



Tipo de documento: Tesis de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Comunidades cuánticas: una mirada sobre la colaboración activa en los foros del sitio subdivix.com

Autores (en el caso de tesis y directores):

Marcos Nicolás Pfaffenzeller

Julio Alonso, dir.

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2019

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR





Universidad de Buenos Aires

Facultad de Ciencias Sociales Carrera
de Ciencias de la Comunicación.

- Tesina de grado -

2018

Comunidades cuánticas.

Una mirada sobre la colaboración activa en los foros del sitio subdivix.com

Autor: Marcos Nicolas Pfaffenzeller | **DNI:** 28.779.144

Correo: marcosnpf@gmail.com | **Tel:** 15 61106701

Tutor: Lic. Julio Alonso | **DNI:** 33.554.660

Correo: jalonso@sociales.uba.ar | **Tel:** 15 58649066

Pfaffenzeller, Marcos Nicolás

Comunidades cuánticas : una mirada sobre la colaboración activa en los foros del sitio subdivix.com / Marcos Nicolás Pfaffenzeller. - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires. Carrera Ciencias de la Comunicación, 2019.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga

ISBN 978-950-29-1785-6

1. Comunidades Virtuales. 2. Inteligencia. 3. Usuarios. I. Título.
CDD 302.231

La Carrera de Ciencias de la Comunicación no se responsabiliza de las opiniones vertidas por los autores de los trabajos publicados, ni de los eventuales litigios derivados del uso indebido de las imágenes, testimonios o entrevistas.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 2.5 Argentina (CC BY-NC-ND 2.5 AR)

Índice

Índice	1
Abstract	3
1. Introducción	4
2. Marco Teórico General	6
2.1 Inteligencia Colectiva	6
2.2 Las Comunidades Cuánticas: disponibilidad y acceso	7
2.3 La cuestión social preexistente.	9
2.4 La ética de Playa	10
2.5 La comunidades virtuales y su rol en la educación	11
2.6 Objetivos de trabajo	14
2.7 Preguntas de análisis al objeto	14
2.8 Hipótesis de trabajo: el razonamiento colectivo	15
2.9 Metodología	16
3. Acercamiento al Objeto	18
3.1 Internet: surgimiento y relevancia social	18
3.2 Tres pasos: militar, académico y social.	19
3.3 La Web 2.0, la web social.	21
3.4 Las prácticas culturales y el excedente cognitivo.	22
3.5 Dimensión narrativa y comunitaria en los videojuegos	26
4. Los Foros en el sitio Subdivx.com	28
4.1 ¿Qué es Subdivx.com?	28
4.2 ¿Qué buscan los usuarios en un foro?	32
4.3 Foros virtuales, ¿educación informal?	33
4.4 ¿Cómo analizar un foro?	34
5. No todos saben todo pero todos saben algo.	37
5.1 Comentarios preliminares y selección de muestra	37
5.2 ¿Por qué los videojuegos?	38
5.3 Lecturas más análisis de posteos y publicaciones.	39
5.4 Comunidad y acceso pirata.	40
5.5 Interacción, sobreentendidos y vínculos en el foro	46
5.6 Comunidad gamer. Antihéroes y formas de distribución	53
5.7 La ayuda en los foros como práctica cultural y social	59
6. El intercambio en subdivx desde la óptica del usuario.	65
6.1 Anonimato	65
6.2 Entrevista a Shinusagi	66

7. Conclusiones	75
8. Bibliografía	83
9. Anexos	84
9.1 Anexo I: Entrevista a Shinusagi	84
9.2 Anexo II: Transcripción de posteos y threads de análisis	91

Abstract

El objeto de este trabajo es indagar y señalar cómo los procesos colaborativos surgidos dentro del foro en el sitio subdivx.com, enmarcados en la definición de Inteligencia Colectiva según Pierre Levy, permiten la generación de conocimiento sin regulaciones institucionales de por medio.

Se avanzó con una investigación cualitativa de estos procesos, por medio de una observación no participante, para conocer la forma en que el saber se socializa dentro de los foros de subdivx. Este procedimiento permitió identificar ejemplos de construcción colaborativa de conocimientos que surgen en la interacción entre los usuarios, para satisfacer necesidades diversas.

Nos proponemos identificar rasgos de la inteligencia colectiva en el carácter orientado de la intervención de los usuarios, a partir de la expansión de sus universos de acción y gracias a algunas características del foro, espacio ideal para el intercambio. Por ejemplo, observaremos la familiaridad con otros ámbitos de relaciones offline, la posibilidad del anonimato, el estatus público de las intervenciones, el rol central de la participación, el soporte multimedia y el carácter de las relaciones entre usuarios que, a pesar de la mediación digital, mantienen vigente la necesidad social y cultural de contactar con otros para compartir la riqueza surgida de las experiencias.

Por último, realizamos una entrevista con uno de los usuarios que nos permite constatar toda la información recolectada y conocer la mirada de un usuario habitual de este espacio digital, quién nos habilita una mirada concreta de las prácticas sociales que se desarrollan en el sitio.

Palabras claves

Foros - Virtualidad - Inteligencia Colectiva - Colaboración - Comunidades Online

1. Introducción

Este trabajo tiene como objetivo señalar las formas en que la inteligencia colectiva, como una construcción colaborativa de conocimientos, se ejercita de manera activa en internet por medio de las acciones orientadas entre los usuarios. Para esto focalizamos la mirada sobre las formas de cooperación, entre los participantes del foro del sitio www.subdivx.com, a partir de las necesidades cotidianas de los usuarios que habitan esta plataforma.

Esta colaboración en el foro implica ayudar a otros en dificultades diversas que surgen antes o durante la utilización de un producto o proceso. A esta altura, no es novedad afirmar que el colectivo existente en internet se convirtió en una de las principales fuentes de consulta, posibilitado gracias a los procesos de expansión en el acceso a la red¹, a pesar de las brechas digitales que aún existen.

Por medio del método de investigación cualitativa, implementaremos una etnografía virtual no participante que nos permita investigar las interacciones surgidas entre usuarios en las comunidades virtuales del foro existente dentro del sitio [subdivx.com](http://www.subdivx.com). Nos centramos en una selección de posteos, como muestra accesible y no probabilística, para identificar formatos de relación recurrentes en el foro. A partir del análisis de este recorte y de las interacciones identificadas, avanzaremos con entrevistas para profundizar en nuestra observación sobre estos procesos.

Nuestro análisis será dentro de uno de los foros del sitio [Subdivx.com](http://www.subdivx.com), dedicado específicamente a usuarios de videojuegos dado que allí identificamos una gran diversidad y disponibilidad de conocimientos especializados, una ampliación del espacio de acción del individuo, un archivo disponible de experiencias hechas públicas, y ciertas *reglas* de interacción y colaboración entre usuarios. Las diferentes relaciones que registramos nos permitirán dar cuenta del surgimiento de comunidades virtuales, con intercambios guiados por estas variables comunes.

¹ Según el instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INDEC), en el segundo trimestre de 2017, las empresas proveedoras de ingreso a internet registraron en Argentina 17.394.123 accesos a internet residenciales, lo que significa un 6,5% de aumento respecto al segundo trimestre de 2016. Estos accesos residenciales se desagregan en accesos móviles postpagos que representaron 61,8% del total de accesos residenciales, con un alza de 6,1% respecto al mismo mes de 2016, y por otro lado los accesos fijos, que representaron 38,2% del total, y un alza del 3,8% en junio de 2017 respecto a igual mes del año anterior.
http://www.indec.gob.ar/uploads/informesdeprensa/internet_09_17.pdf

Asociamos la disponibilidad de información, contactos y conocimientos que generó la web 2.0, con la revolución que produjo en la ciencia el descubrimiento de las partículas subatómicas. Si comparamos la novedad y cambio de paradigma, que supuso entender y analizar los elementos a nivel de átomos, con la infinidad de nuevos contactos y relaciones que permite internet -en oposición a los medios tradicionales de comunicación-, vemos que la web 2.0 permite la entidad pública de una gran cantidad y variedad de voces, comunidades, conocimientos y situaciones particulares, en otra época inaccesibles para la mayoría de la sociedad.

Estos elementos no reducen su existencia a la red, pero el cambio de paradigma implica que la red les dió espacios de expresión, publicidad (entidad pública) y accesibilidad (cercanía) para quienes deseen acceder a ellas. En el espacio virtual del foro los usuarios pueden conectarse con otros en la red en cualquier momento, y desde cualquier lugar, para ampliar sus horizontes cognitivos. Esta posibilidad es un complemento para el sujeto, una reserva de conocimientos disponibles si se cuenta con los medios para acceder, aún entendiendo las brechas existentes en su acceso².

En resumen, buscamos reconocer procesos de colaboración autosuficientes entre múltiples voces, organizados en comunidades dentro de los foros de subdivx (como la de los video-jugadores). Entre individuos que ofrecen su conocimiento y tiempo, desde contextos y espacios diferentes, para representar o interpretar problemas de otros y para arribar a soluciones comunitarias, en una red pública y amplia de relaciones que sustenta este comportamiento.

² Es necesario no perder de vista en este punto la cuestión de la brecha digital aún existente a nivel mundial (aunque se redujo considerablemente en la última década), que se define como la separación entre las personas (comunidades, estados, países...) que utilizan las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como parte rutinaria de su vida diaria y aquellas que no tienen acceso a las mismas y que aunque las tengan no saben cómo utilizarlas. Sin embargo, a pesar de tener presente esta cuestión, queremos avanzar en el estudio de personas y comunidades que sí han incorporado el uso de las tic's en su vida cotidiana y sus aportes para ello.
<http://www.labrechadigital.org/labrecha/qu-es-la-brecha-digital17.html>

2. Marco Teórico General

2.1 Inteligencia Colectiva

Entendemos las relaciones entre usuarios dentro de los foros, como ejemplos de lo que Pierre Levy (2004) denomina inteligencia colectiva. El autor la define como una red de conocimientos, construida y repartida en todas partes y coordinada en tiempo real a partir del aporte de individuos interconectados gracias a la red. Este proceso permite una disponibilidad de saberes basados en la experiencia de las personas en situaciones diversas para que otros individuos pueden ampliar su propio universo a partir del acceso a nuevos conocimientos. Si bien para el autor este movimiento no reemplazará a la humanidad por una inteligencia artificial, sí destaca que opera a través de la unión virtual entre personas en la red en un intelecto colectivo que funciona de manera similar a la red de conexiones neuronales que permite el pensamiento.

El concepto de Levy permite aludir entonces al proceso de conexión virtual entre estas diferentes zonas de un cerebro-red. Según el autor, los valores principales de este recurso son: el enriquecimiento del sujeto a partir de las experiencias de otros; la disponibilidad de información; la facilidad de acceso y la participación. En su núcleo, la riqueza de la inteligencia colectiva no depende de la uniformidad o de la acumulación enciclopédica de información, sino de la diversidad, cantidad y novedad. Finalmente es el espacio de la red (un caso específico son los foros) el que actúa como aglutinador de esta complejidad para dar existencia a este intelecto colectivo surgido a partir de los sujetos participantes. Como afirma Levy

“Los conocimientos vivos, la pericia y las competencias de los seres humanos están siendo reconocidos como la fuente de todas las otras riquezas. Entonces, ¿qué finalidad se otorga a las nuevas herramientas de comunicación? Su utilización más útil socialmente sería sin dudas suministrar a los grupos humanos instrumentos para aunar sus fuerzas mentales con el fin de constituir intelectos o imaginantes colectivos.” [Levy:2004]

Esta inteligencia colectiva es una forma superadora de relaciones entre individuos y creadora de nuevas formas de contacto, en la medida en que permite:

1. Conectar problemas singulares con soluciones (de otra forma inaccesibles por fronteras de espacio y tiempo), es decir distribuir y generar conocimientos aunando acciones individuales.
2. Economizar tiempo y esfuerzos por la facilidad de acceso y la simpleza de acciones para obtener resultados.
3. Generar a partir de la disponibilidad espacial de la red una fuente con millones de respuestas a situaciones singulares, que al ser públicas anulan esa singularidad con la presencia en la red.

Otro elemento característico de esta inteligencia colectiva reside, desde lo formal, en el soporte multimedia de las relaciones, los contactos además de saltar barreras temporales y de espacio, superan el formato escrito y las experiencias compartidas que son enriquecidas con elementos hipertextuales: referencias de texto, imágenes, audio y video para que puedan ser aprehendidas de la mejor manera a distancia.

2.2 Las Comunidades Cuánticas: disponibilidad y acceso

Steven Johnson en su libro Futuro Perfecto (2013) genera una reflexión a partir del caso conocido como “El sirope de arce”³ que nos permite entender a las comunidades cuánticas, como productos de la red, y puntualiza sobre el valor positivo de las redes de pares para tomar decisiones y definir acciones para un individuo en base a los datos e información existente en las red, y de su consecuente accesibilidad para los usuarios. Johnson relaciona esta abundancia con la posibilidad de saltar por encima del punto de fuga informativo⁴ de Chris Anderson.

El punto de fuga informativo de Anderson refiere a aquella información, de suma importancia para alguien, que por su particularidad y singularidad no encuentra

³ Un aroma a Sirope de arce invadió a la ciudad de Nueva York en el año 2005 y motivó centenares de llamadas en diferentes jornadas a la línea telefónica de información 311, lo que llevó con el tiempo a mapear el origen de los llamados y detectar el origen del problema, para conocerlo, calmar al público e intentar una solución. Este ejemplo da a Johnson la excusa perfecta para explicar el funcionamiento de una mente colmena, organizada para dar respuestas rápidas a situaciones excepcionales a partir de una metrópolis de colaboración ciudadana. El anhelo de Johnson en el texto es una red autogestionada, que obtenga datos constantes de la red a partir de la información que generen miles de celulares y gps online para informar por ejemplo en tiempo real del estado del tránsito, transporte público, accidentes, cortes etc. y para ayudar a tomar decisiones individuales a partir de esta abundancia de información.

⁴ Johnson resume resume la teoría de Anderson citando una definición del autor: “Nuestro interés en un asunto es inversamente proporcional a la distancia (geográfica, emocional o de otro tipo) que lo separa de nosotros. Por ejemplo, la noticia de que mi hija se ha raspado una rodilla durante el recreo me importa más que un coche bomba que haya estallado hoy en Kandahar” (Johnson:2013)

canales de circulación para llegar a quien la necesita. Su especificidad, singularidad y escasa relevancia para la mayoría de la gente, la excluye por ejemplo de los medios tradicionales pero no de los foros, redes sociales, blogs etc. La singularidad de gran cantidad de información y de muchos conocimientos (técnicos, de la experiencia, situaciones, novedades, tutoriales, etc.) que pueden ser relevantes para alguien, son excluidos de los medios de comunicación tradicionales o de las decisiones burocráticas⁵ por la inclinación insalvable de estos actores y medios hacia cuestiones masivas y de interés general para las mayorías, y también por limitaciones obvias de capacidad, tiempo y espacio. La amplitud de la red y los foros en particular pueden albergar toda esta información inconmensurable, puesto que manejan otros conceptos menos rígidos, o cuánticos, de tiempo y espacio.

La posibilidad de participar en una red amplia de situaciones, y encontrar u ofrecer respuestas a una necesidad específica, moviliza a los individuos a expresarse en los foros. Además la disponibilidad que surge en estas comunidades cuánticas permite al usuario encontrar a otros similares para compartir vivencias y complementar sus experiencias. Compartir información específica en la red con distintas comunidades de usuarios puede ayudar a resolver situaciones problemáticas, a partir de las experiencias compartidas, aunque el problema expuesto parezca ser único. Por otro lado el contacto virtual amplía el alcance del individuo, expandiendo sus espacios de socialización y acción para encontrar a otros similares en gustos, necesidades e intereses.

A partir de la atomización y la continuidad, el usuario tiene la posibilidad de actuar virtualmente para resolver situaciones gracias al conocimiento de otros en la red, y esto permite también participar ayudando a otros con la solución de un problema (con todo lo que esto implica para la necesidad de los usuarios, desde el surgimiento de una dificultad, su interpretación, solución, expresión pública y el reconocimiento de otros).

⁵Steven Johnson plantea que "Todos nos quejamos de la burocracia, por razones obvias: es lenta, inflexible, adicta a las convenciones arbitrarias e incapaz de adaptarse a las necesidades individuales. (...) porque hay que condensar las necesidades de la población general en paquetes legibles para que el grupito de individuos que gestiona el estado pueda manejar y comprender la complejidad urbana" (Johnson:2013)

2.3 La cuestión social preexistente.

El análisis que realizaremos sobre estas comunicaciones mediadas por la tecnología asume que los contactos virtuales mantienen la existencia, y son una ampliación, de caracteres sociales previos. Entendemos -como señalan Christakis y Fowler en *Conectados* (2010)- que las relaciones establecidas a través de las nuevas tecnologías continúan reflejando tendencias universales y fundamentales de comportamiento que el ser humano ejerce desde su prehistoria, como la tendencia a contactar con otros para saber, y la necesidad de cooperar y actuar en conjunto con otros a partir de propósitos en común⁶.

En este sentido la transformación de las tecnologías de comunicación es importante para el crecimiento, desarrollo y expansión de las comunidades virtuales, pero a su vez es indisociable de los procesos sociales y culturales que suscribe: Las tecnologías de comunicación responden a necesidades sociales, porque como herramientas en sí mismas están cargadas de significaciones y porque su utilización produce nuevos fenómenos sociales de relación, de alcance y de significación.

Señalaremos, de acuerdo con los autores, la presencia de la necesidad social de contacto preexistente en los intercambios virtuales, pese a los cambios que las tecnologías señaladas introdujeron en las formas de relación social, como por ejemplo mayores niveles de alcance. Estos cambios se relacionan directamente con el surgimiento de los procesos que permiten *la inteligencia colectiva*, otorgando al usuario el acceso a nuevos mundos de experiencias.

En nuestro caso analizado, en el foro los usuarios pueden actuar y pensar en conjunto para compartir conocimientos, con nuevos niveles de alcance y con aportes multimedia de un mayor número de participantes. Esto satisface y complementa esa necesidad prehistórica de contacto y cooperación. Los cambios que generó internet en las relaciones sociales se pueden definir a partir de la enormidad, la comunalidad,

⁶ “Sin embargo, las nuevas tecnologías [...] se limitan a hacer posible nuestra ancestral tendencia a conectar con otros seres humanos, aunque en estos casos sea por medio de electrones que viajan por el ciberespacio y no de conversaciones que fluyen en el aire. Por muy abstractas, grandes, complejas y supermodernas que sean las redes sociales formadas en el ciberespacio, siguen reflejando tendencias humanas universales y fundamentales que aparecieron en nuestra prehistoria, cuando nos contabamos historias alrededor de una hoguera en la sabana africana. (Christakis - Fowler:2010 PP 266-267)

la especificidad de vínculos y la virtualidad⁷ que permiten las nuevas tecnologías de comunicación (Christakis y Fowler, 2010).

2.4 La ética de Playa

Otro elemento para abordar este trabajo está resumido en el concepto de la *ética de playa*⁸ que expone Charles Leadbeater en su obra *We Think* (2008)⁹. La ética de playa resume el comportamiento en el que cientos/miles de individuos que concurren en simultáneo al mismo espacio virtual -con miles de ideas diferentes y con la libertad para hacer cualquier cosa que afecte directamente a otros y al entorno-, logran actuar de forma auto-organizada, aunque este no sea un objetivo consciente.

Donde parece haber condimentos necesarios y suficientes para el caos total, la desinformación y el ruido, surge sin embargo un orden impuesto por la acción de los individuos. En línea con lo que señalamos antes, este orden (necesario para organizar el contacto) responde implícitamente a la necesidad social previa de contactar, y demanda algunas intervenciones de usuarios (o del sitio web) para organizar el conocimiento.

Leadbeater señala el concepto de la innovación masiva que surge a partir de que cientos de miles de personas hablan y comparten cosas en internet. Este conocimiento compartido genera respuestas propias a situaciones particulares, con tecnologías de bajo costo y de fácil acceso, gracias a la cooperación, porque “las ideas toman vida cuando son compartidas”. Por esto el universo de la web es una plataforma central para la creatividad y la innovación, y es la fuente principal para que más ideas sean compartidas por más personas.

⁷ Los autores describen a estas cuatro características que definen el comportamiento en las redes a partir del alcance y llegada que se puede tener a nuevas personas (enormidad), una mayor escala para compartir información (comunalidad), un crecimiento explosivo del número de vínculos particulares que la red permite desarrollar (especificidad) y la capacidad de asumir identidades virtuales (virtualidad). Christakis - Fowler:2010. PP 283

⁸ Las playas se controlan sin necesidad de ser reguladas, nadie está a cargo, son espacios tolerantes, alegres, auto-regulados, con un espíritu democrático y “ligeramente carnavalescos”. Debajo del atractivo de la playa subyace una idea según el autor, la playa es una comunidad donde la gente puede ser parte del juego de la auto organización. Cada quien se acomoda en su sombra, con su carpa o rompe-vientos, sin regulaciones, sin que nadie defina a dónde y de qué manera debe ubicarse cada uno de los concurrentes. Finalmente, cada día emerge un orden distinto al del día anterior y cada familia que llega se acomoda en el lugar disponible, por su cuenta, y sin afectar el espacio de los otros [Leadbeater :2008]

⁹ El libro *We Think* es en sí mismo un fruto del pensamiento online colectivo. Leadbeater lo publicó en marzo de 2008 pero previamente compartió en línea un borrador de los primeros capítulos, el proyecto fue descargado miles de veces y recibió cientos de comentarios de personas, “la mayoría de ellos muy útil que cambiaron la forma en que el libro fue escrito”.

Sin embargo para el autor es relevante mencionar que en la red, donde cualquiera podría decir cualquier cosa sin que una institución lo regule, surgen diálogos coherentes entre usuarios que no responden a intereses económicos sino que buscan socializar y expresar sus aportes y sus voces. En la práctica de las relaciones mediadas tecnológicamente a partir de los foros, la autoorganización colectiva opera disminuyendo ruidos e interferencias frente a los gestos de cooperación. En la red se actúa y se intercambian experiencias mientras se coexiste con miles de actores en situaciones distintas (como en una playa donde se reúne gente desconocida para disfrutar de un día playa). Las comunicaciones internas en los foros de subdivx, surgidas por ejemplo de una pregunta o cuestión, poseen una fluidez similar a los intercambios o diálogos orales entre amigos/conocidos, aunque los usuarios no se conozcan, ni se presenten con su identidad real, porque la mayoría de los interactuantes asume que es más importante la posibilidad de compartir, o la urgencia de solucionar un problema expuesto en público.

2.5 La comunidades virtuales y su rol en la educación

Diferentes estudios se centraron en la importancia de la relación entre las TIC y la educación, sus ventajas y desventajas, su aporte para el desarrollo y contacto entre comunidades educativas independientes, estos desarrollos son contribuciones importantes para este trabajo.

Joaquín Gairín Sallán (2006) señala en primer lugar la relevancia de las Comunidades de Aprendizaje (CA) por sobre los modelos de educación tradicional. Las CA funcionan como una agrupación de personas organizada para crear y participar en un proyecto educativo y cultural propio, generando aprendizajes a través del trabajo cooperativo y solidario. Este método genera un ámbito de formación *más abierto, participativo y flexible que los modelos tradicionales* según el autor. En definitiva las CA son grupos de personas que aprenden en común, utilizando herramientas comunes, en un mismo entorno y a partir de los siguientes puntos (García, 2005)

1. Las personas en el centro del aprendizaje.
2. Acceso a todos en igualdad de condiciones.
3. Trabajo colaborativo en grupo.
4. Participación abierta y estructuras horizontales de funcionamiento.

5. Avanzar en las innovaciones técnicas necesarias y facilitar herramientas que favorezcan entornos modernos y flexibles.
6. Cambios institucionales que facilitan su desarrollo.
7. Búsqueda de modelos efectivos para su funcionamiento

El autor luego realiza una derivación del concepto de CA hacia las Comunidades Virtuales de Aprendizaje (CVA) y señala que estas últimas surgen cuando un número suficientemente amplio de personas físicas interactúa a través de las redes telemáticas, centrados en una temática específica y durante un tiempo determinado. Esta situación permite generar sentimientos, intereses y afinidades en común, y por lo tanto cierto grado de cohesión entre los participantes. *Son aún más exitosas cuando están ligadas a tareas específicas o intereses comunes. Completando las indicaciones anteriores, las CVA:*

1. Sólo son factibles en el ciberespacio (...) y con recursos electrónicos.
2. Su modelo de organización es horizontal o plana, sin estructuras verticales, dado que la información y el conocimiento se construye a partir de la reflexión conjunta.
3. Comparten un espacio a construir, ya que son los participantes, con sus variados y variables intereses, metas y tareas, los que dan sentido a la comunidad.
4. Sus miembros comparten un objetivo, interés, necesidad o actividad que es la razón fundamental constitutiva de la misma comunidad. Asumen, además, un contexto, un lenguaje y unas convenciones y protocolos.
5. Sus miembros asumen una actitud activa de participación e, incluso, comparten lazos emocionales y actividades comunes muy intensas.
6. Poseen acceso a recursos compartidos, y a políticas que rigen el acceso a esos recursos.
7. Existe reciprocidad de información, soporte y servicios entre sus miembros.
8. El acceso a la Red es: Universal; Simultáneo; Independiente del tiempo y de la distancia. La Red crece de manera descentralizada y desjerarquizada; sin que haya ordenadores que desempeñen tareas de "comando y control" sobre los otros ordenadores de la Red.

Según el autor, el modelo educativo centrado en las CVA permitirá conexiones más fuertes y centradas en objetivos concretos, donde el motivo principal de existencia sea el intercambio y la intercomunicación para el aprendizaje y el desarrollo personal y profesional.

Otro acercamiento al tema es el que plantean Margarita González Sánchez y María José Hernández Serrano (2008). Haciendo eje en la virtualidad y en el conocimiento mediado por espacios de interacción social, las autoras aportan definiciones relevantes para este trabajo.

Básicamente parten de la cuestión de que las características técnicas de las tecnologías no definen sus usos, porque estos dependen de la forma en que las personas se apropian de las tecnologías de manera individual y colectiva. A partir de esta visión las autoras transponen el concepto de virtualidad a la educación, con la premisa similar de que la correcta interpretación de la educación virtual debe superar la visión meramente instrumental de los avances tecnológicos en la información y comunicación. Estos cambios permitirán entender a las TIC, de manera más amplia, como generadoras de espacios educativos virtuales y de participación, para valorar, compartir, opinar y educar en conjunto.

Pero ante una posible interpretación de internet como medio aespacial, las autoras argumentan que las vivencias en internet se experimentan claramente de manera espacial. Este nuevo espacio, ya no físico sino virtual, se percibe como tal en las afirmaciones que se utilizan los usuarios para referirse a la experiencia volcada en la red. En la red los usuarios participan de charlas, chats, subiendo videos a la red, registrando comentarios, etc. Estas actividades se desarrollan en un espacio existente según los comentarios de los individuos; a los foros se *ingresa* o se *sale*, se *suben* contenidos, se *redirecciona* hacia links, etc. Pero además la significación de este espacio conlleva referencias sociales, culturales o afectivas, que pueden mejorar los vínculos mediados por tecnologías, porque evocan por empatía entornos presenciales conocidos, para generar comodidad.

Las autoras señalan, a partir de esta referencialidad, que los espacios virtuales donde más cómodos se encuentren los sujetos, serán aquellos que más les recuerdan a las actividades culturales presenciales. Desde este punto proponen

algunas reformas para el modelo de educación virtual: La virtualidad de por sí no hace diferencias, en las interacciones de este tipo los sujetos prefieren los espacios que les resultan familiares y donde no deben inventar nuevos patrones de comportamiento: en los chats, foros y en la mayor parte de actividades de enseñanza-aprendizaje de la plataforma virtual, los individuos actúan de forma similar a como lo hacen en otros espacios de su vida. Entonces, aquellos espacios virtuales que favorecen más la sociabilidad pueden satisfacer -por esta condición- de mejor manera los intercambios de conocimiento y de ocio, y pueden además dar respuesta a otras necesidades de tipo social (relacionar intereses y experiencias similares), y también necesidades psicológicas, como la de identificarse con otros.

2.6 Objetivos de trabajo

A partir de lo señalado avanzaremos sobre el tipo de relaciones que surgen dentro de los foros de subdivx dedicados a videojuegos, lo que nos permitirá conocer sus alcances y detallar su riqueza para el surgimiento del intelecto colectivo. Asimismo daremos cuenta de la variedad de relaciones que surgen dentro del foro siguiendo estos objetivos:

1. Describir las formas de colaboración y socialización entre usuarios que participan en la plataforma SubDivX.
2. Señalar la preexistente necesidad social de contacto, en las comunicaciones mediadas por la tecnología.
3. Dar cuenta de la ampliación del universo del usuario, de sus alcances y de las nuevas formas de relación que surgen en el foro.
4. Indagar sobre las características de los usuarios de esta plataforma a partir de las prácticas y actividades virtuales que llevan adelante.
5. Evaluar la relevancia, dentro del foro, de los conocimientos basados en la experiencia.

2.7 Preguntas de análisis al objeto

A partir de centrarnos en la circulación de conocimientos puntuales y la colaboración online de usuarios que destinan parte de su tiempo hacia otros, nos preguntamos:

1. ¿Cómo son las relaciones entre usuarios y comunidades en las redes?
2. ¿Que tipo de actores son los que participan en los foros, expertos, lectores, hobbistas?

3. ¿Hay diferencias de categorías asumidas entre ellos?
4. ¿Cómo se definen y cómo expresan su participación?
5. ¿Qué tipo de problemas y saberes se comparten en los foros de subdivx.com?

En algunos casos, como veremos, el simple hecho de seguir instrucciones de otros para insertar líneas de código en el software (aunque se desconozca el lenguaje de programación) permite resultados satisfactorios, y además genera significaciones especiales por haber participado en la resolución, por vivir la experiencia y por ser parte del grupo que generó el avance aunque la participación sea mínima. Siguiendo estas nuevas cuestiones nos preguntamos lo siguiente:

1. ¿Resolver problemas complejos recurriendo a experiencias de otros es una forma de pensamiento colectivo que complementa a la propia experiencia?
2. ¿Qué lugar ocupan las experiencias de los individuos en la creación horizontal de nuevos mundos (o universos) compartidos a gracias a la web 2.0?
3. ¿Existen reglas no económicas que motivan a responder con aportes -además de consumir- para ser parte de la comunidad?
4. ¿Este pensamiento colectivo es una forma superadora de relaciones y de conocimiento gracias a los medios por la explosión y presencia de cuantos o partes mínimas?
5. ¿Pueden generar nuevas formas de relaciones entre sujetos en comparación con las relaciones y medios de comunicación tradicionales?
6. ¿La obligación de crear un usuario, loguearse y dedicar tiempo para explicitar en palabras la participación, actúa como un filtro en las comunicaciones para reducir ruidos?
7. ¿Surgen formas de abreviación, economía y autorreferencialidad que permiten un pensamiento rápido y ágil, cercano a la espontaneidad?
8. ¿Ante una cuestión puntual que tipos de respuestas que se registran?
9. ¿Cómo se reacciona ante los divagues o planteos fuera de lugar?.

2.8 Hipótesis de trabajo: el razonamiento colectivo

La Hipótesis principal para este trabajo asume que los procesos de colaboración entre los usuarios del foro, para compartir conocimientos surgidos de la experiencia,

son formas de construcción de una inteligencia colectiva amplia. Este intelecto razona y opera por medio del contacto y el accionar de diferentes usuarios presentes en el espacio virtual.

La colaboración surgida así en los foros representa la actividad incesante de esta Inteligencia Colectiva, que amplía el alcance y mejora las posibilidades del individuo gracias al medio virtual. Este proceso es motivado por las acciones de los participantes, pero también por la disponibilidad y el acceso que permiten los avances en las tecnologías de la comunicación.

Entendemos a esta inteligencia colectiva, operativa gracias al circuito de contactos virtuales entre usuarios, como una *mejor* forma de procesar y distribuir conocimientos. Es una *mejora* porque como concepto fusiona elementos sociales y culturales previos con el aporte e influencia de las Tecnologías de Comunicación. Esta hipótesis, como un modo de comprender los procesos de colaboración activa y orientada entre los participantes de los foros, nos permitirá identificar la manera en que la necesidad de colaboración, presente desde hace siglos en las relaciones sociales, es potenciada con las Comunicaciones Mediadas por la Tecnología.

Para conocer este proceso de mejoras en las relaciones, centramos la mirada en la forma en que el saber aplicado a situaciones cotidianas, a partir de una actividad de ocio como los videojuegos, es compartido por los usuarios y para los usuarios. Es un proceso en donde individuos con un objetivo (desde la intención) inician una búsqueda de respuestas a necesidades específicas que deben ser resueltas rápida y económicamente. Dentro de este proceso de búsqueda activa de conocimientos útiles, surge la posibilidad de acceder a experiencias previas, vivencias, errores y comentarios que otros usuarios vuelcan en los foros, por un pedido específico de ayuda, porque otros tuvieron un problema igual al del usuario en cuestión o porque predicen que alguien se encontrará con una cuestión similar.

2.9 Metodología

Para analizar el foro señalado en subdivx.com desde la hipótesis planteada, avanzaremos con un método de análisis cualitativo en el marco de una antropología digital. Según el concepto de la etnografía virtual que expone Mosquera (2008), avanzaremos con una mirada no participante sobre partes de la cultura digital, sobre

las relaciones que surgen a partir de las tecnologías de la comunicación entre individuos, sobre las relaciones entre estos individuos y las tecnologías presentes -y centrales- en esta interacción, y sobre el contenido de las manifestaciones de los sujetos participantes.

Citando a Domínguez (2007), podemos señalar que la etnografía virtual no trabaja (sólo) con comunidades virtuales, no busca (sólo) grupos más o menos homogéneos (con características comunes) estén o no ubicados en contextos espaciales euclidianos, su campo de estudio no es (sólo) el ciberespacio, los temas que estudia no son (sólo) los temas de los que tratan las comunidades virtuales, su método de estudio no consiste (sólo) en analizar las comunicaciones en un espacio virtual. Para Domínguez, la etnografía aplicada a Internet es también el estudio de las significaciones culturales de las actividades llevadas adelante en el ciberespacio, más allá de su singularidad. Al fin y al cabo, como señala Mosquera, los contextos y las relaciones en la red se enmarcan dentro de una construcción social, aunque con nuevas reglas, procesos y alcances.

Queremos también hacer hincapié en las definiciones de Domínguez a partir del ámbito de la etnografía virtual que toma a las comunidades virtuales como objeto de trabajo. Principalmente a partir de la redefinición del término comunidad, esta ya no está sujeta a definiciones clásicas de existencia en un lugar y tiempo determinados. Las cibercomunidades -según define el autor- pueden ser entendidas como comunidades de intereses, de esta manera los valores de identificación de las comunidades son lo que denomina características comunes, que se pueden rastrear a partir de estos intereses y, agregamos, necesidades. El autor toma unas definiciones de Barry Wellman (2006), en su informe para el Pew Internet & American Life Project¹⁰, según este informe, el patrón social actual de contactos se constituye en torno a las relaciones terciarias, encarnadas en redes centradas en el “yo”. Esto refuerza su definición de comunidad virtual a partir “una red de lazos interpersonales que proporcionan sociabilidad, apoyo, información (...) sentimiento de pertenencia y una identidad social”. Estas definiciones de comunidad nos sirven para pensar los foros como comunidades surgidas del contacto entre identidades virtuales.

¹⁰ “The Strength of Internet Ties: The internet and email aid users in maintaining their social networks and provide pathways to help when people face big decisions” (Wellman:2006)

En suma, no es posible entender como elementos separados lo tecnológico de lo social. La etnografía se ocupa de lo social, lo cultural y lo antropológico que hay detrás de sociedades y sujetos, y lo hace refiriéndose a marcos estructurales que permitan explicar procesos (aún sin necesidad de contrastarlos como en los positivismos). Es por ello que una etnografía virtual (o, desde este punto de vista, ¿digital?) que sólo se ocupe, o bien de las comunidades virtuales basadas en intereses e interactuando a través de mensajería instantánea, blogs, o toda la parafernalia de la Web 2.0, o bien sólo de lo tecnológico, las aplicaciones y el software que soporta la interacción social, no sería tal. (Domínguez, 2007)

Siguiendo algunas orientaciones del autor, en este análisis sobre el foro de videojuegos del sitio subdivix.com, dentro del cual se dan diferentes tipos de contactos para compartir descargas, análisis, atajos o *walkthroughs*¹¹, consejos o recomendaciones diversas, entre otros tipos de interacción, intentaremos identificar relaciones sociales tecnológicamente mediadas, en donde el soporte no excede al carácter social, sino que lo expande sumando nuevos lugares, personas, situaciones y definiciones (con nuevas reglas y procesos). Trabajaremos sobre algunos posteos en particular, seleccionados a partir del tipo de relaciones que representan, para intentar identificar situaciones frecuentes en el ámbito de estos foros. Esto nos permitirá dar cuenta de los procesos de construcción del conocimiento a partir del intercambio en las comunidades de subdivix.com.

3. Acercamiento al Objeto

3.1 Internet: surgimiento y relevancia social

Briggs y Burke (2002) hacen un detalle exhaustivo de la historia de los medios de comunicación con la premisa de no caer en una cuestión pendular sobre las TIC que oscile entre: “todo ha ido a peor... [o] la suposición de que ha habido progreso continuo” ya que los ejemplos son variados y diferentes en sentidos opuestos para apoyar ambas afirmaciones. Asimismo los autores sospechan de la presunta

¹¹ Se llama a walkthrough (guía, tutorial) a aquella “Guía, en formato de texto, de audio o audiovisual, que nos indica paso por paso las acciones que debemos llevar a cabo para avanzar en un juego hasta completarlo, incluyendo cómo resolver los puzzles, estrategias para acabar con los enemigos, etc”
<http://www.gamerdic.es/termino/walkthrough>

democratización que genera internet por su ampliación en el acceso y la posibilidad de reformas desde abajo.

Los autores realizan un repaso detallado de los cambios en los medios masivos de comunicación entendiendo que estos no están separados de otros cambios en la sociedad, y tampoco de otros desarrollos que permitieron difuminar fronteras y acortar tiempos y distancias. Desde las estatuas de la edad media (concebidas como medios de comunicación), al surgimiento del telégrafo, pasando por los trenes, barcos, hasta el surgimiento de la radio, la televisión e internet; estas innovaciones siempre estuvieron ligadas a contextos culturales y sociales de los cuales es imposible escindirlas.

Al momento de referirse a internet como herramienta, resaltan por un lado su potencialidad cognitiva para la sociedad y por el otro su velocidad de penetración en la sociedad. Ambos puntos se relacionan con los objetivos e hipótesis de este trabajo respecto a la inteligencia colectiva. La primera cuestión se puede resumir en el siguiente párrafo y alude plenamente a la ampliación del acceso a diferentes tipos de conocimientos, que se produce en una internet abierta y accesible:

“Con la llegada de internet se extendieron las posibilidades de aprender de la vida, formal e informalmente, toda vez que la experiencia o la expectativa lo requiriera, y había quienes afirmaban que, con tal de que el acceso fuera abierto, para muchos la World Wide Web haría las veces de «universidad sin muros» e incluso que se eliminarían las aulas.” (Briggs y Burke, 2002)

La otra cuestión que señalan los autores está relacionada con la velocidad de crecimiento de internet (como tecnología de comunicación) y con su alcance que puede afectar algunos elementos de análisis, porque como tecnología de comunicación cambia muy rápidamente y es tan penetrante que hace dejar de lado su historia y puede nublar la mirada de los medios en perspectiva, haciendo olvidar en ocasiones su carácter de herramienta social.

3.2 Tres pasos: militar, académico y social.

Desde sus inicios teóricos en 1962 en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (M.I.T.) y en las oficinas de La agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de

Defensa (DARPA), lo que se concibió como ARPANET fue una red para distribución de paquetes entre algunas terminales y en consecuencia lo que sería internet (aún cuando no era tal) se pensó para mejorar las interacciones, con la premisa de permitir y asegurar la comunicación entre diversos puntos de una red. Aunque aún restaba llevar estas ideas a la práctica.

Los inicios de este desarrollo surgen ligados a una finalidad militar, con el propósito (mitad mito y mitad realidad) de evitar que un ataque y destrucción de uno de los nodos de información frenase las comunicaciones y la interacción (aunque los nodos de por sí no eran muy fiables). De esta manera la información militar -descentralizada- podría fluir de distintas maneras y por caminos diferentes hacia cualquier otro punto de la red ante algún imprevisto.

Más tarde las funciones militares de Estados Unidos se desligaron de ARPANET que, volcada ahora hacia propósitos científicos y académicos, se une a otras redes más amplias en la NSFNET, una red creada por la NSF¹². Este paso intermedio fundó la Red-árbol principal de Internet que conocemos hoy, a partir de la unión de redes públicas y comerciales, de modo que aseguró el financiamiento para su expansión y llegada a sectores más amplios de la sociedad con fines académicos.

En un tercer paso las investigaciones desarrolladas en el CERN¹³ de Ginebra, dieron pie al desarrollo del primer cliente web, llamado World Wide Web (WWW) y a la implementación del primer servidor web. Estos cambios, además de nuevas facilidades y alcances en la interconexión y la simplificación del uso de la red, gracias a herramientas gráficas, crearon las condiciones de acceso para que internet llegue a los hogares para cubrir necesidades de la vida cotidiana, rompiendo así con los ámbitos académicos, científicos o gubernamentales como únicos enlaces. En el año 1993 la Web ingresa al dominio público, porque el CERN entrega las tecnologías de forma gratuita para el uso libre de cualquier persona. Esto crea definitivamente las condiciones para una red libre y disponible para cualquier necesidad humana.

¹² La Fundación Nacional para la Ciencia (en inglés, NSF) es una agencia gubernamental de los Estados Unidos que impulsa investigación y educación fundamental en todos los campos no médicos de la Ciencia y la Ingeniería. https://es.wikipedia.org/wiki/Fundaci%C3%B3n_Nacional_para_la_Ciencia

¹³ El CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear) es el mayor laboratorio de física de partículas del mundo. <https://gluones.wordpress.com/2010/03/15/%C2%BFque-es-el-cern-y-que-se-hace-alli/>

3.3 La Web 2.0, la web social.

El término de web 2.0 o web social, señala un paso relevante en la evolución de la red de conexiones centrada ahora en los usuarios. Es un cambio en la utilización de internet que engloba en gran medida a otros conceptos, como servicio, procesamiento, recopilación y distribución de información. Estos elementos, contienen en germen y son una evolución del funcionamiento de aquellos nodos independientes e interconectados que imaginaron al crear ARPANET. El concepto de web 2.0, que Tim O'Reilly acuñó por primera vez en 2004, se utiliza para referir a un servicio antes que a un producto y señala a un modo de inteligencia colectiva que existe por y para la red, donde la actividad del usuario es central, porque puede tomar, crear, editar, borrar y compartir con otros. Es un modo de interacción que nutre a otros usuarios y que se alimenta a la vez de ellos y de otros, un modo que pone a la colaboración entre usuarios como el principal de los procesos de interacción, y que redefinió las relaciones sociales de las últimas décadas.

Este paso, en la evolución de internet, está centrado entonces en una red de colaboración entre usuarios creadores de contenidos compartidos. El concepto 2.0 comprende a las redes como un servicio basado en la recopilación, procesamiento y distribución de información antes que en la acumulación y creación de bases de datos amplias, localizadas, pesadas y complejas. Se debe entender en sí mismo como un servicio que puede utilizar como bases de datos a los mismos usuarios conectados. Un claro ejemplo de esta evolución fueron los blogs, las redes como napster, las redes sociales y, el eje de este trabajo, los foros.

La web social ahora es clave como memoria colectiva y cognitiva por la disponibilidad y almacenamiento, esto se advierte en la cotidianeidad de los usuarios. Los espacios de alojamiento de información ya no dependen de un software o de la información alojada en el disco rígido de la PC del usuario, sino que se usufructúa el almacenamiento en la red (que otorgan distintos sitios webs o las mismas PC's conectadas) para acceder a los datos, pero también para compartir información y para trabajar de forma colaborativa.

3.4 Las prácticas culturales y el excedente cognitivo.

Es menester mencionar la estrecha relación entre el tipo de medio de comunicación y las prácticas culturales asociadas con su consumo. El análisis de las TIC no debe perder de vista algunos detalles para comprender los comportamientos ligados a los medios. Como señalamos antes, al ritmo de la evolución de los medios también las sociedades fueron cambiando, aunque también es válido afirmar a la inversa que los medios cambiaron al ritmo de la evolución de la sociedad.

En correlato con lo anterior se debe afirmar que las prácticas relacionadas con los medios (en sentido amplio) también fueron modificándose con el tiempo, desde los comienzos de una cultura oral del lenguaje basada en el diálogo y en estrategias como la rima para memorizar contenidos (Ong, 1982), pasando por la lecto-escritura de registro cerrado y absorbente, hacia una escucha relativamente libre de la radio, y desde la pasividad extrema del receptor de TV, hasta la explosión del acceso y la actividad en internet.

En este último estadio reluce el auge de la interactividad y la virtualidad, que echaron por tierra las barreras antes conocidas por el hombre: físicas, temporales, lingüísticas y cognitivas. Internet ejerce con autoridad de informante permanente, actúa como memoria colectiva, es fuente inagotable de consultas, en cualquier momento ofrece relatos e imágenes de sitios a los que el usuario medio nunca podría acceder por limitaciones de tiempo y espacio, ofrece respuestas a casi todo, y podría decirse que se impone hace algunas décadas como una enciclopedia infinita y disponible *full-time*. A la vista del usuario no hay tema en la red que no sea tratado o que no vaya a serlo.

En este marco es interesante rescatar los planteos que Walter Ong hace en *Oralidad y Escritura* dando cuenta de la escritura como una tecnología, que permitió, a través de algunos instrumentos (lápiz, pluma etc), reducir el espacio dinámico del sonido al espacio inmóvil del texto. Esto le permitió afirmar la diferencia entre un ámbito natural (el habla) y otro artificial (la escritura). En este sentido la escritura inauguró

una forma de tecnologizar la palabra¹⁴, de las cuales la imprenta y la computadora (e internet como medio masivo) son formas de tecnología diferentes.

El autor también afirma que la tecnología transforma la conciencia porque afecta a las palabras que la componen y mejora la vida humana si es integrada adecuadamente. Pero es relevante para el autor destacar la capacidad que tiene hombre para naturalizar elementos artificiales en su conducta y comportamiento diario, al punto de no asumirlas como tales. Incluso hoy esto se puede extender a suplementos como el celular, el automóvil o los medios de transporte públicos. Esta característica del comportamiento merece algunos comentarios, que luego vamos a contextualizar, para intentar repensar la artificialidad de las tecnologías a partir de internet y los foros, como elementos necesarios hoy para garantizar mejores relaciones y prácticas culturales.

Para enmarcar la cuestión de las prácticas asociadas a los medios tomaremos también los planteos de Gilles Pronovost (1997). Según el autor, los medios de comunicación pueden entenderse mejor si se encuadran dentro del contexto más amplio de las prácticas culturales. A partir de esto señala un umbral, surgido en la frontera entre medios de comunicación y prácticas culturales, que generó procesos de democratización, de acceso a la cultura y de pluralización, a partir de los usos de los medios. Es que los medios son grandes amplificadores del acceso a los productos culturales, aumentando el público real y mediatizado de la cultura. Esta posibilidad generó aumentos significativos de participación cultural que permitieron, en parte, repeler las críticas conservadoras contra las formas mediatizadas de acceso a la cultura, debido a su poder de masificación.

El autor cita algunas encuestas llevadas adelante por la Statistique Canada¹⁵ en 1986¹⁶ y 1992¹⁷, en las que se observó que la televisión y los medios de

¹⁴ Ong cita los argumentos que Platón hace decir a Sócrates en el Fedro (274-277) y en la Séptima Carta sosteniendo que la escritura es inhumana (o podemos decir *eufemísticamente* artificial), entre otras cosas porque intenta establecer fuera del pensamiento aquello que solamente puede ser tal en este, porque la escritura en sí destruye la memoria volviendo olvidadizos a los hombres al depender de un recurso exterior (por esto debilita al pensamiento), y porque un texto escrito no genera respuestas, ni puede defenderse, como si puede hacer la palabra hablada al natural. Internet parece llevar este concepto al extremo, la red se convierte en un auxiliar disponible a toda hora para complementar la memoria.

¹⁵ *Statistique Canada* es la oficina nacional de estadística Canadiense. Como organización asegura que los canadienses tengan acceso a toda la información relevante sobre economía, sociedad y medio ambiente de Canadá, para que puedan llevar a cabo eficazmente su papel como ciudadanos y tomadores de decisiones.
<https://www.canada.ca/fr/statistique-canada.html>

¹⁶ Statistique Canada, Enquête sociale générale, 1986 - ciclo 2. Emploi du temps, mobilité sociale et langue, ronéo, s.d., pág. div.

comunicación tradicionales ya no actuaban como devoradores exclusivos del tiempo libre de las personas en rangos de diferentes edades (en comparación con décadas anteriores). Estas mermas en el tiempo de utilización de los medios tradicionales conviven con procesos de diversificación del consumo (de medios y de usos) que dividieron y especializaron a los públicos (conocido como segmentación), según sus hábitos o gustos, a partir de la ampliación de la oferta disponible gracias a nuevos procesos condicionados por fenómenos de moda u otros ejes de estratificación social.

La diversidad de oferta mencionada está asociada a la complementariedad de los medios entre sí. El autor da el ejemplo del CD-ROM (en ese momento) como reemplazo del libro y de la TV, pero también podemos ampliar este concepto hacia las redes o foros que se entienden como un impulso a la complementariedad en este mismo sentido. Pero esta diversidad de oferta y usos también se relaciona con la complementariedad entre la práctica del consumo de medios y las prácticas culturales, porque ninguna actividad relacionada con los medios está aislada de su contexto (cultural, temporal, etc.) y funciona como continuación de otras actividades.

Pronovost sugiere una diferenciación entre las actividades culturales por un lado y las actividades (culturales) ligadas a los medios por otro. Estas categorías de actividades mantienen diferentes estatus de relación entre sí:

- a. Simultaneidad, para aludir a la práctica en simultáneo de varias actividades culturales de las cuales una está ligada con los medios (lectura en el tren, escucha de radio en el auto mientras se conduce o trabaja etc.)
- b. Complementariedad entre medios, pero también entre prácticas culturales y consumo de medios, por ejemplo al mirar una película en una reunión con amigos, o ir al cine con la pareja.
- c. Compensación, entre algunas actividades relacionadas con los medios que pueden compensar a otras actividades culturales inaccesibles, por un tema de costos o tiempos. Por ejemplo alquilar una película para no ir al cine, o ver un tour guiado por un museo a través de un dvd o internet.

¹⁷ Statistique Canada, Enquête sociale générale, 1992 - ciclo 7. L'emploi du temps, ronéo, s.d., pág. div.

- d. Oposición, en algunos casos algunas actividades culturales pueden conflictuar con el consumo de medios, en casos donde otras prácticas culturales deben limitarse o casi anularse por el dominio del medio.

Veremos algunas cuestiones relacionadas con las prácticas culturales y las prácticas asociadas a los medios y, como correlato, si es posible esa disociación entre prácticas para el caso de las tecnologías relacionadas con la comunicación a partir de la participación en los foros de intercambios virtuales.

Volviendo a lo señalado respecto a los tipos de comportamiento que la red -entendida como un gran medio masivo- puede generar, una cuestión definitoria para la interacción en las redes según señala Clay Shirky (2012) en "Excedente cognitivo", está relacionada con la evolución del medio en sí y las prácticas que alienta. Es que a las personas en general les gustó siempre consumir productos por un lado, pero estas personas también desearon siempre producir algo y compartirlo, esto último se alcanzó en gran parte con la irrupción de internet en el nuevo siglo.

Para el autor, el desarrollo de internet ofrece a la humanidad la herramienta perfecta para salir de la pasividad del consumo y avanzar hacia la producción y la colaboración, ya sea para denunciar atentados en Kenia utilizando el sitio www.usahidi.com¹⁸ o colaborando en red en una sesión online de Warcraft¹⁹ (donde solo la coparticipación de varios usuarios en red permite avanzar en la consecución de objetivos complejos para el desarrollo del juego).

Según Shirky "Siempre hemos disfrutado de estas tres actividades (consumo, producción y colaboración), pero, hasta hace poco, los medios de comunicación sólo recompensaban una de ellas: el consumo". Esto le permite celebrar que algunas de las horas excedentes o de tiempo libre son utilizadas por las personas para crear y compartir algo con los demás. Ese excedente cognitivo disponible para otros, es una práctica cultural que fue llevada a su máxima expresión con internet. Es una opción disponible y llevada adelante en la práctica -de diferentes maneras- por individuos que exceden el rol de espectadores. El autor señala la existencia de este recurso potencial, e intenta comprender también que tipos y formas de acciones puede

¹⁸ Ushahidi ("testimonio" o "testigo" en swahili) es una plataforma de Internet que permite mapear información vital en zonas de catástrofe o de conflicto.

¹⁹ World of Warcraft (Wow) es un videojuego de rol multijugador masivo en línea (mmorpg en inglés) que generó una saga y un universo especial.

producir y cuáles serían sus lugares. Aquí intentamos esbozar una mirada puntual rescantado este concepto de excedente cognitivo orientado hacia otros en una red, como un elemento central para el pensamiento colectivo.

Estos planteos nos permiten también dudar de la artificialidad de las tecnologías de comunicación (en particular) a partir de su propia esencia: Son un producto de la sociedad y para la sociedad, y por esto su construcción y utilización están empapados de valores y significaciones. El uso de internet demanda y genera nuevos conocimientos culturales, no sólo para interpretar su funcionamiento, sus diálogos y demandas, sino también para poder participar comunicando las necesidades propias, y para generar excedentes cognitivos. Pero además con el tiempo estos usos generan nuevos procesos culturales amplios, nuevas necesidades y nuevas formas de relación entre los sujetos como veremos más adelante.

3.5 Dimensión narrativa y comunitaria en los videojuegos

A lo largo de este trabajo veremos diversas manifestaciones y consideraciones en posteos y entrevistas, que aluden a la relación de los usuarios con los diferentes tipos de juegos de video y los procesos de intercambio que estos generan. Todas estas manifestaciones dan cuenta los juegos como actividades recreativas, por ende actividades culturales, sociales y comunitarias que son importantes en la vida diaria de muchas personas; actividades que generan relaciones, contactos, comunidades y lazos virtuales.

Podemos entender y argumentar el interés de los usuarios en los videojuegos, a partir de las afirmaciones que expone Gonzalo Frasca en *Ludology meets Narratology* (1999). Frasca intenta sentar las bases de una Ludología, que permita dar cuenta de los juegos de video como productos específicos a partir de sus reglas, mecánicas y objetivos, pero también para entenderlos como un tipo de narración puntual, tal como la narratología hace con los textos, asumiendo las diferencias formales y temporales específicas de los videojuegos en comparación con el texto.

La ausencia de una literatura específica dedicada a este tema llevó a Frasca a acuñar el concepto de Ludología, para referirse al estudio de los juegos de video. El

autor retoma los conceptos de Caillois²⁰ para señalar dos elementos centrales en los juegos, el *ludus* entendido como un juego que se ejecuta para conseguir un objetivo o resultado específico (obtener una victoria, sumar medallas, superar un nivel) y la *paideia* entendida como juego puro de simulación y como referencia contextual, que es llevado adelante sin objetivos y por el pasatiempo que permite el juego mismo, recorriendo universos abiertos, interactuando con otros etc.

Para Frasca el *ludus* se puede relacionar con la trama narrativa del videojuego (como un sentido o una actividad orientados por un objetivo final a alcanzar) y la *paideia* con sus entornos narrativos (ambiente, relaciones, contactos, actividades secundarias y libres, o reglas propias etc). De esta manera se asume la existencia de una historia enmarcada en un contexto o *paideia*, y de unos objetivos a desarrollar que se emparentan con el *ludus* o tramas narrativas. En los videojuegos estas tramas, sometidas al juicio del jugador, intentan captar y mantener su atención con diferentes alternativas para que el usuario participe activamente, para que siga siendo parte del juego e interactuando. Pero a su vez (como veremos) se incluyen en muchos juegos espacios libres para participar de otras actividades, con objetivos secundarios (sociales por ejemplo) que pueden ser externos a la diégesis y establecidos por los mismos usuarios.

Estas aproximaciones nos permiten una mirada de los juegos de video, como situaciones que reclaman la toma de decisiones constantes y la involucración de los jugadores en una trama compleja que puede generar nuevos significados, conocimientos y relaciones aplicables en otros ámbitos (por ejemplo los foros), a partir de sus estructuras de simulación. En los juegos de rol, que detallaremos más adelante, los extras -al juego de video en sí- también se perciben como atrapantes y motivadores para los usuarios y comunidades. En muchos casos las actividades que se organizan dentro de estos juegos exigen objetivos diferentes a diario que en algunos casos se deben resolver en conjunto con otros (*ludus*) pero permiten también vivir libremente (*paidea*).

Se puede entonces interactuar con otros sin realizar una actividad específica relacionada con la diégesis del juego, como asistir a fiestas y hasta a bodas virtuales

²⁰ Roger Caillois describe estos dos términos en su libro *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1958) como las dos caras opuestas de la moneda lúdica. Zonadelta.net. (2017). Recuperado de <http://zonadelta.net/cartridgeinside/paidia-y-ludus/>

online para interactuar con otros usuarios. Desde aquí podemos pensar en el valor de estas formas para el surgimiento de comunidades virtuales, que - pese a estar mediatizadas tecnológicamente- recurren a mecanismos familiares del ámbito offline (del sujeto) para socializar. Todo esto nos permite dar cuenta de los videojuegos como actividades de ocio para ocupar el tiempo libre, pero también como actividades realizadas por los usuarios con un sentido particular y creadoras de nuevos significados. Son actividades netamente sociales mediadas por nuevas tecnologías de comunicación, enmarcadas en el ámbito de prácticas culturales relacionadas con las CMC.

En este punto encontramos plena vigencia de los argumentos que sostienen este trabajo, porque en los foros es posible que minorías con intereses particulares relacionadas con estos juegos, pueden conectarse entre sí a partir de la disponibilidad y existencia de nuevos espacios virtuales, para contar sus experiencias sobre los jugabilidad y sobre reglas del universo gamer, para destacar logros y resultados, y también para desarrollar nuevas formas de relación. Esto es totalmente viable gracias a la red a partir de la disponibilidad y de la posibilidad que otorga el medio, como amplificador del contacto hacia una mayor cantidad de otros semejantes y opuestos en gustos e intereses.

4. Los Foros en el sitio Subdivx.com

4.1 ¿Qué es Subdivx.com?

El sitio subdivx.com nació como una web social o 2.0 que nos permite dar cuenta de una reciente necesidad de origen mixto, cultural y tecnológico. Esta necesidad es la de obtener subtítulos para insertar en películas descargadas/bajadas²¹ de internet, dado que poseen un idioma desconocido para quien realizó el acopio del material o para sus destinatarios.

El sitio publica, en un recuadro de su portada, algunos datos que dan cuenta de su actividad general: La cantidad de subtítulos publicados son alrededor de 500.000;

²¹ En la jerga virtual bajar o descargar refiere a aquella posibilidad de obtener un producto desde un espacio virtual hacia otro físico. Una película se baja desde la red a la unidad de disco duro del usuario para luego ser transferida a otro soporte de distribución (virtual o físico).

cantidad de subtítulos bajados son casi 600 millones; cantidad de usuarios registrados en el sitio son alrededor de 700.000; últimos subtítulos descargados; último usuario registrado; última búsqueda y un resumen expandible de los tipos de colaboradores de sitio web (usuarios que donaron, *Top Uploaders*, Expertos Divx, Traductores y Moderadores de subs). Estos elementos dan cuenta de la comunidad que se formó a través del sitio y de las relaciones de cooperación y trabajo colaborativo que genera Subdivx.com.

Sin embargo a pesar de la relevancia de esta actividad, relacionada con los subtítulos, la principal evidencia del funcionamiento de la Inteligencia Colectiva en Subdivx se da en los foros de intercambio virtual entre usuarios que interactúan en el sitio. El foro principal de Subdivx.com está dividido en la actualidad en un árbol con 14 temáticas diferentes, variadas y variables (General, Deportes, Juegos, Arte y Cultura, Series de TV, etc.). A su vez cada rama temática está subdividida en áreas específicas, y es dentro de estas áreas específicas donde los usuarios poseen la voz de mando para abrir hilos/*threads* (denominados temas en el sitio) y publicar mensajes de manera constante. El sitio cuenta con casi 200.000 temas abiertos y 3.000.000 de mensajes publicados.

Dentro del foro el apartado de Juegos, sobre el que vamos a centrar la investigación, hay cuatro subtemas específicos, a saber: Juegos de PC; Consolas de Juego; Abandonware; Juegos de mesa, rol y estrategia. Las relaciones y procesos que se dan dentro de uno de estos subforos puntuales, en el área de los juegos de PC, son el objeto de análisis de este trabajo.

Un detalle del tipo de interacciones entre usuarios (desde aportes singulares hasta la publicación material pirateado) que suceden dentro de este foro se percibe en los puntos 2, 3 y 4 del reglamento interno del sitio como negaciones, prohibiciones y desligamiento de responsabilidades por parte de subdivx.com. El sitio web da las herramientas para el intercambio, organiza de forma centralizada las relaciones²², y fomenta en la práctica los intercambios de material (porque no los censura). Pero

²² Como señala Evgeny Morozov en su artículo *Los Movimientos Sociales deberían ignorar a las redes sociales* (2013), la centralización en los intercambios es necesaria para organizar las interacciones y darles un orden para el funcionamiento de la inteligencia colectiva, aunque sea estableciendo un índice. El ordenamiento del foro de Subdivx es un ejemplo de esta centralización, encasillando y simplificando las actividades de los usuarios, de modo que esta organización disminuya el caos y permita a los participantes satisfacer sus búsquedas. Recuperado de <https://medium.com/@julitoalonso/los-movimientos-sociales-deber%C3%ADan-ignorar-a-las-redes-sociales-fbdb6e7c7300>. Traducción de Alonso, Julio (2013)

formalmente se excusa de este tipo de relaciones y de hecho las prohíbe para evitar la marginalidad respecto a la ley:

2. Está prohibido adjuntar en los subtítulos algún link que facilite la descarga de alguna película, serie de tv, etc por cualquier medio (elink, torrent, etc), que pueda infringir derechos de autor.

3. Los subtítulos que se encuentran en subdivx son realizados y subidos por los usuarios del site. Por lo tanto el usuario que sube el subtítulo es el único responsable de este.

4. subdivx no aprueba la piratería, por ende no vende divx ni facilita la descarga de los mismos.

Además, el punto 6 de este reglamento da precisiones sobre las interacciones que surgen entre usuarios del sitio: “Esta Web permite la participación de todos los usuarios de la comunidad subdivx escribiendo sus opiniones noticias e información de cualquier tipo de manera libre y responsable por los medios que la web pone a su disposición, en ningún caso subdivx tiene responsabilidad en las opiniones vertidas por dichos usuarios ni necesariamente ha de compartir dichas opiniones e información ni será responsable por lo acontecido entre ellos”.

La primer mirada permite entender que el ordenamiento del sitio, a partir de sus temáticas centrales, está en gran medida influenciado por los usuarios y sus orientaciones. Esto se percibe en que subdivx expone una multiplicidad de foros con temáticas generales, pero también muy específicas, como es el caso del foro sobre la serie *Game of Thrones*, que por su relevancia e interés en los usuarios generó un subforo propio, con alrededor de 400 threads de temáticas diversas y miles de comentarios relacionados con la serie.

También en la portada del sitio hay apartados especiales dedicados a señalar los mejores comentarios y los mejores temas, a partir de la escala de votos que los usuarios del foro otorgan a cada comentario y a cada *thread* en particular. Esto señala una escala de valoración interna al foro, otorga reconocimientos virtuales a los participantes del sitio y a los posteos, y permite hacer un seguimiento de los aportes o comentarios más significativos como un cuadro de honor.

En la portada hay también un apartado especial que señala a aquellos usuarios que contribuyeron con un aporte monetario voluntario para mantener el funcionamiento del sitio (con el que generaron una deuda a partir de lo que tomaron), mostrando el valor de estos aportes en dólares. Esto resalta el valor del aporte individual para mantener en funcionamiento la comunidad, y pone en vista otra escala de valoración interna del sitio web: la de los colaboradores que aportan dinero para solventar los gastos del sitio web²³.

Un último recuadro al final de la página muestra algunos mensajes rápidos volcados en el sitio, preguntas de los usuarios, comentarios, links con videos de interés. Estos mensajes son un murmullo que refleja la actividad incesante de la comunidad virtual a partir de la presencia de sus participantes. Es un *ruido* que señala el ordenamiento del caos a partir de la organización del sitio y muestra la ética de playa vigente, donde cada quien puede acomodarse en su lugar y participar en el espacio virtual aportando conocimientos o tomando aquellos que necesita.

Toda esta introducción da cuenta cuenta del proceso en medio del cual se desarrollan los intercambios virtuales en Subdivx que son objeto de este trabajo: En la sección de Foros del sitio nos vamos a centrar en la temática de “Juegos”, y dentro de esta temática abordamos el subforo “Juegos de PC” que se identifica (hacia los usuarios) con el siguiente detalle: “Lo nuevo que se viene en juegos de PC, ayuda para pasar algún juego, problemas de instalación. Rol, Acción, Simuladores.” Sobre este apartado en particular se desarrolla la investigación de esta tesina.

Los avances del punto 5 de este trabajo bucearan dentro de este subforo en particular, para desarrollar una mirada acotada sobre cuatro procesos puntuales de intercambio que nos permitan dar cuenta de algunas formas de colaboración activa dentro del sitio.

²³ En este punto es necesario hacer una aclaración, la gratuidad de uso e ingreso irrestricto a los foros, una cuestión central para su masividad, no implica que el funcionamiento, mantenimiento y alojamiento del sitio sean gratuitos. Subdivx.com para mantener su funcionamiento tiene gastos específicos de alojamiento en servidores, programadores, mantenimiento etc. como todo sitio web, lo relevante es que el sitio no se financia exclusivamente con publicidades o abonos sino también con la colaboración de algunos usuarios que reconocen la utilidad del sitio y aportan para su mantenimiento, una ofrenda en favor de la comunidad en reconocimiento de sus aportes. Está claro que el porcentaje de donantes es ínfimo en relación con los usuarios (80 de 700.000), pero esta cuestión refuerza la importancia de la cooperación online para los participantes y echa luz a los procesos colectivos de crowdfunding (o financiación de proyectos no corporativa).

4.2 ¿Qué buscan los usuarios en un foro?

Como señalamos más arriba, los foros representan una forma de relación muy cercana, accesible, ágil y espontánea. Según plantean González Sánchez y Hernández Serrano (2008) los usuarios perciben espacialmente a los foros como lugares que mantienen cierta familiaridad con otros espacios de su vida cotidiana en donde se puede indagar y socializar con otros a la vez que amplían el espacio propio de alcance y de relaciones.

Al foro se ingresa para buscar respuestas y experiencias: Por la veracidad que otorga el usuario al tipo de contactos y comentarios que se publican en su interior, porque recuerdan o aluden a espacios sociales conocidos de intercambio, y a su vez porque permiten establecer comunidades virtuales en donde la identidad del grupo se define a partir de intereses en común (Domínguez, 2007). Dentro de estos intereses están insertadas las necesidades de los usuarios.

Los usuarios perciben a los foros como espacios que favorecen la sociabilidad, y por esto pueden satisfacer mejor los intercambios de conocimiento y de ocio. Son espacios en donde se manifiesta la inteligencia colectiva a partir de los aportes, del diálogo y de la organización entre los pares / participantes, sin un esfuerzo institucional que defina los procesos (aunque como vimos sí existen ordenamientos lógicos para organizar los contenidos o temas, o para dar de alta y agregar secciones).

No hay restricciones de ningún tipo respecto a los comentarios que surgen en los posteos. Sin embargo, más allá de algún repudio o respuestas negativas que puedan generar algunas intervenciones, las conversaciones no se desvían de una continuidad (que a veces pueden saltar espacios de tiempo) y congruencia con el tema o problema planteado por el *thread*. Al final del día cada quien obtiene lo que busca en la playa virtual.

Por otro lado en los foros hay una cuestión respecto a la espontaneidad y libertad asumida en los diálogos forales (como vemos con Leadbetter, González Sánchez y Hernández Serrano) que es diferente a las formas de relación en las comunidades

tradicionales: En el foro no es necesario darse a conocer antes del diálogo. El conocimiento entre los participantes, si bien es importante, no es el soporte de los diálogos orientados.

Cualquier participante puede opinar con cierta autonomía, sin que sea necesario presentarse o conocer a los otros usuarios, siempre que su intervención demuestre interés en situaciones o temáticas relacionadas con el foro. Esta autonomía opera como una excepción que confirma la regla de la colaboración, ya que por lo general los ruidos que surgen no alteran los aportes relacionados con la temática de cada posteo, si alguna intervención es disruptiva se la rechaza, es criticada o simplemente se ignora, pero no altera el resto de los intercambios.

Todos estos puntos permiten construir el conocimiento compartido, a la vez que reafirman conceptos compartidos que definen a la comunidad virtual.

4.3 Foros virtuales, ¿educación informal?

Señalamos antes con el trabajo de Gairín Sallán sobre las CVA (2006) y González Sánchez/Hernández Serrano sobre la virtualidad y el conocimiento mediado por espacios de interacción social (2008), dos ejemplos de una amplia literatura académica que versan sobre el aporte de las TIC a nivel de la educación formal y académica. En general estos trabajos suelen abordar las comunidades virtuales a partir de su potencialidad como ambientes educativos innovadores, gracias al contacto virtual entre docentes y alumnos, entre institución y personas.

Estos trabajos generan también la consecuente reflexión sobre la necesidad de adaptar la institución educativa a los nuevos requerimientos de la tecnología, así como la indiscutible exigencia de ampliar los procesos, métodos y redes de la educación. Tal como lo hace Susana Ramírez García en su investigación, realizada para la Universidad Regiomontana de México, sobre la incidencia de los foros virtuales en la educación para adultos (2010)²⁴, se suele vincular el funcionamiento de estos nuevos procesos y formatos virtuales con la necesidad de una figura institucional que defina las temáticas y modere las interacciones, para encausarlas a

²⁴ “La tecnología es un medio que puede lograrse como un apoyo relevante para el aprendizaje del alumno y la aplicación de habilidades que permitan incrementar las competencias existentes en el alumno andragógico y otras nuevas a desarrollar. Por lo anterior, se retoma la función que ejerce y lleva a cabo el docente, como facilitador y moderador de dicho proceso de enseñanza- aprendizaje, tanto para e- learning y blended- learning.” (Ramírez García:2010). <http://www.ur.mx/investigacion/monografia02.pdf>

partir de objetivos previamente definidos. Esta cuestión es relevante porque demanda los procesos de adaptación señalados para mejorar el alcance de la educación institucional.

Sin embargo en este trabajo nos centramos en aquellos contactos desregulados que se dan entre los sujetos sin una definición institucional, contactos que funcionan como ámbitos educativos efectivos a partir del intercambio de conocimientos entre usuarios, que operan por necesidades de la experiencia cotidiana. A continuación vamos a recoger del trabajo de investigación de Libertad Borda (2012), desarrollado como una tesis de doctorado sobre foros de telenovelas, algunas herramientas de análisis para abordar a Subdivx.

4.4 ¿Cómo analizar un foro?

Libertad Borda expone en su trabajo *Bettymaniacos, luzmarianas y mompirris: El fanatismo en los foros de telenovelas latinoamericanas*. (2012) una mirada formal sobre los foros virtuales, surgidos entre los seguidores de telenovelas, como uno de los elementos que posibilitan la *Comunicación Interpersonal Mediada por Computadora* (CMC). La perspectiva de la autora que asumimos para este trabajo, intenta comprender a los foros como un fenómeno que supera ampliamente lo tecnológico, y que demanda focalizar en consecuencias culturales de las cuestiones técnicas y la tecnología, esto se advierte en sus definiciones sobre el intercambio dentro de los foros.

Desde una perspectiva espacio temporal es importante destacar que los participantes en un foro no están presentes en el mismo espacio, y entonces es necesario considerar al foro como una forma de CMC asincrónica. Borda cita una definición de los foros virtuales de Villanueva Mansilla (2005), quien denomina foros a aquellos espacios de intercambio virtual en donde el diálogo está mediado por la necesidad de escribir en un primer momento, y publicar después. Este elemento permite conversaciones que se extienden en el tiempo, que pueden sufrir pausas, reactivarse y servir como base de otras conversaciones. Pero este tiempo entre respuestas y el espacio previo a la publicación, permite también elegir mejor las expresiones y argumentos para generar intervenciones más elaboradas, a partir del

interés implícito en la necesidad de actuar y obtener resultados o reconocimientos internos.

Borda además toma de Villanueva Mansilla una breve clasificación de los tipos foros existentes en donde los de subdivix parecen encuadrar a medias entre la segunda categoría (tal como Borda reclama para los foros de telenovelas) y la primera :

- a. Foros de debate dentro de una página web que se establecen para promover la fidelidad del público con el producto promovido por la página (de un diario, radio o canal por ej). En estos casos los hilos suelen ser propuestos por el sitio y esto afecta las conversaciones que se producen (a partir de los intereses comerciales del sitio)
- b. Foros temáticos de un sitio web que nuclea a usuarios con un interés en común.

Borda señala también, citando a Villanueva Mansilla, la presencia de roles dentro de los foros. Así nombra a el *webmaster*, encargado de dar de alta o baja a los usuarios y de cuidar que se cumplan las reglas explicitadas por el sitio, además de los *moderadores* que pueden cumplir algunas de estas funciones delegadas. Lo concreto es que estas tareas de control, en un medio digital, son complejas y difíciles de aplicar o aceptar. En el caso de subdivix las figuras del webmaster y los moderadores son casi nulas porque hay una alta tolerancia a las intervenciones de los usuarios. El alta de usuarios es automática, ingresando datos de contacto y una dirección de mail se puede obtener un usuario y participar de los intercambios. Pero además se observa que los tipos de intercambio en muchas ocasiones se oponen explícitamente a las prohibiciones que el foro declara en su reglamento, sin que esto ocasione sanciones, menciones o moderaciones.

Otro punto para destacar es que los foristas se dan a conocer a los demás a partir de un nickname, o nombre de usuario, que puede no coincidir con el nombre real de la persona (veremos que en subdivix esta no coincidencia es una regla que asegura anonimato, y fomenta la actividad pirata del sitio). Este elemento permite blindar y motivar muchas de las intervenciones de los usuarios, ya que no se puede identificar a la persona que las lleva adelante (junto con el carácter mediado de las CMC).

Señala Borda que cualquiera puede, a partir de esto, construir en internet una identidad diferente a la que tiene “fuera de línea”, aunque esta posibilidad se puede ver sometida a una “prueba de coherencia”, a partir del discurso que se desarrolla dentro del foro y de la credibilidad o duda que genere en los demás usuarios: “Una niña de 12 años puede decir que tiene 35 y nadie podrá saber a ciencia cierta si dice la verdad o no, pero tal vez se delate rápidamente por su cronolecto o al menos se genere una duda respecto de su veracidad” (Borda - Op. cit. p. 51).

Pero además el hecho de que los usuarios no tengan una relación uno a uno con la identidad real u *offline*, conlleva la posibilidad de que una misma persona pueda generar más de un nickname y asuma diferentes identidades dentro del mismo foro, simulando ser distintas personas, aunque la existencia de esta posibilidad no implica que la mayoría de los usuarios lo intenten, ni entorpece los procesos de intercambio. La prueba de esto surge del análisis de algunos posteos que vamos a realizar, en donde podemos visualizar la manera en que los intercambios positivos y orientados superan ampliamente a los ruidos. Si bien existen expresiones que van en contra de otras, o se burlan e ironizan a algunos posteos, estas no frenan el intercambio y la colaboración que de todas maneras se evidencia.

La autora menciona una categoría de usuarios en los foros virtuales, que es muy importante para este trabajo, al referirse a los *lurkers*. Subdivx, al igual que la mayoría de los sitios que albergan estas formas de CMC, permite el libre acceso a todos los contenidos vertidos dentro de los posteos que albergan sus foros. Es decir que cualquier persona puede leer los mensajes ingresando a la página correspondiente, lo que equivale a decir que los comentarios realizados en los threads adquieren carácter público. La cuestión es que una gran masa de personas, redireccionada desde los buscadores, ingresa a los foros para leer los mensajes y tomar los conocimientos sin intervenir en forma directa del posteo. Estos son los *lurkers* y su presencia sólo puede ser intuida a partir del contador de visitas que cada thread expone en su cabecera en subdivx.com.

Borda también apunta a la dimensión discursiva para marcar brevemente que los foros fomentan una conversación asincrónica que mantiene características de coloquialidad e informalidad. Esta situación emparenta a los foros directamente con la conversación cotidiana cara a cara aunque, a diferencia de esta, los diálogos se

dan sobre una temática restringida (o acotada según los casos). El diálogo en los foros se puede entender como una transacción, una conversación que se dirige hacia la obtención de un servicio y un contenido restringido, esto puede generar discusiones (cooperativas o conflictivas) o también intercambios centrados en el contacto y en la reafirmación de lazos sociales a partir de intereses en común.

5. No todos saben todo pero todos saben algo.

5.1 Comentarios preliminares y selección de muestra

Como señalamos antes, dentro de la sección del foro de Subdivx.com dedicada a la temática de los *Juegos*, abordamos específicamente las interacciones que se dan en el apartado dedicado a *Juegos de Pc*. En este espacio virtual la mayoría de los intercambios se relacionan con los juegos de video en sí, con problemas de instalación, con juegos de rol y simuladores etc. (tal como especifica subdivix al encuadrar este espacio virtual).

Para el desarrollo de este trabajo se seleccionaron, como muestras por conveniencia para un análisis no probabilístico, algunos tipos de intercambios que se dan con frecuencia en esta sección del foro de videojuegos. Esta selección intencional nos permitió detectar algunas regularidades en el foro: por ejemplo la distinción entre usuarios que son recurrentes y novatos en la sección, las escalas de jerarquización internas entre los interactuantes, la cercanía y familiaridad entre los participantes, los procesos de socialización de saberes, y algunos patrones de conducta similares en diferentes posteos, entre otras cuestiones.

Aunque el criterio de selección *no nos permita generalizar las conclusiones a otros ámbitos*, sí resulta válido para profundizar la mirada sobre algunos elementos de la inteligencia colectiva que opera en el interior de la sección.

A partir de los intercambios registrados, el análisis se orienta hacia los objetivos y preguntas planteadas en el inicio. Las conclusiones obtenidas son aportes para poder pensar a estos contactos orientados como elementos de una inteligencia

colectiva que vive a partir de los usuarios, o dicho de otra manera, como actividades de intercambio de conocimientos complementadas por la tecnología de las CMC.

Esta red de intercambios produce una masa de conocimientos disponible para los participantes del foro (nadie lo sabe todo pero todos saben algo), aunque quizá se ajuste mas a derecho decir -como prefieren los usuarios- que todo esto *comparte* una masa de conocimientos disponible para los participantes.

Trabajaremos sobre diferentes posteos señalando ciertos rasgos de estos intercambios relacionados con los juegos de PC. En la exposición resaltaremos ejemplos de estos intercambios. En el anexo estos posteos se agregan completos.

5.2 ¿Por qué los videojuegos?

Nos interesan los foros de videojuegos en particular, porque permiten fácilmente dar cuenta del surgimiento de experiencias relacionadas con la inteligencia colectiva dentro de comunidades virtuales formadas a partir de características en común, como el gusto por los videojuegos. Por ejemplo la relación entre los miembros a partir de situaciones similares, la socialización de experiencias singulares, y las significaciones surgidas y compartidas alrededor de los títulos de videojuegos publicados en el mercado.

El hilo común en todas estas actividades es la constante necesidad de intercambiar valores con otros a partir de carencias propias, pero también de saberes propios que se deben compartir. Veremos esto a través de cuatro puntos diferentes y en relación con diferentes situaciones:

El primer caso señala, además de una contradicción entre mercado y acceso, un ejemplo claro del soporte técnico informal surgido entre los usuarios para garantizar el acceso gratuito al producto. Esto se da a partir una serie de intercambios de ayudas centradas especialmente en el sujeto.
<http://www.subdivx.com/X12X84X88026X0X0X1X-crack-para-assassins-creed-2-funcionando.html>

El segundo caso resume el funcionamiento de una comunidad virtual de intereses y saberes en común. En este ejemplo todo el conocimiento pre-asumido por los participantes opera como promotor implícito de los intercambios de experiencias,

estableciendo relaciones muy cercanas entre los participantes a partir de un interés comunitario y en beneficio de este. <http://www.subdivx.com/X12X84X222539X0X0X1X-steam-consulta-con-win-7-pirata..html>

En el tercer caso nuevamente la excusa de compartir juegos pirateados permite a los usuarios intercambiar saberes específicos para contextualizar el funcionamiento del universo de la piratería. Conocer cómo se genera el acceso gratuito retroalimenta los valores e intercambios dentro de la comunidad *gamer*. En este posteo se observa que estos conocimientos sobre el universo *gamer*, y sobre el lenguaje multimedia, complementan la participación del usuario en los intercambios. <http://www.subdivx.com/X12X84X221713X0X0X1X-prey-ha-sido-crackeado.html>

En el cuarto caso analizamos dos posteos paradigmáticos en los que abiertamente se pide y recibe ayuda para resolver situaciones singulares, gracias a la inteligencia colectiva. Los dos ejemplos dan cuenta del valor otorgado a la comunidad a partir del conocimiento disponible. *No todos saben todo pero todos saben algo*, este paradigma es central para los participantes que ven en esta sección del foro como las escalas jerárquicas de conocimiento diferencial son conectadas gracias a la complementariedad de las prácticas mediadas por la tecnología, en beneficio de la experiencia. <http://www.subdivx.com/X12X84X216582X0X0X1X-juegos-para-ninos.-me-ayudan.html> - <http://www.subdivx.com/X12X84X211281X0X0X2X-recomienda-juegos-para-pc-con-bajos-recursos..htm>

5.3 Lecturas más análisis de posteos y publicaciones.

En los posteos veremos que a partir de una intervención original, que abre el hilo o *thread*, se suceden varias acciones en forma de respuestas (o lecturas) de otros usuarios al posteo original, o a otros comentarios realizados sobre el posteo, y de divagues que de alguna manera guardan relación con la temática y el contexto *gamer*.

La forma de trabajo consistirá en incluir el mensaje de apertura del *thread* (incluimos el título y luego el desarrollo de la intervención que abre el posteo). También, a juicio de este trabajo, vamos a incluir algunas de las respuestas más relevantes que genera cada posteo en particular, aunque en algunos casos no sigamos el orden cronológico en que fueron realizadas.

5.4 Comunidad y acceso pirata.

El primer posteo a analizar nos encamina de lleno en la contradicción entre mercado, comunidad de usuarios, acceso pirata a los productos, y la forma virtual de compartir con otros el acceso a la mercancía. Pertenece al usuario louis78²⁵ y contiene esta información:

<http://www.subdivx.com/X12X84X88026X0X0X1X-crack-para-assassins-creed-2-funcionando.html>

"Crack para assassins creed 2 FUNCIONANDO!!!

En realidad no es un crack, sino un ejecutable que simula ser el servidor oficial de Ubisoft, por lo que ya se puede guardar la partida y proseguir el juego. Yo lo estoy jugando desde ayer y cero problemas funciona de diez!, es medio complicada la instalación pero vale la pena por este juegazo, vean acá:" (Usuario: louis78 ; Fecha: 04/04/2010 03:45 pm)

El posteo no ofrece la descarga pirata del videojuego, pero linkea con una dirección web del sitio www.taringa.net que detalla de manera ordenada un método para emular el servidor oficial de la creadora del software y permitir que el juego se ejecute correctamente (este link en la actualidad fue deshabilitado). Compartir este conocimiento permitió a los usuarios avanzar con la instalación sin haber pagado la licencia de software, pero sobre todo les dió una solución para poder utilizar la versión ilegal del juego que estaba vedada por una restricción de uso (según afirman los propios participantes del thread).

La cuestión es que el juego se podía descargar de forma ilegal desde distintos sitios web o comprar en el mercado negro por un poco más del valor de un dvd virgen. Para limitar esta situación Ubisoft (desarrollador del software) creó una doble restricción de acceso que castigó la compra pirata del producto a través de un DRM²⁶. Esta doble restricción en primer lugar obligaba al comprador del juego a registrar el producto al momento de instalarlo en la PC, ingresando la clave impresa en el packaging del producto (para asegurar que se instalaba un producto original); y en segundo lugar bloqueaba el uso del juego si la PC no estaba conectada a internet,

²⁵ Louis78 es miembro de subdivx desde 2007. Desde su perfil registra varias intervenciones de distinto tipo, aportando subtítulos, comentarios generales, subiendo posteos con un humor particular, videos diferentes, pero también realiza varios pedidos de cooperación -de diversas temáticas- que en su mayoría fueron respondidos positivamente, por ejemplo: **Duda con el modo carrera fifa 12; ¿Donde puedo consultar el padron para el domingo? ; ayuda!! problema eléctrico extraño con mi pc; busco capitulo de los simpson, ayuda!!!**

²⁶ DRM (Gestión de derechos digitales) Es un sistema utilizado por las tiendas de libros electrónicos (pero también las de música, películas o videojuegos) que básicamente limita el acceso a los libros comercializados de manera digital. Recuperado de <http://clubdelebook.com/2011/04/18/que-es-el-drm-y-para-que-sirve/>. (2017)

para que los servidores de ubisoft pudieran validar de manera online la originalidad del juego y su clave de registro (que no se repita la misma clave en más de una pc por ejemplo). Ante estos problemas de jugabilidad el forista comparte un método para poder utilizar el juego, saltando la doble validación que interpuso la creadora del producto.

En síntesis, el juego no se podía jugar sin estar conectado a internet, pero tampoco se podía jugar si el producto no había sido comprado legalmente y si su clave de registro no había sido ingresada debidamente al instalar el juego. El crack informático instalable, y una serie de procesos a seguir, permitían saltar esta doble traba simulando una conexión a internet para poder *jugar* el juego.

Como veremos a continuación surgen diálogos e intercambios en los cuales los usuarios se cuentan como funciona el crack, se responden a preguntas y también se explican detalladamente, unos a otros, como son los pasos de instalación. Con estos conocimientos compartidos, y validados por la experiencia publicada, cientos de usuarios que visualizaron el post pudieron hacer funcionar esta intervención sobre el producto sin pagar licencias. Simplemente debían ejecutar el crack y el proceso detallado para simular la conexión con un servidor (sin necesidad de ser expertos o de comprender realmente el proceso realizado).

“Na, la instalación no es complicada. Y anda con problemas, actualmente, por ahora se puede jugar creo que hasta la 6ta o 7ma secuencia, pero no falta mucho para poder jugarlo entero.” (Usuario: MaZe - Fecha: 04/04/2010 03:47pm)

“UPDATE V.Final!!! Aqui el tan esperado update,que deja pasarse todas las misiones del maldito juego,EN SU CARA UBISOFT!!!: Este link,le doy las gracias a Sourcrat,link: www.mediafire.com/?vzm12mjfolm” (Usuario: louis78- Fecha: 04/04/2010 03:51pm)

Veremos que surge una discusión a partir de un reclamo contra el desarrollador del software, por vedar el acceso al producto obligando a comprarlo. Estas discusiones cuadran con las afirmaciones de Henry Jenkins (2009) en el capítulo sobre las audiencias interactivas de su obra *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. El autor retoma las afirmaciones de Levy, sobre la inteligencia colectiva, para resaltar la oposición entre la cultura del conocimiento y la cultura de la

mercancía. Si bien la primera no puede escapar de la segunda, los procedimientos colectivos y colaborativos de la cultura del conocimiento (ligada con la inteligencia colectiva) progresivamente alteran los modos de operar de las industrias culturales (o de la cultura de la mercancía), debiendo estas adaptarse a nuevos requerimientos de los consumidores a partir de la significación de las mercancías.

En este mecanismo retroalimentado, las industrias disponen de un gran potencial gracias a estas comunidades (en cuanto al feedback con el consumidor para enriquecer el producto), pero también enfrentan nuevos problemas para adecuar sus productos a nuevas formas y niveles de distribución legales y piratas.

Estas son las respuestas que generó el posteo y que aluden principalmente al mecanismo de apropiación ilegal de la mercancía por los consumidores, tal como fueron publicadas por los usuarios:

“Daa... no te enojas con Ubisoft, solo protegen su producto. Y con lo que ocupa ese values no creo que sea el final... se supone que si tiene más líneas ocupa más... y el mio ocupa 80kb más que ese.” (Usuario: MaZe - Fecha: 04/04/2010 03:56pm)

“que idiota!! se enoja con quien teoricamente es el realizador de un juego que tanto desvelos le provoca...no entiendo...quieren afanar y se quejan” (Usuario: blackfox71 - Fecha: 04/04/2010 04:55pm)

“y vos te indignas tanto, que estas en una pagina de subtítulos que se usan para películas piratas... hipócrita.” (Usuario: blackfox71 - Fecha: 04/04/2010 04:55pm)

“Jaja yo no me enojo con ubisoft, eso lo saque de taringa. Igualmente estoy feliz de que hayan conseguido romper con este DRM que era un abuso hacía los que legítimamente compraron el juego y no podían jugarlo debido a los problemas con los servidores de ubisoft.” (Usuario: louis78- Fecha: 04/04/2010 04:01pm)

“Encima ni siquiera se dio tiempo a leer que era un quote de un post en taringa, no la opinión personal de Louis78. Y de todas formas, argumentos sólidos para piratear hay de sobra, no se trata de afanar, de hecho se trata de combatir la verdadera estafa con la cuál las compañías explotan a sus consumidores. Sin mencionar que si blackfox realmente piensa que estos movimientos “piratas” masivos en la red solo representan una forma de robo, podría recapacitar el consumo que hace de los mismos... En cuanto al crack, espero que pronto encuentren la manera de que funcione al %100 y en todo el juego, desde ya muchas gracias por postearlo... Saludos!” (Usuario: LPHS - Fecha: 04/04/2010 05:25pm)

“Como que explotar a los consumidores? Por qué lo decís? Si vos comprás algo, sea caro, sea barato, sea bueno o sea malo, lo hacés siendo conciente de lo que estás consumiendo, vos aceptas su precio, aceptas que el producto puede tener algún riesgo, algún problema, no te obligan a comprarlo.” (Usuario: MaZe - Fecha: 04/04/2010 06:15pm)

“Parece que al fin dieron en el clavo.... Como es eso de que emula el servidor de Ubisoft?” (Usuario: California- Fecha: 04/04/2010 04:26pm)

“Sin mucho tecnicismo que no se XD es como tu mismo ser un servidor de ubisoft y conectarte en lan con el y así poder jugar tranquilamente. lo que hacen falta es identificar a cuales direcciones se conecta el juego ya sea para guardar iniciar o verificar si el juego es valido.. lo demás es crear el programa que lo emule” (Usuario: 13dk13 - Fecha: 04/04/2010 04:28pm)

“no es el crack final , tiene problemas con algunas misiones secundarias entre otras. ya van a ir editando el values.db , igual no está completo al 100% para pasarte todo el game” (Usuario: Mendozaaaaa- Fecha: 04/04/2010 07:20pm)

Un usuario realiza una consulta particular a la comunidad, representativa de muchos otros usuarios, pidiendo una guía para instalar el crack:

“el post de taringa está muy informativo, tiene tanta información q tiende a contradecirse y confundirme.... estoy desde 0, q debo hacer? :S” (Usuario: kelvin18 - Fecha: 04/04/2010 09:30pm)

Louis78 toma esta pregunta y le cuenta a Kelvin18 (y en el mismo gesto a toda la comunidad), de una forma simple y detallada, los pasos a seguir para utilizar el producto. Esta guía que postea el usuario está específicamente orientada hacia el sujeto para hacer funcionar el juego, sin explicar los porqués o para qué de cada paso, que por supuesto no son relevantes. Lo que interesa a los usuarios es obtener el conocimiento para ejecutar el producto, y asumir que esta experiencia le funcionó a Louis78 opera como elemento de prueba suficiente para validar sus indicaciones:

“Tenés que hacer una instalación de cero del juego, si ya lo habías instalado previamente y usaste otros cracks desinstala todo, incluso el ubisoft launcher. Luego de tener la instalación limpia tenés que iniciar el juego al menos una vez para que se actualice y creas una cuenta en ubisoft, luego tenés que editar el archivo “hosts”, que está en “C:Windows System32 drivers etc”, agregar lo siguiente al final y guardas el archivo:

*127.0.0.1 static3.cdn.ubi.com
127.0.0.1 ubisoft-orbit.s3.amazonaws.com
127.0.0.1 onlineconfigservice.ubi.com
127.0.0.1 orbit-service.ubi.com*

127.0.0.1 ubisoft-orbit-savegames.s3.amazonaws.com.

Bajas el emulador del server: depositfiles.com/files/tlokiwu3u

Buscas el último values.db disponible y lo reemplazas por el que está en la carpeta del server, luego ejecutas server.exe (lo dejas abierto), arrancas el juego y eso es todo, si hiciste todo bien debería andar sin problemas.” (Usuario: louis78- Fecha: 04/04/2010 10:34pm)

El usuario realiza todos los pasos detallados por Louis78, pero tiene un problema final, el programa no inicia. Entonces re-pregunta dentro del mismo posteo:

“realize todo al pie de la letra y cuando ejecuto server.exe se abre y se vuela a cerrar, q sera?” (Usuario: kelvin18 - Fecha: 04/04/2010 11:59pm)

Y vuelve a recibir una respuesta a su problema particular, de parte de Louis78, demostrando que el problema de Kelvin18 no era único, porque había surgido también en otro ámbito de internet a otras personas.

“Ví esto en taringa y me acordé de tu mensaje: Ahora gracias al update solo ejecutando el archivo server.exe funciona (me paso que no arrancaba, se abría y cerraba solo, la solución a esto es cerrar los programas que usen el puerto 80, como apache, skype y hamachi, recomiendo cerrarlos desde el administrador de tareas y ya funciona.” (Usuario: louis78- Fecha: 05/04/2010 12:49pm)

Sin la ampliación de universos de acción, sin la disponibilidad cuántica de conocimientos y experiencias particulares en el foro, y sin la acción orientada de otros usuarios, Kelvin18 no hubiera podido saltar el *punto de fuga informativo* para acceder a la información específica: Esta es la riqueza cultural, cognitiva y tecno-cuántica a la vez, de la inteligencia colectiva.

Interviene luego otro usuario, dando cuenta de que el proceso detallado por Louis78 funciona correctamente para ejecutar el juego, y otros usuarios que agradecen el aporte:

“vale exelente, ya estoy jugando instale corri el exe del juego actualice, ya tenia cuena ubi desde hace tiempo. cuando me pidio clave del juego cerre. edite el host, ejecuto el emulador, abri el exe denuevo me dice error al conectar blablabla (no importa) le di a jugar ya i walaa viciando” (Usuario: 13dk13 - Fecha: 08/04/2010 12:39am)

Debemos mencionar las lecturas realizadas por los *lurkers* que utilizaron el conocimiento explicado y compartido en el posteo (a junio de 2018 el *thread* acumula más de 110.000 lecturas).

De esta manera el contacto en el foro permite que un problema particular sea compartido con semejantes, permite conocer la repetición de casos similares para diferentes usuarios en diferentes contextos, y es el contacto en el foro el que genera el intercambio de conocimientos para solucionar el acceso al producto. A esto se deben sumar los miles de lectores que acceden al conocimiento público volcado en el *thread* para solucionar sus inconvenientes y utilizar el juego. Una microcomunidad entre las diversas que se expresan en cada *thread* dentro de subdivx.com.

Estas formas de colaboración que se dan entre usuarios al nivel del foro, parecen no responder a un interés económico para obtener ganancias (aunque sí representan un ahorro de costos). Los actos registrados son guiados principalmente por el interés de colaborar para dar y obtener un excedente cognitivo, para permitir a otros utilizar diversos productos, otorgar soluciones, e interactuar.

Estas intervenciones como vemos generan contradicciones en ambos lados de la cadena del mercado, entre propietarios del producto, distribuidores y también entre los consumidores. De hecho uno de los usuarios resume en su comentario una cuestión muy específica (y que genera una discusión dentro del posteo), que solo se puede entender a partir de la disponibilidad de la mercancía en la red.

Según este usuario la disponibilidad gratuita del producto (gracias a la red) libera el acto de consumir (un producto pirata) únicamente al juicio de la propia conciencia. Aunque esta conciencia está motivada por la presunción de inocencia del consumo pirata que surge de la disponibilidad de la mercancía, de la colaboración de la inteligencia colectiva, y del anonimato de la intervención. No se considera robo porque está disponible y porque otros lo ofrecen: Como señala más arriba el usuario *LPHS*: *“Y de todas formas, argumentos sólidos para piratear hay de sobra, no se trata de afanar, de hecho se trata de combatir la verdadera estafa con la cuál las compañías explotan a sus consumidores. Sin mencionar que si blackfox realmente piensa que estos movimientos ‘piratas’ masivos en la red solo representan una forma de robo, podría recapacitar el consumo que hace de los mismos...”* Estos

argumentos retroalimentan a las compañías para limitar el acceso pirata, colocando trabas en la distribución.

El mercado aparece de manera explícita como un mal necesario, se necesita de este por un lado como impulsor central para el desarrollo, porque por ejemplo en el universo de los juegos de video sin el mercado las industrias no desarrollarían nuevos productos -esto está siempre en claro entre los que participan de las redes como señalamos y veremos también más adelante-, pero a su vez se detesta la tiranía que obliga a disponer de los medios para acceder a estos objetos de deseo comercializados. De esta y por esta contradicción, entre comprar un producto para obtener la licencia de uso o consumirlo de forma pirata, surgen muchos posteos en los foros con recetas de acceso que alimentan esta cultura colectiva.

Vemos en el foro virtual una necesidad cultural, a la par del mercado e impulsada gracias a la red, de colaborar con otros para mantener un intercambio gratuito paralelo. Esta necesidad no termina con el simple acceso y disfrute individual del producto, sino que lleva a compartir ayudas para que otras personas puedan acceder a las mercancías, o dicho de otra forma, a compartir el acceso gratuito. Así entonces quien pudo resolver un obstáculo, o accedió a un método para hacerlo, lo ofrece al colectivo de la red para generar un mayor consumo por fuera del mercado. En línea con lo que señala Jenkins (2009) este movimiento produce una contradicción para las industria de juegos y software: Porque por un lado con el consumo pirata y la circulación en las redes el producto es valorado en niveles más amplios, pero por el otro se recorta el ingreso planificado al desarrollar el producto y obliga a invertir en la reformulación de la industria y en los métodos de distribución.

5.5 Interacción, sobreentendidos y vínculos en el foro

Un posteo significativo para analizar con relación a esta cuestión lleva el título: “STEAM! Consulta con Win 7 pirata”. Es un *thread* creado en junio de 2017 por el usuario *Megadeto* (registrado en el sitio desde el año 2012). Se trata de un usuario activo con varios mensajes en diferentes posteos y subtítulos aportados al sitio, según detalla en su biografía interna. A primera vista surge un detalle sobre este posteo, que se repite como una regla general en estos threads; en algunas semanas de vigencia cosechó pocas respuestas puntuales, pero en contraste con esto obtuvo

una gran cantidad de visualizaciones (según se detalla en la cabecera del posteo) de *lurkers*, superando ampliamente a la cantidad de respuestas.

El posteo en cuestión contiene el siguiente desarrollo:

<http://www.subdivx.com/X12X84X222539X0X0X1X-steam-consulta-con-win-7-pirata..html>

Hola gente bella! Mi consulta es la siguiente, ya la habran escuchado mil veces pero bue... Obviamente tengo el Win piraton y un monton de juegos piratones tambien y ahora que sale el KOF 14 me lo quiero comprar originale en Steam. Alguno le paso de tener algun drama? O sea el Steam no te caga nada. El precio al final en el resumen de la tarjeta es que figura en la pagina? O te fornican con algo del cambio o el impuesto al boludo? Estoy en Argentin. Gracias a tuti!" (Usuario: megadeto - Fecha: 12/06/2017 07:52pm)

El *thread* incluye algunas interpelaciones a otros usuarios y a una comunidad amplia de intereses compartidos. Además posee un vocabulario repleto de sobreentendidos que señalan, en la coloquialidad e informalidad de los diálogos, la cercanía cultural y cognitiva entre los participantes. El carácter discursivo en este posteo nos permite inferir que estas situaciones son frecuentes en los foros, a partir de usuarios y situaciones recurrentes, por la forma en que se interpelan e interpretan entre sí, y por el tipo de lecturas y respuestas que esperan tener.

La primer referencia del usuario es al uso del sistema operativo Microsoft Windows del que (según él mismo señala) utiliza una versión pirata, por lo que se sobreentiende que no abonó una licencia de uso de software correspondiente. Además detalla tener instalados varios juegos (o software adicional) descargados sin licencias de por medio. Estas referencias permiten convocar a una comunidad a partir de las definiciones compartidas entre usuarios, y los conocimientos en común, sobre el uso de productos sin licencia (ilegales, piratas, etc.) con la repetición de una pregunta que los usuarios "ya la habrán escuchado mil veces, pero bue". Luego de esta convocatoria no es necesaria otra introducción o aplicación, el usuario puede consultar directamente porque prejuzga que la mayoría de los lectores interpretarán fácilmente su planteo, a partir de la lógica de intercambios en otros posteos, de los conocimientos compartidos y de la familiaridad con otros ámbitos de relaciones. Esta presunción permite la agilidad del diálogo y el contacto sin necesidad de invertir tiempo en explicaciones o presentaciones que se deberían dar en otros espacios de intercambio presencial.

Una segunda referencia importante es que incluye una pregunta para ejecutar KOF 14²⁷ que en este caso desea comprar con una licencia original a través de Steam.²⁸ El autor del posteo realiza una consulta particular respecto al hecho puntual de mezclar software pirata con software legal en la misma PC, y si esta mixtura podría generarle problemas. Además consulta respecto a las formas de pago online y costo del software. La serie de respuestas que originó el posteo exhibe una gama variada de saberes. Todas son respuestas expresadas rápidamente en términos de tiempo con relación al planteo original, de acuerdo al formato temporal del foro. Aunque no sea la fluidez de un diálogo cara a cara o telefónico²⁹, la velocidad de respuestas refleja una cercanía singular que funciona perfectamente para una comunicación orientada a partir del diálogo colaborativo, con el agregado extra de un ida y vuelta entre varias voces y la participación, casi palpable, de los usuarios y sus experiencias.

“No pasa nada con el Win trucheli, los juegos se guardan en steam y ahí quedan. Y con el precio es ese, solo que es en dólares. Lo que sé y no lo sé, es que hay páginas para comprar juegos de Steam y te salen mas baratos. Mi hijo es el que los compra y yo soy el que los paga :/” (Usuario: TooNAngel - Fecha: 12/06/2017 08:16pm)

Todas las respuestas reconocen o asumen la piratería del software Windows como algo común, una presuposición holgadamente asumida por la mayoría de los usuarios de PC a nivel mundial y presentada por los usuarios como norma³⁰ que nadie reprocha o comenta. Diferentes usuarios afirman desde sus experiencias que no hay conflictos entre software legal e ilegal, pero además la información extra que otorgan al usuario sirve para complementar sus conocimientos sobre el funcionamiento de la comunidad de Steam y el alojamiento físico del software adquirido.

²⁷ King of Fighters XIV es un juego desarrollado y publicado por la compañía japonesa de software SNK.

²⁸ STEAM es una comunidad de juegos en línea, que se dedica a la venta de licencias de software online.

²⁹ Como menciona Libertad Borda, los foros son una forma de diálogo asincrónico, en donde las respuestas se suceden con diferencias de tiempo, cuestión que permite diálogos más elaborados que los de un chat e incluso de una conversación cara a cara.

³⁰ El uso de Microsoft Windows sin licencias, de acuerdo a las leyes de propiedad intelectual del país de origen del software, es un delito. No son pocas las suposiciones que relacionan el uso masivo de Windows pirata con un descuido intencional de Microsoft, que rescinde ingresos para no ceder el primer lugar mundial en cuanto a uso de software.

La cercanía entre usuarios, y la familiaridad del espacio del foro con ámbitos de relaciones presenciales, además se percibe discursivamente en el tono y en la preocupación de los participantes para que el usuario ahorre dinero en la compra del producto. Por ejemplo, le sugieren adquirir de otras páginas, o esperar el momento en que el sitio STEAM inicia las ofertas de verano para comprar más barato.

“No hay problema. Otra cosita, Steam y otro sitios, cuando arranca el verano (invierno para nosotros) hay descuentos, y el dólar esta más o menos estable, así que quizás te conviene aguantarte un par de días para ver si obtienes alguna oferta” (Usuario: *dmassive* - Fecha: 13/06/2017 07:51am)

“en 2 semanas steam entra en ‘summer sale’”(Usuario: *alfmas* - Fecha: 13/06/2017 04:21pm)

Otra respuesta juzga al juego en sí y recomienda al autor jugar previamente una versión *demo* para testear el producto antes de descargarlo, ya que desde su punto de vista el producto en cuestión no *alcanza* los atributos correctos para ser parte de la saga de videojuegos de KOF.

“Probaste la demo antes? Te advierto para que no te comas un garrón como gente que conozco y lo vendió después de comprarlo para PS4... Sinceramente esa cosa no es un KOF, así que fijate de jugarlo en otro lado antes de tirar la guita así. Por lo otro que mencionaron no hay ningún drama, todos tenemos Steam y dudo que alguien tenga Win legal jajaja.”(Usuario: *Shinusagi* - Fecha: 13/06/2017 08:11am)

En el posteo se visualiza cómo, a partir de mundos de experiencias que son referenciados y de situaciones particulares compartidas por los usuarios dentro del foro, se produce una conversación informal con información y afirmaciones que aportan al usuario un conocimiento nuevo, contrastado, útil y orientado a su necesidad a partir del contacto. Además surgen intercambios de comentarios y recomendaciones que están motivados por el simple contacto, con la necesidad de socializar a partir de gustos en común y de un interés por la comunidad y por el otro.

Dentro del foro se genera así una atención personalizada y preocupada por el sujeto, que es tan valiosa y a la vez difícil de conseguir en otros ámbitos precisamente a partir del tiempo e intención que dedican los usuarios. Este soporte técnico amplio incluye varios ejemplos del excedente cognitivo mencionado por Clay Shirky, como

un pilar de la inteligencia colectiva, que permite saltar la pasividad del consumo para poder dar y obtener algo, a partir de las posibilidades del foro.

“fijate en la página G2a .com ahí compra mi hijo y le es más barato”(Usuario: TooNAngel - Fecha: 13/06/2017 11:53am)

“No pasa nada, tengo varios piratas y varios originales (Steam, Uplay, Origin) hace años y ningún problema.”(Usuario: ona2x - Fecha: 13/06/2017 08:02am)

El autor del posteo agradece los comentarios demostrando con un agradecimiento en mayúsculas la utilidad e importancia que tienen para su situación, y agrega una ironía final respecto a las licencias de productos de software, que sella el vínculo informal y la cercanía en este thread:

“GRACIAS A TODOS!!! Y como dijo Shinusagi...win 7 original? WTF e eso bo?”
(Usuario: megadeto - Fecha: 13/06/2017 07:35pm)

Todo el posteo incluye intercambios que remiten constantemente a procesos de cooperación online y al surgimiento de un conocimiento repartido, vivo y contrastado por los usuarios que se expresan a través del foro. La diversidad de los aportes muestran una inteligencia colectiva que razona y se expande principalmente desde estas voces portadoras de mundos de experiencias y situaciones particulares. Voces que al ser expuestas en público, dentro de una comunidad, resultan lecciones completas y simples para ayudar a tomar decisiones a los interactuantes. Pero además su supervivencia como contenido público en la red permite que otros *lurkers* que consultan el posteo (como se evidencia a partir de las lecturas que tuvieron estos casos) puedan tomar estos conocimientos para sus propias experiencias sin haber participado de los intercambios de manera directa.

La referencia hacia experiencias de los usuarios permite identificar a los participantes y a una jerarquía diferencial de saberes que surge en los comentarios de los usuarios, pero estas expresiones no se exponen para acentuar diferencias sino para colaborar con otros. Los usuarios refieren conocimientos sobre Steam y su funcionamiento, o sobre la saga de KOF o sobre el software pirata, *pero* estos saberes singulares y experiencias son explicitados para certificar los comentarios, con el objetivo de cooperar con la comunidad del foro. En estos intercambios puntuales es más importante compartir la experiencia que marcar la jerarquía del

participante (aunque esta es relevante para justificar los conocimientos del interactuante), esto se percibe en el conocimiento compartido, pero también en el esfuerzo por ser claros y redundantes para facilitar la comprensión.

Por otro lado a pesar de que se perciban falencias de ortografía, estas no afectan la circulación y alcance de los comentarios, la comunicación tampoco es afectada por la presencia de gentilicios o regionalismos que se interpretan fácilmente (porque ya son conocidos o incluso se pueden comprender rápidamente en la web con google.com a mano). Estas referencias discursivas a lugares físicos diferentes, por medio de regionalismos, permiten demostrar el alcance, y la existencia en otros contextos, de *situaciones únicas o exclusivas*, aunque el contacto virtual diluya su singularidad. En fin, los diálogos están centrados en una redundancia temática encorsetada por el posteo inicial (no hay divagues injustificados) y a pesar de falencias o diferencias discursivas, la selección de comentarios realizados (producto de una escritura reflexiva y esforzada para ser clara con más tiempo disponible que el diálogo oral) permiten la comunicación fluída y colaborativa.

Estas definiciones parecen ir de la mano con el hecho de que para comentar en un posteo el usuario debe generar un usuario y completar un ingreso, y también con el hecho de que cada acción o acto define su propio rol e identidad virtual dentro del sitio: las acciones de cada usuario -*threads* abiertos, intervenciones, opiniones etc- pueden ser consultadas en cualquier momento. Lo importante es que esta identidad virtual del usuario no se define a partir de rasgos o características visuales tradicionales y difíciles de modificar (como la vestimenta, los gestos, el aspecto físico, las posturas etc), sino que surge de sus aportes, interacciones y comentarios; puede ser múltiple y contradictoria; y el avatar (o imagen de sí mismo hacia otros) la mayoría de las veces no contiene una foto personal sino una imagen que comunica algo en otro nivel, para representar al usuario a través de una pelota de fútbol, una guitarra, una flor, un personaje de anime, etc.

Todos los comentarios y acciones realizados definen la identidad virtual del usuario en el foro, y son importantes por tres razones centrales:

1. Contribuyen a generar un *estatus social virtual* dentro del sitio. El mismo se ostenta en los diálogos y es relevante para motivar la colaboración de los usuarios dentro de los foros y para validar sus opiniones.
2. Son, en parte, la garantía de que existe una persona física y no una máquina.
3. Señalan, a través de las expresiones, la existencia de una comunidad heterogénea de conocimientos entre expertos, usuarios comunes, situaciones y experiencias diferentes.

Otro elemento que subyace a lo largo de todo el *thread* es la huella digital de personas detrás de las expresiones vertidas en el foro, como un motor para las interacciones. Cuando se acude a los foros en busca de ayuda, este conocimiento surgido de experiencias vividas, y construido por personas, adquiere la certeza discursiva de ser un saber aplicable porque proviene de situaciones empíricas contrastadas y probadas por alguien que vivió antes la situación.

La carnalidad³¹ de la interacción, garante de las experiencias compartidas en la inteligencia colectiva, puede inferirse a partir de marcas identificables en las conversaciones (errores de ortografía, expresiones regionales, desconocimientos, ironías, modismos, malentendidos etc.). Pero también se percibe en el gesto que delata el interés por cooperar activamente con otros (que como señalamos es central para el desarrollo de los diálogos) y, por supuesto, a partir de las tentativas de ayuda, que en ocasiones ofrecen distintas soluciones posibles hasta obtener algún resultado. En definitiva, el hecho de que sean personas detrás de un teclado (o de un celular) respondiendo, interactuando y colaborando sobre situaciones particulares es central para que el conocimiento requerido circule, y también para dar validez a la información compartida “porque fue vivida y experimentada por alguien”.

Esa necesidad de saber que se interactúa con humanos a través de terminales, aparece como un elemento latente en los argumentos que Alan Turing expuso en su obra *Computing Machinery and Intelligence* (1950), dando bases a lo que se conoció luego como el *Test de Turing*, que fuera muchas veces reinterpretado y aplicado en obras de ciencia ficción. Básicamente en su obra sobre la inteligencia artificial, el autor supuso algunos criterios para poder identificar si una máquina interactuante en un diálogo -mediado por terminales- con una persona, podría expresarse de forma

³¹ Aludimos a la carnalidad del pensamiento que no procede de una máquina o procesador, sino de un cerebro humano vivo y singular, es decir, de una persona y sus experiencias.

que pudiera engañar al otro humano. Al punto tal que este no pudiera identificar si estaba interactuando con una máquina o con otra persona. Podemos afirmar que ese interés de Turing de contrastar la interacción con otra humanidad anticipa la necesidad del rastro humano que hoy es necesario para validar el intercambio en los foros.

5.6 Comunidad gamer. Antihéroes y formas de distribución

Otro posteo que vamos a tomar para este trabajo es el que realiza el usuario *mazafumy* (miembro desde el año 2007 e identificado como experto dentro del sitio, con más de 2000 threads y 4000 mensajes compartidos). El posteo lleva el título “*PREY - Ha Sido Crackeado*” y contiene la siguiente información:

<http://www.subdivx.com/X12X84X221713X0X0X1X-prey-ha-sido-crackeado.html>

“A menos de diez días de haberse lanzado lo nuevo de Bethesda y Arkhane Studios, el mismo ruso que crackeó Nier: Automata y Sniper: Ghost Warrior 3, también ha logrado vencer la última versión de la tecnología anti-manipulaciones de Denuvo de 64 bits. No ha logrado vencer el récord de CPY de menos de una semana con Resident Evil 7, pero sin dudas es una gran hazaña para este ruso anónimo. Parece que Denuvo ya tiene los días contados. No solo grupos como CPY crackean los juegos con la controversial protección en menos tiempo de lo que se esperaba, si no que usuarios (a veces anónimos) logran hacerlo también, aún más rápido que los grandes grupos. Muchos juegos con Denuvo ya han sido crackeados. Entre ellos podremos encontrar títulos como Batman: Arkham Knight (con todos sus DLCs), Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, Deus Ex: Mankind Divided, Mirror's Edge Catalyst y Rise of The Tomb Raider, Far Cry Primal, Watch Dogs 2, God Eater 2 Rage Burst, Resident Evil 7, Battlefield 1, Tales of Berseria, HITMAN y Mass Effect: Andromeda, 2Dark y Syberia 3. Sin embargo, hay muchos otros sin crackear por completo: Total War: Warhammer, Unravel, ABZU, Planet Coaster, Titanfall 2 y otros. Poco después de haberse crackeado Resident Evil 7, Denuvo habría actualizado su protección Anti-Tamper, la cual está implementada en 2Dark, Sniper Elite 4, Nier: Automata Sniper: Ghost Warrior 3, Bulletstorm: Full Clip Edition y Syberia 3, entre otros. Mucho de estos, a pesar de los esfuerzos de Denuvo, ya han sido crackeados en cuestión de semanas.” (Usuario: mazafumy - Fecha: 14/05/2017 10:34pm)

Lo relevante del posteo, además de compartir el método de descarga y su lenguaje multimedia es la breve descripción, pero sintética, que realiza del universo *gamer*³², de la piratería y de las mecánicas de distribución alternativas. El autor señala y

³² Se denomina “gamer” por referencia a la verbalización del jugar este tipo de juegos.

explica brevemente el accionar casi récord de uno de estos “héroes” ilegales (en este caso un usuario anónimo, pero identificado como de origen ruso) que operan activamente para desbloquear y otorgar a otros el acceso pirata y gratuito al software puesto en venta, software que puede ser inalcanzable (aunque no siempre) para el público general.

En el posteo se opone el accionar *ilegal* de este actor singular contra los intentos empresariales para limitar los accesos piratas. *Mazafumy* le cuenta a la comunidad que los intentos de frenar la piratería, a pesar del esfuerzo, no logran evitar que en cuestión de meses las trabas cedan ante el accionar incesante de personas, e incluso de grupos organizados de piratería.

En este caso el usuario cuenta en el posteo que, además de agrupaciones piratas especializadas como CPY³³, existen acciones individuales para garantizar y compartir con otros el acceso gratuito. Este usuario solitario logró desarticular una protección *anti-tamper*³⁴, creada con la tecnología *Denuvo*³⁵ por una empresa dedicada exclusivamente a desarrollar sistemas de protección y antimanipulación para los productos de software comercializables. La conclusión del posteo se dirige hacia los consumidores piratas afirmando que el software *Denuvo* está en franco declive, porque cada vez es violentado con mayor rapidez y eficacia por diferentes actores. El posteo funciona así como una descripción de situación, y además es un manifiesto de la actividad gamer en donde se socializa y comparte el funcionamiento de la actividad que libera el acceso al producto.

El hecho de nombrar tantos videojuegos opera también como un llamado a una comunidad de intereses y valores en común. A partir de esto todos los participantes directos responden con idas y vueltas sobre el juego en cuestión, volcando en el foro referencias y juicios de valor desde su experiencia con este juego, pero también con otros videojuegos de temática similar como *Far Cry Primal*. Un comentarista se jacta de haber invertido más de 90 horas en el *Persona 5*.

Estas intervenciones muestran el funcionamiento activo de la comunidad, en donde el posteo de un usuario incita a los demás miembros con gustos en común, para

³³ El sitio de esta organización básicamente ofrece descargas de juegos crackeados o pirateados.

³⁴ Un sistema anti-tamper se define como un *software* con una tecnología resistente a manipulaciones.

³⁵ Denuvo es una tecnología de protección anti manipulaciones.

compartir y socializar información, necesidades y situaciones. El posteo nos conecta una vez más con la *necesidad* de compartir experiencias con semejantes (en gusto y elecciones) dentro del foro: Las referencias que hacen los participantes a los juegos de video (incluso diferentes al del posteo) a partir de las menciones del autor, exponen vivencias que pueden servir para complementar el universo de experiencias y el conocimiento de otros. Pueden surgir discusiones y respuestas entre usuarios que se separen en apariencia del posteo original, pero siempre referencian a situaciones de la cultura gamer compartida; el conocimiento de los juegos de video pirata, los intercambios, y el uso y disfrute que cada uno realiza de los juegos de video como experiencias con significados dignos de vivir y, por supuesto, de compartir. Son formas de socialización que demuestran en este caso la afiliación de la comunidad y sus miembros al dogma de la cultura gamer, expandida en los foros, entre jugadores, piratas, aficionados y expertos etc:

“Jugue la demo en PS4 y no me gustó para nada. Por ahí mas adelante me lo bajo. Entre los que todavía no fueron crackeados le sigo teniendo muchas ganas al Unravel. Actualmente me llamas mas este tipo de juegos que los triple A. El Mass Effect le jugué dos días y no lo toqué mas. El Far Cry Primal también lo tengo instalado vaya a saber hace cuanto y le jugue muy poco. El Prey original era un juegazo. Todavía lo tengo por ahí en algun DVD. Fue el primer juego en copiarle a Half Life el sistema de niveles continuos sin pantallas de carga” (Usuario: ROBO-01 - 15/05/2017 12:23)

“Yo bajé la versión CPY para PC” (Usuario: nickelchair - 16/05/2017 17:50)

“Lo borré a la mierda, me re calenté, y en esta misma semana me pasó que el Nier crashea por todos lados, semana de mierda para viciar juegos truchos..” (Usuario: dachosen - 08/06/2017 06:50)

A partir del universo *gamer* mencionado en este posteo, y de la significación de los videojuegos para los usuarios, nos interesa indagar brevemente en el caso de la piratería y los formatos de distribución, siguiendo las afirmaciones de Jenkins (2009) sobre la oposición entre la cultura del conocimiento y la cultura de la mercancía. Para guiarnos en este recorrido, nos resulta importante citar algunos planteos que surgen en el documental TPB-AFK³⁶, que nos permiten ampliar la mirada sobre la

³⁶ The Pirate Bay - Away from Keyboard. (2017)

conflictiva relación existente entre la industria de la mercancía cultural y la lógica de colaboración libre entre usuarios.

Este documental desarrolla el juicio que enfrentaron, durante el año 2009, los tres propietarios del sitio web <https://thepiratebay.com/> (que logró establecerse como el mayor oferente de *torrents* a nivel mundial) como responsables por compartir ilegalmente software protegido por derechos de autor. Alrededor del minuto 18 del filme, un representante del *anti-piracy boureau*³⁷ expone las razones del juicio afirmando que existen intereses ocultos detrás del presunto interés (de los usuarios del sitio) por compartir:

“Ellos han construido un negocio basado en otras personas cometiendo crímenes. Han creado una industria con carteles y anuncios pornográficos para obtener ganancia. Ha sido muy rentable... Si miras los estudios realizados sobre el intercambio de archivos, no lo hacen por camaradería o para defender una ideología. Es porque es simple y gratis. Sin embargo hay un grupo pequeño de personas que hacen esto. (...) por razones que dicen ser de libertad de expresión.”

El filme muestra a continuación de este testimonio, y en contrapunto, los comentarios que los enjuiciados intercambian públicamente con el fiscal durante el juicio :

Enjuiciados: *-¿Libertad de expresión? Prefiero el punto de vista tecnológico, un servicio de contacto.*

Fiscal: *-¿Para comunicación?*

E: *-Sí. No me interesa la ideología de la piratería, copyright o políticas. Lo hago porque es muy divertido operar un sitio tan grande.*

F: *-Describe la importancia de The Pirate Bay.*

E: *-Democratiza y crea grandes condiciones para la libertad de expresión.*

Un poco más adelante en el filme, los enjuiciados comentan a cámara (fuera del proceso judicial) que el problema de fondo no es el hecho de compartir información o la libertad de expresión. El problema es la falta de adaptación de las grandes industrias a nuevos modelos de negocio, con una gran masa de usuarios demandantes, con redes de conocimientos compartidos y accesos alternativos, en un marco en el que las empresas ya no controlan la distribución. Este punto señala hacia las modificaciones de alcance espacio/temporales que generó la inteligencia colectiva, no solo a nivel de los consumidores sino también en la industria, a partir de

³⁷ El anti-piracy boureau es un grupo de presión sueco que representa a empresas y organizaciones dentro de la industria sueca de cine y videojuegos.

la posibilidad de compartir software y productos sin fronteras a toda la masa de usuarios demandantes que habitan la red cuántica.

En el filme uno de los propietarios del sitio da cuenta del enfrentamiento entre culturas:

“Ese es el mayor problema por el momento. La industria del copyright está cavando una tumba para internet. No toman en consideración que el público se beneficia de un internet libre. El problema es que gente vieja es la que dirige las compañías. Saben cómo se hacía dinero antes y no quieren cambiar. Son como los Amish. No quieren electricidad. Saben como hacerlo sin electricidad.”

Algunos intentos de adecuación de la oferta a la demanda se perciben sin embargo en aplicaciones y sitios como STEAM, que son un avance en la distribución legal de videojuegos, aunque demandan un pago individual por cada producto y por esta cuestión (entre otras) todavía no limitan la circulación de juegos piratas ante la demanda de los usuarios. Otra alternativa, ante esta situación irreversible, son los juegos en línea gratuitos “F2P” (*Free to play*) que permiten a los usuarios utilizar el juego aunque presenten cierto contenido pago o publicitario.

Vemos, en ejemplos como este post, que estas respuestas en la distribución no limitan los intercambios piratas entre usuarios. La experiencia demuestra que no es suficiente cerrar el sitio web en el que se comparten los links de descarga (ni tampoco agilizar y economizar los métodos de distribución) para frenar el proceso de intercambios virtuales gratuitos. Porque la enorme cantidad de personas activas, y el gran espacio disponible para publicar, permiten clonar rápidamente los sitios y crear nuevos métodos de distribución pirata, que además se expanden rápidamente a miles de usuarios a través de foros y sitios especializados.

Esta situación ocurrió también con el sitio web www.rojadirecta.me³⁸ que se enfrentó contra los propietarios de los derechos de televisación y fue cerrada en febrero de 2017, prohibiéndole además ofrecer contenidos. Sin embargo la página fue clonada

³⁸ Rojadirecta.com es un sitio web su momento afrontó serias cuestiones legales por compartir links a través de los cuales se podían visualizar, online y sin cargo, transmisiones de partidos de fútbol (y otros deportes) que se ofrecían bajo sistemas de distribución de pago específicos y exclusivos (abonos especiales, payperview, o a través de cableoperadores puntuales)

rápidamente y en menos de veinticuatro horas los usuarios difundieron enlaces alternativos para visualizar contenidos restringidos por los derechos de televisión.

Esto reafirma la cuanticidad como regla en la red y la indefinible disponibilidad de personas activas y sus acciones, que permiten rápidamente activar y compartir nuevos links con acceso a los contenidos restringidos, en una web demandante donde los procesos de intercambio se disparan en varias direcciones. La destrucción de un acceso o nodo no entorpece la circulación (por cada sitio que se cierre se pueden crear otros cientos en pocas horas). En este punto la acción en Internet cumple perfectamente con la función para la que, según señalamos antes, fue pensada (aunque fuera del ámbito militar): garantizar la disponibilidad y accesibilidad de la información (contenidos, conocimientos, etc.) en todo momento y para todos aquellos que la demanden, independientemente de las trabas al acceso.

Gracias a los contactos en internet, a las comunidades virtuales, y a las personas que colaboran activamente para permitir el acceso de otros, la piratería parece ser una situación insalvable para el mercado. Incluso un modelo como NETFLIX, una respuesta de distribución de películas y series ordenada y acorde a la demanda atomizada, no logró frenar la piratería. En el campo del cine siempre es posible acceder a películas de estreno gratis por vías alternativas a partir de sitios webs como www.cuevana3.com, <http://monsterdivx.tv/> o <http://tekilaz.net/>, entre muchos otros disponibles. Estos sitios ofrecen grandes cantidades de películas y estrenos gratis (en muchos casos todavía vigentes en cartelera de cine) a disposición del usuario de manera ilegal (aunque como vimos, esta cuestión lejos está de generar dudas en la mayoría de los usuarios) y sin pagar abonos.

Estos son ejemplos de la actividad incesante e irreversible de la inteligencia colectiva expandida en la red. Estos sucesos no son puramente tecnológicos, si bien es la red la que los permite, sino que ocurren en la frontera difusa entre tecnología y cultura. Son personas impulsadas por necesidades de diferente orden, por gustos o intereses, quienes desbloquean, comparten y socializan los productos y conocimientos para usufructo de otros. La mediación tecnológica de esta necesidad cultural de contactar y compartir conocimientos impulsa la distribución de material hacia una cantidad de usuarios en espacios antes impensados, y ofrece además en el foro un manual de experiencias que contextualiza y soporta su uso.

La incontenible inteligencia colectiva, a partir de las personas interactuantes en el ámbito de los foros y potenciada por la reutilización cultural de la red tecnológica, permite saltar hacia adelante otorgando alternativas y soporte para el acceso gratuito. Esto genera respuestas de adaptación del mercado en la vereda de enfrente, que son necesarias para mantener cierto equilibrio en el sistema.

5.7 La ayuda en los foros como práctica cultural y social

Vamos a tomar dos posteos mas para ejemplificar interacciones en las que abiertamente se pide ayuda dentro de Subdivx.com. La primer consulta la realiza el usuario *Gialva* al foro en general, su pregunta es la siguiente:

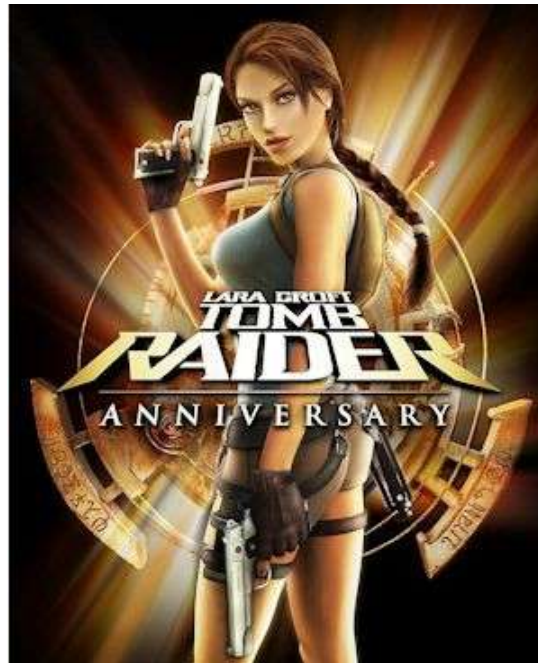
<http://www.subdivx.com/X12X84X216582X0X0X1X-juegos-para-ninos.-me-ayudan.html>

“Juegos para niños. Me ayudan?. Hola chic@s! Tengo un sobrino de 6 años, cuando me visita el suele usar la compu de casa para buscar juegos juegos y demas para distraerse, como no sabe mucho del tema suele meterse en paginas con muchas propagandas y demas “sospechosas”. La verdad me gustaria saber de un sitio, una página desde donde yo pueda descargar a mi PC varios juegos o un set de juegos acordes a su edad, para ofrecerle cuando venga para que el pueda divertirse con seguridad para el y para mi computadora. Agradecería mucho su ayuda.” (Usuario: gialva - Fecha: 18/11/2016 06:30pm)

El perfil de *Gialva* dentro del foro es relevante porque casi todas sus intervenciones son para solicitar ayuda sobre cuestiones puntuales, específicas y *personales*. Es una muestra directa del potencial del foro para responder a necesidades singulares. Otro posteo que vamos a incluir pertenece al usuario *Hugo8475*, quien en su intervención solicita ayuda y ejemplos de juegos que consuman bajos recursos de memoria RAM, gráficos, y velocidad de procesamiento de datos para una computadora desactualizada. *Hugo8475* realiza su consulta insertando gráficos para intentar ser más explícito y claro en su pedido, y para generar empatía en la comunidad a partir del gusto compartido por algunos títulos de videojuegos clásicos. Son gráficos de videojuegos reconocidos por la comunidad al punto tal que no necesitan ser mencionados, basta solamente que el lector los visualice para reconocerlos. La publicación de estas imágenes aseguran a *Hugo8475* el intercambio y la colaboración con *semejantes dentro de la comunidad*. A continuación intentamos reproducirla tal como fue publicada en el post original:

<http://www.subdivx.com/X12X84X211281X0X0X2X-recomienda-juegos-para-pc-con-bajos-recursos..html>

“Recomienda juegos para PC con bajos recursos. Quisiera que me ayudaran con juegos para PC de bajos recursos. Mi pc tiene una tarjeta de video asus de 1gb, procesador core2duo de 3.0ghz y 4gb de RAM. Mis favoritos son:



(Usuario: hugo8475 - fecha: 03/06/2016 02:16pm)

Tanto *Gialva* como *Hugo8475*, acuden directamente a la experiencia de los usuarios de la comunidad con dos situaciones problemáticas particulares, y en ambos casos explicitan el porqué de su pedido y exponen sus problemas, con la intención de justificar la necesidad y garantizar las respuestas de los usuarios. *Gialva* señala a

través del pedido de ayuda, una escala de valoración cultural para referirse a las prácticas relacionadas con internet. La formulación de sus preguntas asume la posibilidad de que una persona inexperta, en la navegación y el acceso a sitios web de videojuegos online (que existen de a miles en internet), pueda poner en riesgo la seguridad de la pc y de los datos de su dueño a partir del desconocimiento.

Esta cantidad de respuestas acordes y orientadas evidencian la primacía de las relaciones de colaboración por encima de las discordancias o ruidos en la comunicación (que si bien existen, son minoría, se obvian y no entorpecen el diálogo público y el uso de las recomendaciones por parte del usuario). Señalan también la existencia de procesos cooperativos de la inteligencia colectiva donde los saberes se cuentan en público para colaborar con la experiencia de otros. Sumando la posibilidad que otorga internet para conectar, se genera un soporte técnico especializado, accesible y encarnado en las experiencias de los participantes.

“Cuando yo tenia la edad de él lo que tenia instalado en la pc era el emulador del sega. Aunque supongo que a los pibes de ahora no les resultaría entretenido como me resulto a mi” (Usuario: Nose1234 - fecha: 18/11/2016 07:46pm)

“busca: alley cat, digger hard hat mack” (Usuario: gendo_ikari - fecha: 18/11/2016 09:30pm)

“<http://friv.com/>³⁹” (Usuario: pitoca - fecha: 19/11/2016 01:22am)

“buscate los popcap games, yo baje un pack con boocha de juegos y son entretenidos como para chicos (y no tanto)” (Usuario: elwilly123 - fecha: 03/06/2016 02:16pm)

“<https://www.youtube.com/watch?v=iHba2ntTisc>” (Usuario: bladeash - fecha: 19/11/2016 11:52am)

Finalmente Gialva agradece los aportes y acusa recibo virtual de las recomendaciones para su experiencia personal:

³⁹ friv.com es una página Web en la que puedes encontrar más de 300 videojuegos online gratuitos. Reúne una variada oferta de juegos hechos por desarrolladores que también estan en la red, tipo gamesfree.com, o miniclip.com; funciona algo así como un supermercado de juegos gratuitos. Recuperado de www.mamatambiensabe.com/2011/03/que-es-friv.html (2017)

“Muchas gracias a todos los que compartieron sus ideas y conocimiento acerca de tema. Voy a tratar de descargar algunos. Saludos” (Usuario: gialva - fecha: 20/11/2016 07.51pm)

En el otro posteo la pregunta de *Hugo8475* también recibió una gran cantidad de respuestas rápidas, orientadas y en algunos casos multimedia. De hecho la primera de estas respuestas, además de responder con texto, *sugiere* a *Hugo8475* un video de Youtube insertado con imágenes del juego “Tree of Savior”. La segunda respuesta inserta *links* hacia videos de los juegos “Limbo” y “Superhot” como sugerencias de utilización para una pc de *bajos recursos*:

“El Tree of Savior, sucesor espiritual del Ragnarok y a cargo de sus creadores, que ya salió en modo f2p hace dos semanas y lo puedes bajar por Steam. El arte, la musica, la esencia del tan querido RO, es excelente, si te copan los mmorpg de la vieja escuela. Prometí nunca más volverme jugar un mmo, pero este me pudo y me tiene enganchado hasta las bolas. Eso si, si bien no es exigente n recursos aún no esta del todo bien optimizado. Después edito y pongo gameplay e imágenes. que ahora estoy desde el cel esperando en una escribania”. (Usuario: twisted666 - Fecha: 03/06/2016 02:27pm)”

“El Limbo supongo que va; El Superhot tengo mas dudas, pero quizas va:” (Usuario: Matt89 - Fecha: 03/06/2016 02:28pm)

“el galaga macho” (Usuario: pitoca - Fecha: 03/06/2016 02:30pm)

“Pues uno que a mi me gusta mucho en lo personal ya esta bastante añejo pero, sigue siendo muy bueno es Torchlight.” (Usuario: hiruka - Fecha: 03/06/2016 04:42pm)

“Yo tengo un core 2 duo 3,4 4gb ram y una gtx 260, y juegue lo mas bien al wolfenstein the new order, twisted me recomendo el wolfenstein the old blood pero lei q era dx 11 y mi placa no lo es, pero lo baje igual y anda mejor que el new order. Buenisimos los dos. (Y eso q mi hdd esta en las ultimas)” (Usuario: alesito - Fecha: 03/06/2016 04:49pm)

“Un Core 2 Duo a 3.0 Ghz ? ja! el glorioso E8400.....por dio...si le habré dado masael mejor doble nucleo que tuve.....después el Athlon II X2 270....otro todoterreno (Usuario: VaronV - Fecha: 03/06/2016 04:52pm)

Estas respuestas (aunque no se incluyan todas) incluyen bromas e ironías (como la sugerencia de utilizar el juego Galaga del año 1981, vinculando la antigüedad de

este juego con la de la PC citada por el usuario), pero principalmente ponen en evidencia la existencia de un universo de presupuestos, conocimientos y jerarquías de saberes, repartidos entre los integrantes de esta comunidad (o microcomunidad de jugadores). Estos elementos alientan el contacto y fomentan el proceso de compartir experiencias y conocimientos.

La comunidad se percibe en comentarios repletos de saberes pre-asumidos, sin los cuales es difícil interpretar los intercambios. Pero aún asumiendo que coexistan diferencias, enfrentamientos y jerarquías de usuarios, a partir del conocimiento, se visualiza una convivencia productiva para los participantes, porque a pesar de las diferencias, los usuarios comparten información útil para otros, por los intereses comunes asumidos y la necesidad (válida) de compartir experiencias.

Algunas respuestas demuestran que esta contribución a la comunidad se puede ejercitar en cualquier momento y lugar (gracias a internet móvil), al punto tal que uno de los participantes contesta mientras está esperando para realizar un trámite en una escribanía. Mientras espera su turno, dispone de unos minutos y se conecta con el mundo virtual para ejercer su vida dentro de este.

Los intercambios en estos posteos (aunque también se puede aplicar a los posteos anteriores analizados) nos permiten reflexionar sobre la complementariedad, simultaneidad, compensación y oposición entre prácticas culturales y prácticas relacionadas con los medios según señala Pronovost (1997) como formas de operar de la inteligencia colectiva a partir del medio digital.

Esto también da cuenta de la complementariedad entre prácticas culturales y consumo de medios, porque la conexión móvil (terminal mediante) opera como uno de los principales complementos de acceso a las actividades de la comunidad en todo momento, y en crecimiento constante, pero en el mismo acto, este ejemplo señala una oposición entre actividades, a niveles micro, porque mantener una intervención mediada de este tipo requiere aislarse de otras actividades por un breve tiempo para interactuar.

La combinación entre simultaneidad, complementariedad y oposición, según los tipos de relación que establece Pronovost, nos permite afirmar que las actividades

culturales o relacionadas con los medios no son impermeables entre sí en la actualidad. La evolución de las tecnologías de comunicación permite, cada vez de mejor manera, conectarse en cualquier momento con esta inteligencia colectiva y vivir en simultáneo, mezclando la experiencia mediada de actividades con la práctica cultural (veremos este tema también en la entrevista), no solo para obtener conocimientos sino para ampliar el alcance de las relaciones y las interacciones.

El funcionamiento de la inteligencia colectiva señala la mezcla e influencia mutua entre estas prácticas culturales, de la misma manera en que señalamos la difusa frontera entre tecnologías y universo cultural. Resulta claro que las actividades de participación ligadas a los medios digitales, tal como las estamos describiendo, son amplias prácticas culturales *per se*. Estos casos muestran que no existen fronteras entre tecnología y cultura, porque intervenir en un foro, comentar una nota, conversar con otros usuarios, aportar un subtítulo, compartir en la red la experiencia con los juegos, sugerir novedades, asumir escalas de valores de conocimiento, jugar a un juego de rol conectado a internet, o dar a otro las claves e instrucciones para instalar un producto, son asumidas por los usuarios como prácticas culturales en sí mismas, aunque mediadas de una forma especial por el universo digital.

El caso es que mientras se interviene en estas actividades relacionadas con los medios de comunicación *online*, se participa a su vez dentro de actividades culturales compartidas y colectivas. Al participar de modo activo o por medio de lecturas, el usuario socializa, comparte y toma conocimientos, diálogos y opiniones para ampliar las experiencias propias y las de otros. Además intervienen escalas de valores internos, regionalismos y recomendaciones desde las experiencias, que corresponden en su conjunto a prácticas culturales de un saber colectivo amplio, repartido en todas partes, cambiante y acumulativo. Retomaremos este punto en las conclusiones.

6. El intercambio en subdivx desde la óptica del usuario.

6.1 Anonimato

Vamos a trabajar con fragmentos de entrevistas y respuestas que recibimos de usuarios del sitio subdivx.com. Fue complejo lograr interacciones directas con los participantes, a pesar de haber ingresado al foro utilizando un usuario (recientemente registrado). Esta situación permitió dar cuenta de que la disponibilidad y orientación para responder e interactuar con otros, según gustos e intereses en común, se ven seriamente limitadas a partir de la desconfianza de los usuarios, vinculada con el anonimato, hacia los desconocidos o nuevos en la comunidad. De quince usuarios que contactamos, trece no respondieron a los mensajes y contactos. No pedimos datos personales, explicamos los objetivos de las preguntas y aseguramos el anonimato en todo momento, a pesar de esto casi no obtuvimos respuestas.

Uno de los usuarios que intentamos entrevistar fue *Dmassive*, miembro desde el año 2004, usuario experto en Divx (según se autodefine) de quien dimos algunos detalles antes señalando sus intervenciones en uno de los posteos mencionados. *Dmassive* nos respondió con precaución y desconfianza a través de un intercambio de mensajes en las biografías⁴⁰. Para evitar rastrear su IP, su dominio o direcciones de mail, solicitó subir las preguntas a un sitio web especial: *“Hola, si quieres pasame la preguntas, podes usar freetexthost.com⁴¹ para hostearlas, las leo y decido si responderlas o no.”* Lamentablemente para este trabajo no pudimos concretar la entrevista.

Esta situación da cuenta de la ambigüedad otorgada al espacio virtual que oscila entre la cercanía y la distancia, los usuarios están conectados, disponibles y

⁴⁰ Hola, si quieres pasame la preguntas, podes usar freetexthost.com para hostearlas, las leo y decido si responderlas o no. Por: dmassive 20/07/2017 11:56:48 am. <http://www.subdivx.com/X9X2026821>

⁴¹ Freetexthost.com es un sitio web que permite subir texto, contraseñas o fragmentos de código a la red de manera anónima, sin registrarse, y sin otorgar información alguna. Una vez subido el texto (hosteado) se obtiene una dirección web particular generada aleatoriamente y que solamente conoce el usuario que la redactó. Esta dirección se puede compartir de manera anónima para que otro usuario lea lo redactado sin vulnerar el anonimato por ejemplo.

accesibles, los mensajes circulan y llegan fácilmente. Sin embargo esta disponibilidad entra en contradicción con la identidad real de la persona que se mantiene oculta, y distante de los desconocidos, por elección y por necesidad. Es claro que en el foro la identidad real es cubierta por una máscara que permite ocultar al sujeto detrás de las intervenciones. Esta máscara blindada la identidad y asegura los intercambios en el sitio. Las respuestas de otro usuario, a continuación, explicarán este recelo y permitirán realizar algunas valoraciones positivas del anonimato para la inteligencia colectiva.

6.2 Entrevista a *Shinusagi*

El usuario que nos respondió fue *Shinusagi*, aunque antes de responder debimos explicar en detalle la razón de la entrevista y enviarle las preguntas por mail, para su análisis. Una de sus respuestas previas justificó las medidas de precaución relacionadas con la protección de su identidad, a partir de lo que él mismo señala:

“Por algún momento creí que podrías ser alguno de los clones que se crean acá en SDX para molestar o stalkear (los ha habido)”

Superado este punto, las respuestas de *Shinusagi* denotan un énfasis especial para ser claro y explícito en cada intervención. Este énfasis se debe a la disponibilidad de tiempo para analizar la respuesta a cada pregunta (en una entrevista realizada por mail), y podemos decir que es un tiempo similar al que disponen los usuarios para interactuar en un foro.

El usuario da cuenta de la importancia del anonimato para la inteligencia colectiva erigida en el foro (aunque no lo nombre directamente), porque le permite disponer de libertad y desinhibición para compartir y decir cosas en el foro que no diría en la “vida real”. Al dar cuenta de la dimensión discursiva de los foros, Borda señala en la misma dirección, respecto a las formas del diálogo que, además de la asincronía, el intercambio en el foro permite niveles de informalidad que lo emparentan con el diálogo cara a cara.

Aunque en el foro en general se abordan temáticas puntuales y los intercambios buscan obtener un resultado específico; los comentarios del entrevistado nos permiten dar cuenta de la informalidad y el objetivo de algunos diálogos, pero

además nos permiten reconocer de la existencia de intercambios que se dan solo para socializar y por el simple hecho del contacto. Este interés por socializar es también una necesidad, satisfecha por la cercanía instaurada en el foro, relacionada con la inteligencia colectiva de subdivx.com.

Shinusagi asume que sus posteos en subdivx son una definición de su identidad, una forma de expresar su yo, de manera más desinhibida y más incorrecta que en otros ámbitos (reales o virtuales), a partir de las formas discursivas que puede emplear en este espacio. La identidad virtual asumida discursivamente en el foro, y desanclada de la identidad física, le permite al usuario ser como él desea, para actuar y relacionarse con otros virtuales tal como lo haría en entornos familiares.

Esto concuerda con los planteos de González Sánchez y Hernández Serrano (2008), las afirmaciones de *Shinusagi* asumen al foro como un “espacio” con significaciones afectivas que generan comodidad para los participantes. La espacialidad otorgada al foro por el usuario, que permite evocar por empatía entornos presenciales conocidos, recuerda a las actividades de otros ámbitos familiares al sujeto.

Esa espacialidad permite la informalidad discursiva para que los individuos puedan expresarse de forma desinhibida e informal: En este caso las formas de interacción en el foro, a partir de todo lo que subrayamos, le permiten a *Shinusagi* expresarse *tal como lo haría en el espacio de su grupo de amigos*, según él mismo señala:

“con mis amigos y conocidos soy tal como describo en los foros.. Como dato adicional a veces yo mismo he enviado mis post del foro a otras personas con las que hablaba para expresarme,... es más fácil en un foro decir lo que uno realmente piensa que decirlo en persona porque te ahorrás por ejemplo que algún incivilizado te tire un ladrillo por la cabeza o saque un cuchillo y te apuñale (bastante común en la actualidad jajaja).”

Las respuestas de *Shinusagi* permiten además dar cuenta de las razones por las que elige este medio de expresión en particular, antes que Facebook por ejemplo. Al foro puede ingresar en diferentes momentos del día, durante sus actividades cotidianas, para socializar y compartir experiencias con otros asumiendo algunas particularidades desde la experiencia previa; si se interesa por un tema en particular lo sigue para ver los comentarios surgidos.

Estos ejemplos señalan esta complementariedad cotidiana, entre prácticas relacionadas con los medios digitales y prácticas culturales, que señalamos antes con Pronovost (1997). Y nos permiten remarcar una vez más que las prácticas relacionadas con los medios digitales poseen valoraciones culturales y sociales otorgadas por los usuarios, a partir de la ampliación de posibilidades que otorgan las TIC y, en este caso, el foro en particular: El usuario ingresa a la comunidad en su tiempo libre para leer noticias que asume despolitizadas, porque otorga un mayor índice de credibilidad al discurso y a los comentarios del foro, pero también para socializar e intercambiar conocimientos con semejantes, es decir para ejercitar su participación en la comunidad, desde su perspectiva y sus experiencias particulares.

Esta interacción es posible para *Shinusagi* porque él afirma ser consciente de que en Subdivx.com siempre se puede debatir o socializar con una (o más) subjetividad (o subjetividades) presente (s) del otro lado gracias a la tecnología. Según el usuario, el formato de inteligencia colectiva en subdivx permite que ocurran intercambios de experiencias sin intereses de por medio, y sin la manipulación de una mayoría existente que obligue a una persona identificada a acomodar sus respuestas para ser correcto y acorde con las masas.

Incluso a pesar de que la identidad del otro está blindada por el uso del *nickname*, el diálogo en el foro es más *auténtico* que el que producen las redes sociales, como Facebook, para *Shinusagi*:

En la red social *Facebook* la identidad del participante está registrada por ello, si no se quiere padecer consecuencias negativas las acciones deben ser políticamente correctas y acordes con reglas culturales o con opiniones mayoritarias.

Según advierte el usuario, los posteos o intercambios surgidos en Facebook generalmente están motivados por la necesidad de obtener una mayor cantidad de visualizaciones o *likes*, las intervenciones pueden tener un tinte comercial/político por la masividad e identificación de usuarios, y además si se está violando alguna propiedad de derechos la persona expone su individualidad. Frente a esto, el foro alienta debates menos condicionados y un formato de colaboración excepcional porque la finalidad del posteo no es el *like* o la masividad, ni la corrección o la adaptación a reglas, sino la posibilidad de participar y compartir opiniones en bruto,

conocimientos y experiencias sin presiones, según lo que decidan y necesiten los participantes. Aunque esto vaya a veces en contra de derechos de propiedad o de las costumbres.

“Justamente una de las mejores cosas que tiene SDX es si sale una noticia de política no solo van a poner el link con la fuente, sino que quienes participen plantearán sus opiniones al respecto e incluso agregarán detalles que los medios de comunicación suelen omitir dependiendo el tinte político...sirve como una descarga a veces, cuando uno quiere expresarse y sabe que en SDX puede hacerlo para debatirlo con gente del otro lado, lo cual es muy diferente a crear un posteo de Facebook para sumar likes”

Respecto a la solicitud de ayuda a otros usuarios, que suele alentar la mayor cantidad de intercambios de la inteligencia colectiva en el foro, *Shinusagi* relaciona esta actividad en el foro con su identidad: a pesar del anonimato no le gusta pedir ayuda a otros, aunque si es necesario lo hace, y en general interviene en el foro cuando siente que tiene algo para compartir. Sus comentarios dan cuenta de la utilidad de la información vertida por los usuarios en los posteos públicos como un conocimiento válido para situaciones particulares. Esta disponibilidad en subdivx le permite *lurkear*, ahorrando la necesidad de realizar preguntas, cuando sus dudas ya fueron respondidas por otros usuarios en otros posteos, solo debe buscar la información disponible. En estos casos el conocimiento hecho público a través del foro, y por lo tanto disponible para quien lo quiera consultar, es suficientemente válido como forma de colaboración para otros usuarios, sin necesidad de que se deba intervenir directamente en el posteo.

Shinusagi cuenta además que el mecanismo de valoraciones interno (con el pulgar positivo), sobre las intervenciones de otros usuarios en el foro, sirve como refuerzo y apoyo a la veracidad de un conocimiento que le resultó útil. Para él el *like*⁴², o la valoración positiva, no es causa u origen de los posteos en los foros, como sí lo es en Facebook. Su afirmación otorga al *like* una función complementaria para la inteligencia colectiva en el foro, relacionada con la utilidad de la información antes que con el gusto. Esto relaciona el *like* con el conocimiento y con el valor cultural de los intercambios de experiencias en la inteligencia colectiva.

⁴² En las redes sociales “Construyes tu perfil para mostrar lo que tú quieres que las otras personas vean, cosa que no es fácil hacer en la vida cotidiana. Si nos detenemos a ver los perfiles en redes, lo que busca la gente es tener una imagen depurada de sí misma”, explica Daniel Aguilar, Ph. D. en Sociología y docente investigador de la Universidad Central de Bogotá. <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16652282>

“los pocos hilos que he abierto para pedir ayuda específicamente fue con una dificultad enorme. Pero me molesta hacer preguntas, por lo cual a veces hasta aprovecho otros threads para ello siguiendo el hilo obviamente, que tienen respuestas cortas. En los casos en que alguien pide ayuda reviso qué preguntaron porque quizás me sirve a mí mismo o yo puedo ayudar, y de ahí si tengo que aportar respondo o, si alguien más lo hizo, apoyo la respuesta de esa persona con un post o solo un pulgar positivo.”

Una afirmación de Shinusagi en la entrevista da cuenta de cómo se replica la inteligencia colectiva en Subdivx.com, divulgando información de la existencia de saberes publicados por otros en otros foros, para saltar el punto de fuga informativo:

Mis aportes difícilmente son míos propios, ya que son la sumatoria de conocimientos que vamos adquiriendo con el tiempo, no he inventado nada nuevo, por ejemplo, tengo demasiado respeto por los programadores, entonces no siento que aporté mucho por “dar a conocer un software”, sino que simplemente pasé info sobre su existencia, en ese aspecto difícilmente alguien me debería algo a mí, sino a quien desarrolló la aplicación o lo que fuese en cuestión.

Otra de sus respuestas alude directamente a las relaciones dentro del foro, asumiendo a las interacciones como formas de vinculación social en subdivx.com. Estos vínculos conforman grupos y microcomunidades donde surgen intervenciones dirigidas hacia otros, que en ocasiones pueden ser opuestas o enfrentadas. Para Shinusagi tan solo con participar el usuario es miembro de la comunidad, esa participación mediada (según necesidades, gustos y opiniones en común) es la base de las comunidades virtuales de intercambio, tal como afirma Dominguez (2007).

En este mismo punto Shinusagi menciona a los juegos de video que, además de ser actividades de ocio, operan como experiencias generadores de comunidades. Con otros gamers el usuario puede pasar horas interactuando virtualmente y compartiendo experiencias. Para él los juegos de video son actividades culturales que demandan intercambios, y nos permiten pensar en la *paideia*, que vimos con Frasca (1997), como un proceso relacionado con la inteligencia colectiva, a partir de las actividades secundarias internas o externas al juego. Entre ellas la posibilidad de socializar con otros (dentro de los juegos pero también fuera de estos, como por ejemplo en los foros) para compartir experiencias. Este es un elemento importante

de los juegos online para este trabajo porque, además de que existan objetivos específicos (o ludus) que demandan acciones puntuales intradiegeticas, la *paideia* de Frasca refleja esta posibilidad de socializar y colaborar (intra y extra) que se vincula estrechamente con la actividad cooperativa de la inteligencia colectiva.

El foro resume la potencialidad del espacio virtual para que el usuario pueda ser parte de una sociedad más amplia participando en las comunidades disponibles. Esta garantía del foro permite emular el salto por encima del punto de fuga informativo que menciona Steven Johnson en Futuro Perfecto (2013). La información, que es de importancia para la persona / usuario, está disponible y muy cerca en el espacio virtual, solo se la debe buscar o solicitar. Gracias a esta posibilidad es muy probable que cualquier persona pueda encontrar comunidades y situaciones con las que se identifique plenamente, con las que pueda debatir y en donde pueda obtener las respuestas que desee o que considere acordes a sus necesidades. En el apartado anterior vimos ejemplos muy puntuales de este tipo de intercambios, a partir de los pedidos de ayuda específicos que plantean los usuarios.

Según Gairin Saillan las CVA, son más exitosas cuando están ligadas a tareas específicas o intereses comunes: tal como nos da a entender *Shinusagi*, las necesidades puntuales y los intereses en común facilitan el surgimiento de estas microcomunidades, las movilizan, y son las que más interacciones generan. Por esto es que pueden surgir conflictos, dudas y estatus sociales virtuales diferentes, que permiten dar cuenta de un rango amplio y complejo de posibles interacciones diferentes.

“y de todas formas al menos acá la gente que tiende a caerle mal al resto no suele pedir ayuda porque juegan su papel de arrogantes... es más fácil a veces ayudar a quienes no conocés pero no te generan una mala impresión, que a quienes conocés bien y no te agradan mucho... estoy muy acostumbrado a jugar cosas online (StarCraft2, GuiltyGear Xrd, MortalKombat, GuildWars2) y uno aprende que detrás de cada usuario hay una persona, algunos buscan jugar con su alter ego pero otros simplemente son así en realidad, y en especial lo que me interesa son las opiniones o aportes de esas personas. En el momento en que uno participa ya es parte de la comunidad, es como la sociedad, nos guste o no somos parte por estar.... no es lo mismo discutir con una persona en un foro donde lo cerrás o ignorás sus post y se terminó, a hacerlo en la vida real donde quizás tenés que ver a esa persona o hasta trabajar con ella todos los días.”

Para *Shinusagi* el acceso al conocimiento y las relaciones mejoraron en la actualidad a partir de la disponibilidad de información en los foros, ampliando los alcances. La cuestión de las relaciones y el acceso en el foro es relevante para el entrevistado, pero la autogestión existente debería ser regulada para evitar inconvenientes, a pesar de la existencia de reglas de convivencia que en general no se aplican.

Este comentario sin embargo no niega las afirmaciones de Leadbetter (2007) y no opaca los logros de la autogestión: porque las relaciones, el conocimiento y la información circulan en el foro y llegan finalmente a quien las necesita. A pesar de los ruidos, las respuestas acordes a las necesidades se imponen y permiten obtener los resultados buscados en los foros. Las voces pueden así expresar sus ideas y cada quien puede acomodarse en su lugar para compartir u obtener conocimientos, ignorando aquello que se desee negar y con la posibilidad de publicar sus experiencias particulares aunque sean contrarias a las mayorías.

La innovación masiva que menciona Leadbetter, a partir de todo lo que se comparte en internet, permite obtener respuestas propias a situaciones particulares con tecnologías de bajo costo y de fácil acceso gracias al foro. Los contactos que vimos antes, y lo que señala el entrevistado, son claros ejemplos de esto, porque permiten obtener conocimiento e información de manera fácil y económica, validada por la experiencia de los usuarios, y a pesar de los ruidos en los intercambios.

El foro es el lugar en donde estos procesos de intercambio encuentran la posibilidad de avanzar sobre cuestiones singulares a partir de la cuantidad espacial y temporal, a diferencia de otras redes sociales (podemos comparar ciertas limitaciones de la corrección política en facebook con las que impone el ejercicio de la burocracia que únicamente apunta a cuestiones masivas -por limitaciones de tiempo, espacio o interés que la desconectan de la capilaridad de las personas-).

“En parte son mejores actualmente porque hay aún más conocimiento e información y posibilidades a disposición de cada uno...Lo que es vital en un foro para que funcione bien es moderación, porque las reglas siempre están pero a veces no las respetan, y los moderadores pueden generar un mejor entorno, regulándolo, sin embargo a veces no lo hacen y en otros casos tienen preferencia por ciertos usuarios y eso lleva a situaciones aún peores y se convierte en un ambiente hostil, como los foros de política usualmente. Un terrible ejemplo de esto son algunas redes sociales

como Facebook donde uno solo busca cosechar "likes" y crea su zona de confort dejando todas las respuestas positivas y borrando cualquier comentario negativo al que no puede contra-argumentar, o dando un argumento absurdo "de a patota" para apoyar su pensamiento, similar a los niños en un colegio, donde todo el curso busca burlarse de otro compañero o ridiculizarlo y en última instancia excluirlo por no estar de acuerdo con la mayoría, siempre dirigido por algunos."

De acuerdo con Libertad Borda, el usuario se da a conocer en los foros a partir de un nickname (incluso en la entrevista *Shinusagi* asume este nombre para con el entrevistador), que no coincide con su nombre real. Este anonimato es una máscara importante en subdivx.com para los intercambios, y en gran parte es el motor de la libertad: libertad para expresarse, para contactar con otras personas, para ser incorrecto, para hacer cosas que no se haría personalmente a riesgo de que se identifique la propia identidad física, y para realizar actividades penadas por la ley, por ejemplo compartir archivos vedados por derechos de *copyright*. Aunque este anonimato también permite en el foro mentir o generar varios usuarios para "molestar" o *stalkear* a otros como vimos antes, lo que coloca a los participantes nuevos bajo un manto de sospechas hasta que demuestren lo contrario, como ocurrió cuando intentamos contactar a algunos usuarios.

"Mi nick me lo creó mi ex-novia hace muchos años y es muy original así que lo mantuve siempre, prefiero omitir el significado, pero es oriental porque me gusta bastante el manga y el animé, no soy un "otaku" propiamente dicho"

Por último, *Shinusagi* menciona que la piratería en algunos casos es la única forma de acceso a los productos ante la falta de medios para hacerlo. Sus reflexiones están alineadas con elementos de la inteligencia colectiva señalados anteriormente en este trabajo, respecto a la facilidad de acceso y merma de costos que se obtiene a partir del aporte de otros. Aunque detalla su preocupación singular por reconocer a los desarrolladores del software, creadores de un producto que le agrada, al punto de comprar en algunos casos el producto original luego de probar la versión pirata para mantener la producción. Menciona un caso particular con el juego "Torchlight II" que logró el reconocimiento y compra final de los usuarios (que poseían acceso a la versión pirata) por la calidad del producto:

"Bajo un juego pirata, que si realmente me gusta y creo que vale la pena, procedo a comprarlo (o espero que esté en oferta), porque pienso "Esta gente hizo esto bien,

merece mi dinero", y pienso que precisamente si algo me gusta quiero que crezca y no boicotarlo, para que el creador gane con su producto como se merece y continúe trabajando de esa forma. Algo interesante sobre esto ocurrió cuando se lanzó TorchLight II, deberías buscar info al respecto, los mismos productores decían que hasta se les enviaron mails de personas que admitían haber pirateado su juego y luego lo compraron porque valía la pena (yo fui uno de esos jajaja), también es cierto que vivimos una situación económica muy difícil...motivo por el cual lugares como Steam con sus ofertas o G2A se volvieron tan populares y encausan un poco la compra de juegos (aunque G2A tiene usuarios que consiguen las key de forma fraudulenta, etc)".

Las respuestas de *Shinusagi* demuestran sintonía con la hipótesis planteada en este trabajo, a partir de las identidades puestas en juego en comunidades virtuales, la circulación y acceso a los conocimientos, y las formas discursivas de colaboración online, para socializar y compartir productos o experiencias: Todos estos son claros ejemplo del ejercicio y puesta en funcionamiento a diario, en distintos lugares y horarios del día, en correlación con otras personas, y a partir de necesidades puntuales, de una inteligencia colectiva. Esta inteligencia es construida en Subdivx.com con aportes de personas que poseen conocimientos a partir de sus mundos de experiencias, y que además invierten su tiempo para compartirlo con otros generando un excedente cognitivo.

Señalar la apertura de nuevos horizontes de experiencias para el sujeto a partir del intercambio es el principal elemento para este trabajo, aunque la mayor parte de las veces (como señala *Shinusagi*) solo se trate de compartir conocimientos de otros. Esto se complementa con la gran disponibilidad de información a partir de los espacios de almacenamiento disponibles, la facilidad y velocidad de acceso y los actos que realizan los usuarios orientados hacia otros.

A diferencia de las gestiones burocráticas o de las decisiones de los medios masivos de comunicación tradicionales, en el universo de las TIC y de las CMC no hay límites para la expresión y la interacción de los participantes. Este es un paso importante para pensar en el gran valor de los foros como un medio de comunicación más adaptado a las personas y que además es muy útil, simple y económico (según detallan los mismos usuarios) para resolver rápidamente problemas particulares y cuestiones urgentes, a partir de los valores señalados.

7. Conclusiones

En el comienzo de este trabajo abordamos algunas preguntas que intentaremos responder en estas conclusiones, a partir de la investigación desarrollada y los objetivos propuestos, focalizando en la diversidad y nuevos espacios que las tecnologías de comunicación otorgaron para el intercambio de conocimientos. Para esto consideramos que el foro virtual de subdivx.com es un medio de comunicación social particular y relevante para la inteligencia colectiva.

En primer lugar debemos afirmar que las relaciones entre usuarios y comunidades en este foro, pese a algunos correlatos, poseen particularidades que las diferencian de las relaciones interpersonales cara a cara. La singularidad de estas relaciones también se distingue formalmente de otras interacciones virtuales originadas en la red, como es el caso de las redes sociales.

Las características discursivas del foro, permiten a los usuarios mantener ciertos niveles de impermeabilidad ante las presiones del entorno social y las mayorías, como garantía para la expresión y la integridad del sujeto. Esas presiones, según afirman los mismos usuarios, son frecuentes incluso en las redes sociales como Facebook por los formatos que éstas implementan (por ejemplo para validar la identidad de los participantes, para expresar o responder comentarios, y para inducir a crear imágenes personales públicas que sean políticamente correctas).

El foro permite al usuario incrementar los contactos para establecer una mayor cantidad de relaciones con pares, estas relaciones a su vez son más auténticas para los participantes porque son menos acordes con los formatos sociales moldeados por las mayorías, las costumbres o la ley. Esto es posible gracias a algunas características que aporta el foro de subdivx.com como red de intercambios. Entre ellas la máscara del anonimato, la autogestión, la virtualidad e informalidad, la orientación entre usuarios y el amplio espacio disponible para diferentes temas. Estas características hacen que las relaciones en el foro, pese al anonimato de la identidad real, generen una cercanía clave para los intercambios.

Dos cuestiones relevantes vistas en este trabajo, a partir de los participantes, dan cuenta de esto: en primer lugar el formato discursivo surgido en el espacio virtual del foro, permite a las personas expresarse públicamente a través del medio digital, y de manera ágil, tal como lo harían en sus grupos de relaciones más frecuentes respecto a gustos, intereses y necesidades. Por otro lado la potencialidad cuántica de la red, y del foro, permite contactar saberes específicos y singulares, publicados por otros usuarios, que son difíciles de localizar en espacios no virtuales.

Estas características del foro otorgan al usuario la posibilidad y comodidad para cooperar respecto a cualquier tema o cuestión, y en cualquier momento, sin presiones sociales. Además esto alienta a plantear dudas o publicar preguntas puntuales de forma desinhibida, y sin temor a represiones físicas. A estas cuestiones se suma la máscara virtual y anónima que blindada la identidad, por lo que el escarnio público (si bien existe en el foro) o la ilegalidad no resultan significativos como para amedrentar el diálogo o el intercambio entre usuarios. En resumen, en el análisis realizado pudimos observar que la inmunidad subjetiva, ligada con las características discursivas del foro, es un elemento clave para la inteligencia colectiva en los intercambios de subdivix.com.

Este punto nos conecta con el tipo de personas que podemos registrar participando en los foros de Subdivix.com: Vemos que en el foro interactúan diferentes escalas de saberes representadas por los participantes: desde usuarios expertos, por ejemplo en temas de tecnología, en uso de software o en edición de subtítulos, pasando por usuarios con problemas específicos, hasta usuarios sin experiencia alguna en tecnologías (o con conocimientos limitados) que necesitan acceder a opiniones y conocimientos de otros usuarios.

En esta diversidad discursiva de jerarquías reside la validez del saber compartido por la inteligencia colectiva del foro. Es importante destacar que más allá de que se registren (implícita y explícitamente) diferencias de jerarquía (entre niveles usuarios más o menos activos y experimentados) de conocimientos (que se advierten a partir de los comentarios y recomendaciones) o de intenciones (algunos son más expresivos que otros) entre los participantes, dentro del foro hay una primacía de expresiones y actitudes relacionadas con la colaboración y con la orientación entre usuarios y necesidades.

La orientación entre usuarios se evidencia en acciones dirigidas intencionalmente para solucionar problemas de otros (superando en gran medida a los enfrentamientos), sin importar el nivel de jerarquía de los participantes. En Subdivx la experiencia de los usuarios (y su jerarquía) no se ostenta como un bastión inalcanzable y vedado al público, sino que se expresa en el foro como un soporte para validar los conocimientos compartidos. Los pedidos explícitos de ayuda parecen activar un movimiento de mayor interés en los participantes del foro, promoviendo un nivel más alto de participación y respuestas con la intención de cooperar con otros.

Esta orientación hacia otros usuarios se advierte en las formas y en el carácter de la interacción: en los posteos analizados registramos una dedicación especial para expresar de manera clara la información compartida (re-explicando si es necesario). En estas intervenciones se percibe un esfuerzo para que el conocimiento compartido pueda ser interpretado de la mejor forma posible, por alguien que necesita información extra a partir de aquello que desconoce. Además de *links*, imágenes y videos, o descripciones de situación, los usuarios también invierten su tiempo, un excedente cognitivo, para redactar respuestas concretas desde su experiencia y en un formato simple. Esto lo hacen, según el nivel de conocimientos que otorgan al discurso de quien formuló una pregunta, para ampliar sus conocimientos y para colaborar como parte de la red de inteligencia colectiva.

En Subdivx.com (a pesar de ser un sitio web surgido para intercambiar subtítulos de películas) circulan conocimientos, información y contactos variados. A lo largo de miles de posteos hay interacciones variadas, desde comentarios sobre una serie de ficción y foros sobre la actualidad hasta *threads* con información detallada sobre los últimos juegos de video lanzados al mercado. Este trabajo focalizó la mirada sobre los intercambios de conocimientos específicos, para colaborar a partir de necesidades puntuales con relación a los juegos de PC, como ejemplos de una inteligencia colectiva organizada por personas y sus necesidades.

Sin embargo, además de la ayuda específica, a lo largo de los posteos identificamos ejemplos en donde se dialoga y comparte información más general o amplia (novedades, descripciones y gustos) sin un objetivo particular aparente. Estos otros aportes sirven para contextualizar el universo cultural de los intercambios, y esos

contextos ayudan a formar comunidades, acercando virtualmente a semejantes, a partir de gustos en común. Este tipo de conocimiento que se expone públicamente, a través de los diálogos, sirve como sostén de las comunidades virtuales, para identificarlas entre semejantes, como correlato del intercambio.

Los gestos de cooperación específica y general son elementos de socialización en los foros virtuales. El tipo de vínculos surgidos y su formato, refuerzan la existencia de estas comunidades virtuales de aprendizaje e intercambio, y su publicación y vigencia en la red les asegura llegar a otros usuarios no previstos en el diálogo o intercambio original (como el acceso de *lurkers* desde los buscadores).

El tipo de actividades que registramos exhiben caracteres mixtos sin una frontera clara: son tanto prácticas culturales de intercambio y socialización, como prácticas relacionadas con los medios a partir de los avances de la web 2.0. La principal cualidad de esta mezcla es la capacidad del medio virtual para extender las capacidades, contactos y acciones del individuo en universo cuántico, virtual y cultural, ampliando su espacio y capacidad de intervención y modificando su temporalidad. Estos nuevos espacios para las relaciones, extienden el alcance de las experiencias cotidianas y revolucionan las capacidades del individuo. En este trabajo vimos que el foro como medio de comunicación, y como espacio virtual, alienta un funcionamiento social y cultural válido para las personas, mezclando el avance tecnológico con la actividad y la presencia mediada de los usuarios.

El exceso de información dispersada por los usuarios en toda la red, en un espacio aparentemente inabarcable (aunque con posibilidades de acceso cada vez más altas), encuentra armonía gracias a algunas herramientas que facilitan y organizan el acceso a ella (Google es el ejemplo por antonomasia). Por esto podemos pensar en la red, y particularmente en los foros, como un complemento que maximiza la capacidad cognitiva de los sujetos y que expande sus horizontes de acción. La inteligencia colectiva permite en la actualidad disponer en cualquier momento de una inmedible cantidad de experiencias e información, inaccesibles de otro modo e imposibles de memorizar. Además permite que el usuario activo pueda procesar y seleccionar información -validada por otros- para realizar diferentes recorridos según sus necesidades y conocimientos.

En resumen, hablar de inteligencia colectiva implica conectar con el valor social de los foros como lugares de encuentro virtual, a partir del avance de las TIC, para complementar las experiencias propias a partir de las de otros. Estos espacios permiten compartir conocimientos de todo tipo para socializar de forma accesible. El principal valor del intercambio en los foros son las experiencias singulares compartidas entre las personas, y la posibilidad de contactar entre minorías saltando las limitaciones de disponibilidad, por cuestiones de tiempo, espacio y capacidad de los medios de comunicación tradicionales. El foro permite atomizar los contactos y acceder a conocimientos puntuales (ampliando el espacio de alcance del individuo) no disponibles en los medios tradicionales, ni tampoco en la red de contactos física o en las burocracias tradicionales.

Los ejemplos que vimos nos permiten dar cuenta de experiencias compartidas que se asumen como un conocimiento útil. La posibilidad de acceso en cualquier momento a información de diferentes tenores, permite a las personas contar con un paraguas potencial para enfrentar situaciones particulares con un excedente cognitivo disponible, y cooperar también para retroalimentar el funcionamiento de la inteligencia colectiva. De esta manera este paraguas, como señalaba Levy, amplía el universo de los usuarios.

Este formato de relaciones, centradas en compartir conocimientos y experiencias, no es exclusivo de la red y por supuesto no es algo nuevo en la sociedad, pero encuentra en las redes y en el foro, un modelo de ampliación y de explosión de contactos entre individuos y minorías. El foro da entidad y publicidad a las intervenciones singulares del usuario, revolucionando las relaciones interpersonales y creando una fuente de experiencias ágil, disponible y activa.

Debemos también señalar las reglas no económicas que motivan la colaboración entre los usuarios. En una primer mirada parece no haber intereses asumidos expresamente detrás del acto de compartir, como recompensas externas o internas al foro, que impulsen el intercambio de conocimientos u opiniones. Sin embargo las respuestas en los posts analizados, y en la entrevista, dan cuenta de una necesidad permanente de contactar con otros, que se satisface dentro del foro. Esta cuestión puede ser suficiente para motivar el hecho de colaborar con otros, a partir de las características sociales del foro que señalamos antes. Pero los usuarios

(además de interactuar, de opinar, de complementar respuestas de otros y de responder preguntas) también utilizan la información de los foros para necesidades personales como un complemento cognitivo, a partir de la valoración positiva que otorgan a las intervenciones de otros.

Entonces estas necesidades de contacto y cognitivas satisfechas en el foro, recompensan implícitamente el intercambio y pueden interpretarse como un interés que impulsa la cooperación. El foro permite al usuario vincularse culturalmente con semejantes, y en este espacio el saber se comparte porque en algún momento también se necesitará acceder a conocimientos de otros, a partir de necesidades puntuales. De esta forma crecen estas comunidades (de intereses en común) a partir de los aportes que todos están dispuestos a realizar, asumiendo la necesidad que puedan tener (o tuvieron) en algún momento respecto a la comunidad en la que participan, una comunidad en la que no todos saben todo, pero todos saben algo.

Esta cuestión social conecta con lo que sostienen los postulados de Christakis y Fowler; porque la necesidad de contactar con otros para compartir la riqueza de las experiencias, es llevada a nuevos niveles en la red. Podemos concluir que el foro sobre el que posamos la mirada, a partir de sus formas y sus procesos, surge de estas necesidades, y que también a partir de estas construye un funcionamiento que se retroalimenta de situaciones particulares y de la colaboración.

En definitiva la posibilidad de socializar en estos términos y de ser parte de una comunidad, en congruencia con las características tecnológicas específicas del foro, generan las recompensas que impulsan el intercambio. Esta es una forma superadora de relaciones y de acceso al conocimiento para quienes viven a diario dentro de los foros. Los usuarios que participan en este tipo de intercambios asumen que es un mejor formato para el conocimiento porque es compartido, de fácil acceso, actual, encarnado, disponible y útil para sus necesidades; esto se ve en las valoraciones positivas al conocimiento compartido en el foro.

La inteligencia colectiva genera un mejor conocimiento no sólo por los formatos tecnológicos, como decíamos más arriba, sino por su condición surgida del aporte complejo de diferentes experiencias y situaciones, porque es capaz de actualizar sus contenidos a partir del sujeto, porque está disponible y es accesible en todo

momento, y porque abarca infinidad de temas y cuestiones a partir de situaciones, experiencias y conocimientos que no están en enciclopedias o medios tradicionales (o en el universo físico disponible para la persona a partir de sus relaciones).

Debemos marcar a partir de estos dos elementos, la disponibilidad y capacidad de intervención, las diferencias de este medio en particular con los medios tradicionales. El foro (pensado como un medio de comunicación o CMC), con todas sus características y posibilidades señaladas, genera nuevas formas de comunicación y relación efectivas en comparación con los medios tradicionales. Repasamos algunas:

- A. Permite un tipo de comunicación horizontal, pública, descentralizada y organizada por los propios participantes.
- B. Permite pausas en los diálogos, y por lo tanto la posibilidad de reflexionar, corregir o modificar lo que se comunica antes de exponerlo (o incluso después), que no afectan su velocidad y alcance.
- C. Incorpora el hipertexto y el lenguaje multimedia para enriquecer lo compartido y dar un acceso más completo a la información.
- D. Permite saltar la unidireccionalidad entre emisor y receptor (o receptores) con múltiples participantes, diálogos, idas y vueltas, y alcance a una cantidad de lectores no previstos en la redacción.
- E. Sus características fomentan, además, una participación más activa y completa de los usuarios en comparación con los medios tradicionales.

Entre estos elementos la participación del usuario, en contraste con otros medios de comunicación, es una regla a partir de la cual se articula el funcionamiento de la comunicación y no un simple condimento para aggiornar contenidos. A pesar de escalas de valoración interna que pueden dar mayor o menor relevancia a los aportes, todos los usuarios pueden abrir posteos, generar preguntas, comentar, repreguntar, insultar o refutar lo dicho por otros. Todos los usuarios cuentan con la misma entidad para intervenir, y sus acciones discursivas son incorporadas como parte del contenido del *thread* y del posteo.

La intervención de los usuarios es parte neurálgica de este medio. Esta participación, en definitiva, genera nuevas formas de relación entre los sujetos, los acerca a pesar

de las distancias (físicas, económicas, culturales, o de conocimientos), les permite intervenir, les otorga nuevas posibilidades, experiencias y conocimientos a disposición y los contacta con otros universos que influyen al propio.

A pesar de preguntarnos por el usuario y el logueo al foro como posibles filtros ante los ruidos, vemos que estas cuestiones sólo limitan el ingreso masivo de comentarios o valoraciones en el posteo para los lurkers del contenido público de los foros. En subdivx para comentar es necesario estar registrado, pero esto no es requerido para leer los posteos. Sin embargo el logueo a la página no silencia los ruidos en subdivx porque la identidad de los interactuantes está blindada por el anonimato, otorgando carta blanca para la incorrección política, insultos y desinformación, por la inoperancia de las reglas que marcó *Shinusagi*. Pese a esto observamos, en los intercambios públicos, que la dinámica del funcionamiento orientado, el interés, las características discursivas citadas y las necesidades de los usuarios, son pilares que fomentan un funcionamiento sin ruidos.

Podemos decir que el conocimiento compartido en los intercambios tecnológicamente mediados -en el espacio comunitario de los foros- se parece mucho al accionar espontáneo y cotidiano de grupos de larga data de interacción, (e incluso al pensamiento aplicado por alguien ante un problema) para ensayar respuestas de adaptación colectivas al entorno, a partir de las necesidades de sus miembros. A su vez este proceso se parece poco al conocimiento académico, ordenado, medido, referenciado, experimentado, justificado y expresado en vocabularios poco amigables para personas ajenas a sus formatos.

Como pudimos elaborar a lo largo de este trabajo, los aportes en los foros de subdivx.com son formas de inteligencia colectivas, ágiles, económicas y orientadas a cuestiones específicas (según los ejemplos analizados), para responder de forma casi espontánea a necesidades singulares de otras personas. Frente a las necesidades puntuales, planteadas por alguien, resalta la potencialidad de estas formas de compartir conocimiento. Los pedidos de ayuda puntuales generan la mayor cantidad de respuestas aclaratorias, por la cantidad de voces disponibles. Hemos encontrado en el foro un espacio de relaciones tecno-social y tecno-cultural, anclado en la necesidad de compartir con otros la riqueza que surge de las experiencias cotidianas.

8. Bibliografía

- Barry M. Leiner, Vinton G. Cerf, David D. Clark, Robert E. Kahn, Leonard Kleinrock, Daniel C. Lynch, Jon Postel, Larry G. Roberts, Stephen Wolff. (1997). *Breve historia de internet*. De Internet Society. URL <https://www.internetsociety.org/es/breve-historia-de-internet>.
- Borda, Libertad.(2012). *Bettymaniacos, luzmarianas y mompirris: El fanatismo en los foros de telenovelas latinoamericanas*. Tesis de Doctorado en Ciencias Sociales, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.
- Briggs, Asa y Burke, Peter.(2002). *De Gutenberg a Internet. Una historia social de los medios de comunicación*. Madrid. Taurus.
- Christakis, N. - Fowler, J. *Conectados*.(2010). *El sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*. México. Santillana Ediciones.
- Dominguez, D.(2007). Intención de la Etnografía virtual. Madrid. En Revista Electrónica Teoría de la Educación.
- Frasca, Gonzalo.(1999). *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. Publicado originalmente en Finissh, Parnasso: 3. URL: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Gairín Sallán, J. (2006). *Las comunidades virtuales de aprendizaje*. Barcelona. En revista Educar. N° 37.
- GARCÍA, N. (2002). *Sistemas de trabajo con las TICs en el sistema educativo y en la formación de profesionales: las comunidades de aprendizaje*. RED. Revista de Educación a Distancia. 6, 2-10.
- González, M. - Hernández, M. (2008) *Interpretación de la virtualidad. El Conocimiento Mediado por Espacios de Interacción Social*. Mexico. Revista Apertura, Guadalajara, Jal., núm. 9, año 8,8-20.
- Herrera Palacio, M. (2010). *Inteligencia Colectiva "Pierre Levy"*. Colombia. Universidad Pontificia - Universidad Javeriana.
- Johnson, S. *Futuro Perfecto*. (2013) *Sobre el progreso en la era de las redes. El caso del sirope de arce*. ISBN: 9788415832058. TURNER NOEMA.
- Klose, Simon. (2011). *The Pirate Bay - Away from Keyboard*. (TPB- AFK). Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=41rwckQQ0IA> .
- Leadbeater, Charles. (2007). *We-Think: Mass innovation, not mass production*. Inglaterra. Profile books LTD.
- Lévy, P. *Inteligencia Colectiva*.(2004). *Por una antropología del ciberespacio*. Washington, DC. EEUU. ISBN: 2707126934
- Mosquera, M. (2008). *De la Etnografía antropológica a la Etnografía virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet*. Venezuela. FERMENTUM. Revista Venezolana de Sociología y Antropología, 18(53), 532-549.
- Ong, Walter J.(1982). *Oralidad y Escritura: Tecnologías de la palabra*. México, D. F. Fondo de Cultura Económica.

- O'Reilly, T. (2004). *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. En el Portal de la Sociedad de la Información de Telefónica. Communications and Strategies, 65, 17
- Pronovost, G. (1997) *Medios de comunicación social y prácticas culturales*. Teatro, 17(3), 18.
- Ramírez García, S. (2010) *Los Foros Virtuales en la Educación para adultos*. México. Universidad Regiomontana
- Shirky, C. (2012) Excedente Cognitivo. Barcelona. Deusto Ediciones.
- Turing, Alan.(1950). Computing Machinery and Intelligence. Inglaterra. *Mind* LIX (236): 433-460
- Villanueva Mansilla, E. (2005) *Comunicación personal en la era digital*. Grupo Editorial Norma. Colombia. Enciclopedia Latinoamericana de Sociocultura y Comunicación.

9. Anexos

9.1 Anexo I: Entrevista a Shinusagi

- **Cual es tu Edad, nivel y tipo de estudios? Cual es tu Cargo / Oficio / Empleo?**
- Tengo 30 años, terminé la secundaria entre los mejores promedios, entré a la universidad a estudiar Licenciatura en Física pero tuve que dejar para trabajar por temas económicos, vengo de una familia muy pobre y pasábamos un mal momento. Posterior a eso no retomé la carrera pero seguí estudiando computación porque era lo que igualmente ya sabía de forma autodidacta y porque me gustaba.
Actualmente trabajo como Auxiliar Técnico en una empresa donde mi labor es resolver los inconvenientes con las computadoras y administrar bases de datos.
- **Como usuario del foro sos bastante activo, lo tomas como un hobby, como una descarga, o simplemente como una actividad cotidiana?**
- Depende de las épocas, a veces tengo demasiado tiempo en el trabajo y nada en particular para hacer, así que entro al foro porque aunque no participe es interesante leer lo que publican, o me entero de las noticias por ese medio, justamente una de las mejores cosas que tiene SDX es si sale una noticia de política no solo van a poner el link con la fuente sino que quienes participen plantearán sus opiniones al respecto e incluso agregarán detalles que los medios de comunicación suelen omitir dependiendo el tinte político; claro que a su vez por esto a veces se desvirtuan los temas y terminan a los insultos pero intento obviar esa parte.

En otros momentos tengo interés en socializar supongo, no soy alguien demasiado sociable en la vida real, así que el foro es tal vez una manera de hacerlo, pero como dije, depende de mi estado de ánimo, y por ese motivo también sirve como una descarga a veces, cuando uno quiere expresarse y sabe que en SDX puede hacerlo para debatirlo con gente del otro lado, lo cual es muy diferente a crear un posteo de Facebook para sumar likes y no me interesa en absoluto.

- **Cuántas veces por semana ingresas al foro?**

- Igual que en el punto anterior, depende de los mismos factores, a veces desaparezco por meses, y otras veces lo tengo constantemente abierto hasta desde el trabajo y voy revisando qué comentan o participando, en especial si sigo un hilo específico.

- **En tu bio decís : "Ninguno de los Subs que he subido son de mi autoría, son de otros usuarios, resincronizados para una versión distinta, lo cual es sencillo de hacer. Así que muchas gracias a todos los traductores y gente que sube los Subs a esta página.." Podrías dar algún detalle mas sobre esto? Porque sentís que te representa esta frase?**

- En una época se criticaba mucho a los que "subían subtítulos" ajenos, y después encima utilizaban su "aporte" como argumento de peso para tener importancia al hablar en una discusión, lo cual es absurdo, pero parcialmente válido, ya que es una página de subtítulos, y se agradecen los aportes de otros, sin esos aportes no sería una página de subs.

El tema es que en un momento yo bajaba versiones de video diferentes y los subs no estaban sincronizadas, por ende debía re-sincronizarlos para esa versión específica, y viendo que no estaban en SDX aprovechaba después y los subía pero aclarando qué fue lo que hice, sin tomar crédito de otros.

Me considero una persona muy honesta y me hago cargo de mis aciertos y errores pero no me gusta tomar crédito por cosas que yo no hice ni responsabilizarme por errores ajenos, así que supongo que la descripción es una mezcla de aclaración sincera y agradecimiento.

- **Que cosas te impulsan para crear o compartir un posteo? para plantear dudas, para compartir conocimientos, subtítulos, ideas o por alguna otra razón?**

- Si creo que tengo algo interesante para agregar o decir, o siento la ferviente necesidad de plasmar en un posteo mi opinión lo hago, ya sea en una discusión o hilo nuevo donde busque hablar sobre algo.

Soy alguien que odia pedir ayuda, me molesta estar en deuda directa con las personas y por eso incluso en la vida real no le pido favores a nadie, sé que es raro pero bueh, soy así, así que en el foro casi nunca pido ayuda e incluso los pocos hilos que he abierto para pedir ayuda específicamente fue con una dificultad enorme, pero no me molesta hacer preguntas, por lo cual a veces hasta aprovecho otros threads para ello siguiendo el hilo obviamente, que tienen respuestas cortas.

En los casos en que alguien pide ayuda reviso qué preguntaron porque quizás me sirve a mí mismo o yo puedo ayudar, y de ahí si tengo que aportar respondo, o si alguien más lo hizo, apoyo la respuesta de esa persona con un post o solo un pulgar positivo.

Un inconveniente con lo anterior se da como en la vida real llegado un punto, donde "conocés" a ciertos grupos de usuarios y si no te llevás muy no intentás ayudarlos mucho, yo no caigo demasiado en ese grupo y de todas formas al menos acá la gente que tiende a caerle mal al resto no suele pedir ayuda porque juegan su papel de arrogantes superiores todo el tiempo.

- **Soles participar, dar material a otros y responder preguntas de otros usuarios. Podrias explicar porque haces esto? Que te lleva a tomarte unos minutos de tu día para responder una pregunta de un foro? (ayudar, compartir, demostrar algo?) sentís alguna deuda con la comunidad de subdivx o con otros usuarios? Lo haces por algún tipo de recompensa en particular?**

- Esto está parcialmente respondido en el punto anterior, pero si tengo el tiempo y no tengo inconveniente con la persona simplemente me nace ayudarla, es más fácil a veces ayudar a quienes no conocés pero no te generan una mala impresión, que a quienes conocés bien y no te agradan mucho.

No busco ningun tipo de recompensa, a veces incluso busco que si mi respuesta es incompleta alguien aporte y hasta me corrija, en otros casos donde son simplemente opiniones busco debatir con otras personas y ampliar mi punto de vista, dejando el mío asentado.

Respecto al sentimiento de deuda, no, podría sentirlo si realmente le debiese mucha ayuda a alguien pero cuando respondo no es por ese motivo, ya que incluso si tuviese un sentimiento de deuda pero no supiese la respuesta no podría responder.

- **¿Como te llevas con el resto de los usuarios? sentís que sos parte de una comunidad en subdivx? porque? tenes amigos dentro del foro?**

- Me llevo más o menos, no los veo como simples usuarios, estoy muy acostumbrado a jugar cosas online (StarCraft2, GuiltyGear Xrd, MortalKomat, GuildWars2) y uno aprende que detrás de cada usuario hay una persona, algunos buscan jugar con su alter ego pero otros simplemente son así en realidad, y en especial lo que me interesa son las opiniones o aportes de esas personas. En el momento en que uno participa ya es parte de la comunidad, es como la sociedad, nos guste o no somos parte por estar, cuánto hagamos o dejemos de hacer es otra historia.

Con algunos me llevo muy mal, que suelen ser personas que buscan únicamente confrontarse para molestar, ni siquiera por ideales distintos, aunque puedo estar totalmente de acuerdo con un usuario en un tema y en absoluto desacuerdo en uno diferente, solo algunas personas me caen mal al punto de no querer ni leer lo que publican porque casi siempre es buscando ser políticamente correctos o molestando al resto.

Intenté dialogar algunas veces con gente que parecía tener problemas personales, pero como en el capítulo de Los Simpsons cuando Homero le pega al guardia del Zoológico como los elefantes éste responde "Algunos son simplemente cretinos", así que no tiene sentido con esas personas, sin embargo con otras con quienes me llevaba mal he aprendido a llevarme mejor.

Eso también depende mucho de la edad creería, cuando se es muy joven se intenta "tener razón" o se toman a pecho las discusiones donde se oponen puntos de vista, sin embargo a medida que crecemos maduramos y más en un ámbito como un foro aprendemos a respetar las opiniones de otros, aunque haya excepciones. También juega un papel importante la mentalidad de cada uno, no es lo mismo discutir con una persona en un foro donde lo cerrarás o ignorarás sus post y se terminó, a hacerlo en la vida real donde quizás tenés que ver a esa persona o hasta trabajar con ella todos los días.

- **¿Cómo definirías tu identidad virtual y como te gustaria que te interprete aquel que contacta con vos, que lee tus posteos o tus mensajes?, ¿que crees que te define mas dentro del foro, tus aportes?, Tu nick (que significa??), ¿porque el origen oriental de este y de tu avatar?**

- Soy una persona honesta, el que quiera sabe que puede contactarme y va a recibir una respuesta mínimamente cordial a menos que me salga con algo muy raro. Las opiniones del foro son las mismas que tengo en la vida real, y como tal también han ido cambiando debido a la interacción con otros.

Mis aportes difícilmente son míos propios, ya que son la sumatoria de conocimientos que vamos adquiriendo con el tiempo, no he inventado nada nuevo, por ejemplo, tengo demasiado respeto por los programadores, entonces no siento que aporté mucho por "dar a conocer un software", sino que simplemente pasé info sobre su existencia, en ese aspecto difícilmente alguien me debería algo a mí, sino a quien desarrolló la aplicación o lo que fuese en cuestión.

Mi nick me lo creó mi ex-novia hace muchos años y es muy original así que lo mantuve siempre, prefiero omitir el significado, pero es oriental porque me gusta bastante el manga y el animé, no soy un "otaku" propiamente dicho, no me fanatizo con todo lo oriental como hacen otros, soy más selectivo con las cosas.

El avatar es una imagen de un personaje que me gusta o siento que me representa, nunca pongo fotos personales, no tengo fotos mías casi, no es que tenga problemas con mi cuerpo pero tengo un nivel de "Vanidad -100" y evito siempre salir en fotos de cualquier tipo, solo renuevo cada 1 año casi la del perfil de facebook porque cuando le envío mensajes a alguien ahí no me interesa ser anónimo pero tampoco dar una imagen de cómo me veía hace años.

- **¿Te preocupa de alguna manera que tus respuestas afecten la imagen virtual o el status del usuario Shinusagi?; es decir, ¿antes de escribir**

algo te pones a pensar si esto es realmente lo que dirías personalmente, como lo vas a decir o si te ayuda a obtener algún reconocimiento?, virtualmente ¿te desenvuelves de manera diferente a la vida *away from keyboard*?

- La verdad que no me preocupa, no intento "crear un persona", sin embargo a veces intento evitar dar información de la vida personal muy detallada, ya que realmente hay personas ahí que se convierten en acosadoras, hace tiempo lo hicieron con ciertos usuarios. Lo que pongo es lo que pienso realmente y en la vida real suelo ser así también, aunque es más fácil en un foro decir lo que uno realmente piensa que decirlo en persona porque te ahorras por ejemplo que algún incivilizado te tire un ladrillo por la cabeza o saque un cuchillo y te apuñale (bastante común en la actualidad jajaja).

En la vida real suelo manejar de manera distinta dependiendo el entorno, por ejemplo con mis amigos y conocidos soy tal como describo en los foros, y saben que pienso así, pero en el trabajo no interactúo con casi nadie y evito que siquiera sepan algo de mí, así que me aíso y margino yo mismo para evitar problemas interpersonales en el entorno laboral.

Como dato adicional a veces yo mismo he enviado mis post del foro a otras personas con las que hablaba para expresarme, así que si tuviera que elegir diría que me afectaría más en la vida real lo que escribo sin inhibición en el foro ya que muchas veces no es políticamente correcto.

- ¿Crees que hoy con las redes, foros etc la comunicación y las relaciones son mejores que antes?, ¿porque?, ¿podrías nombrar dos o tres cosas que crees que son importantes para el tipo de intercambio en los foros?

-En parte son mejores actualmente porque hay aún más conocimiento e información y posibilidades a disposición de cada uno, pero la educación va de mal en peor y también se nota un fanatismo en "ser parte de un grupo" o de un lado en particular sobre ciertas cuestiones y defenderlo sin importar argumentos, divirtiéndose al victimizarse y agredir al otro (yo mismo en una época fui parte de eso, lo admito), así que termina aplicándose mal por falta de educación y madurez de las partes, o necesidad de quitarse frustraciones personales por algún lado (como en el fútbol cuando van a la cancha a cagarse a puteadas)

Lo que es vital en un foro para que funcione bien es moderación, porque las reglas siempre están pero a veces no las respetan, y los moderadores pueden generar un mejor entorno, regulándolo, sin embargo a veces no lo hacen y en otros casos tienen preferencia por ciertos usuarios y eso lleva a situaciones aún peores y se convierte en un ambiente hostil, como los foros de política usualmente.

Un terrible ejemplo de esto son algunas redes sociales como Facebook donde uno solo busca cosechar "likes" y crea su zona de confort dejando todas las respuestas positivas y borrando cualquier comentario negativo al que no puede contra-argumentar, o dando un argumento absurdo "de a patota" para apoyar su pensamiento, similar a los niños en un colegio, donde

todo el curso busca burlarse de otro compañero o ridiculizarlo y en última instancia excluirlo por no estar de acuerdo con la mayoría, siempre dirigido por algunos.

- **¿Te preocupan los derechos de autor?, ¿Crees que son mas importantes que el hecho de compartir y de acceder a los productos?**

- Me preocupan los derechos de autor pero muy subjetivamente, por ejemplo, para que te hagas una idea: Bajo un juego pirata, que si realmente me gusta y creo que vale la pena, procedo a comprarlo (o espero que esté en oferta), porque pienso "Esta gente hizo esto bien, merece mi dinero", y pienso que precisamente si algo me gusta quiero que crezca y no *boicotearlo*, para que el creador gane con su producto como se merece y continúe trabajando de esa forma. Algo interesante sobre esto ocurrió cuando se lanzó **TorchLight II**, deberías buscar info al respecto, los mismos productores decían que hasta se les enviaron mails de personas que admitían haber pirateado su juego y luego lo compraron porque valía la pena (yo fui uno de esos jajaja), también es cierto que vivimos una situación económica muy difícil, varios somos gente de aproximadamente 30 años y podemos trabajar y pagar juegos pero otros son menores y no tienen forma, menos cuando algunos precios son abusivos, motivo por el cual lugares como Steam con sus ofertas o G2A se volvieron tan populares y encausan un poco la compra de juegos (aunque G2A tiene usuarios que consiguen las key de forma fraudulenta, etc).

Respecto a las películas es totalmente distinto porque yo no miro, bajo para familiares que me piden, y no me gusta ir al cine, o sea que aunque yo no la pueda descargar o mirar, tampoco la empresa estaría recaudando dinero de mi parte porque no lo gastaría en ello, sumado a que no lucro con ello tampoco, por ende aunque podría considerarse que "no pago por sus películas" tampoco "gano dinero a costa de ellos" como hacen otros de forma casi legal en mi país.

- **Una gran cuestión desde que internet se fue haciendo cada vez mas masiva es que la industria del software, de la música o del cine, al no poder encontrar formas de respuesta acordes a la demanda fueron desbordadas por la piratería y por sitios para compartir software, torrents, links de descarga etc. etc. Hoy con steam, netflix o spotify el acceso se fue encauzando. ¿Podrías dar tu mirada sobre este tema?, ¿Usas software o descargas no originales?, ¿En qué casos decidirías comprar un producto o no?**

- Como explicaba en el punto anterior, depende de los costos, precisamente tengo PS4 y compro juegos originales pero solo 2 compré en su fecha de lanzamiento, por los demás esperé a descuentos. Tengo Steam y varios juegos porque precisamente salen muy baratos, uno de los primeros fue TorchLight 2 precisamente. En cuanto a series y películas estoy pagando Netflix pero como yo casi no miro es para mi familia también. Un detalle sobre el tema de las pelis es que no me gusta ver por streaming nada que no sea en directo, por ejemplo si están streameando en vivo sí porque no alternativa,

pero si no es en vivo y directo prefiero mil veces bajar el VOD o el video en cuestión a mi computadora y mirarlo con calma sin depender de internet o factores externos a mí (como el servidor que se les caiga, etc)

Las cosas que realmente me gustan y aprecio las tengo totalmente legales, varios juegos de PC, PS4 y N3DS como mencioné antes, porque además los juego de forma competitiva u online y personalmente vale la pena pagar por ellos, por otros quizás no pero como mencionaste al estar baratos en Steam o de oferta se facilita comprarlos y más sabiendo que de esa forma se apoya a los desarrolladores si hicieron un buen trabajo.

Esta visión es más fácil al ser mayor de edad y con empleo, cuando era adolescente no tenía plata como para siquiera pensar en comprar un juego, más que mi familia era muy pobre, así que a duras penas tenía una PC y jugaba con emuladores o juegos piratas nomás, pero al crecer y tener una posición económicamente medianamente decente uno puede darse el lujo de pagar por lo que le gusta si se da cuenta de que pirateando de manera indiscriminada destruye lo que le gusta. Es irónico ver como los adolescentes se sorprenden de que quebró una empresa o no sacó más productos de los que tanto abusaban porque precisamente no fue redituable, en lugar de sentirse parcialmente culpables y darse cuenta que ellos generaron esa situación.

Un ejemplo muy actual es que me compré una Nintendo 3DS, me robaron la anterior, y esta la flasheé, los juegos que legalmente tengo comprados los mantuve con la cuenta por suerte, y hasta compré otros nuevos, pero algunos los piratí porque quería jugarlos un rato pero sino igualmente NO hubiera pagado por jugarlos y no los hubiese tocado.

Sobre este mismo aspecto ahora que salió la Nintendo Switch varios esperan que logren hackearla ya mismo, pero yo no, como compartía con un amigo mío, esperamos que demoren mucho para que la consola crezca, y se puedan vender muchos juegos, entonces sobre el final ya se pueda tal vez piratear, porque sabemos de la irresponsabilidad de las personas y la falta de conciencia respecto a estos temas, muchos bajarían los juegos piratas y terminaría por salir en pérdidas, generando la muerte de la consola, porque de Switch se vendería mucho pero de juegos nada, y las empresas obviamente dejarían de desarrollar, lo cual llevaría la consola a la muerte igualmente. Sin embargo el hackeo no es siempre malo, pero la línea es borrosa, en mi 3DS el motivo principal del flasheo era instalar aplicaciones de terceros para streamear video en la PC o poder usar custom themes de fondo, no para bajar juegos ilegales, pero no todos lo ven del mismo modo.

Ese tipo de conversaciones la hemos tenido con un mismo grupo de amigos desde los 15 años, así que hasta recuerdo cómo fue cambiando nuestra situación y forma de pensar al respecto a lo largo de los años, para coincidir en lo mismo.

Anexo II

Transcripcion de posteos y threads de análisis

[Principal](#) --> [Juegos](#) --> [Juegos de Pc](#)

Crack para assassins creed 2 FUNCIONANDO!!!

Thread creado por louis78 el 04/04/2010 03:45:24 pm. Lecturas: 111,104. Mensajes: 29. Favoritos: 1

Publicar respuesta

1 2 [Siguiente »](#)

04/04/2010 03:45:24 pm

louis78



Miembro desde:
08/04/2007

Threads abiertos: 33
Mensajes: 159
Subtítulos subidos: 13
Threads Favoritos: 0

mensajes

threads

En realidad no es un crack, sino un ejecutable que simula ser el servidor oficial de Ubisoft, por lo que ya se puede guardar la partida y proseguir el juego. Yo lo estoy jugando desde ayer y cero problemas funciona de diez!, es medio complicada la instalación pero vale la pena por este juegazo, vean acá:

server emulator - assassins creed II



[citar](#)

04/04/2010 03:47:55 pm

MaZe



Threads abiertos: 19
Mensajes: 1251
Subtítulos subidos: 39
Threads Favoritos: 0

Na, la instalación no es complicada.



[citar](#)

Y anda con problemas, actualmente, por ahora se puede jugar creo que hasta la 6ta o 7ma secuencia, pero no falta mucho para poder jugarlo entero.

mensajes

threads

04/04/2010 03:51:09 pm

louis78



Miembro desde:
04/04/2007

Creo que ya se puede jugar entero, yo todavia no probe este update por que no estoy tan avanzado en el juego

UPDATE V.Final!!!

Aqui el tan esperado update, que deja pasarse todas las misiones del maldito juego, EN SU CARA UBISOFT!!!:

Este link, le doy las gracias a Sourcrat, link:
www.mediafire.com/?vzm12mjfolm

Threads abiertos: 33
Mensajes: 159
Subtítulos subidos: 13
Threads Favoritos: 0

mensajes

threads

04/04/2010 03:56:20 pm

MaZe



Threads abiertos: 19
Mensajes: 1251
Subtítulos subidos: 39
Threads Favoritos: 0

louis78 escribió:

Creo que ya se puede jugar entero, yo todavia no probe este update por que no estoy tan avanzado en el juego

UPDATE V.Final!!!

Aqui el tan esperado update, que deja pasarse todas las misiones del maldito juego, EN SU CARA UBISOFT!!!:

Este link, le doy las gracias a Sourcrat, link:
www.mediafire.com/?vzm12mjfolm

Daa... no te enojas con Ubisoft, solo protegen su producto.

Y con lo que ocupa ese values no creo que sea el final... se supone que si tiene más líneas ocupa más... y el mío ocupa 80kb más que ese.

mensajes

threads

04/04/2010 04:01:11 pm

louis78



Miembro desde:
04/04/2007

MaZe escribió:

louis78 escribió:

Creo que ya se puede jugar entero, yo todavia no probe este update por que no estoy tan avanzado en el juego

UPDATE V.Final!!!

Aqui el tan esperado update, que deja pasarse todas las misiones del maldito juego, EN SU CARA UBISOFT!!!:

Este link, le doy las gracias a Sourcrat, link:
www.mediafire.com/?vzm12mjfolm

Daa... no te enojas con Ubisoft, solo protegen su producto.

Threads abiertos: 33

Mensajes: 159 + -
 Subtítulos subidos: 13
 Threads Favoritos: 0

 mensajes

 threads

13dk13

oooooooo



Miembro desde:
09/10/2006

Threads abiertos: 52
 Mensajes: 2883
 Subtítulos subidos: 4
 Threads Favoritos: 0

 mensajes

 threads

04/04/2010 04:25:45 pm

hace rato lo dije que iba a ser algo asi como el emulador del gameguard para estos sistemas online en fin comienzo a descargar bien por los creadores o desarrolladores del emulador



1

California

oooooooo



Miembro desde:
01/11/2006

Threads abiertos: 64
 Mensajes: 5254
 Subtítulos subidos: 10
 Threads Favoritos: 0

 mensajes

 threads

04/04/2010 04:26:46 pm

Parece que al fin dieron en el clavo....
 Como es eso de que emula el servidor de Ubisoft?



 citar

1

13dk13

oooooooo



Miembro desde:

California escribió:

Parece que al fin dieron en el clavo....
 Como es eso de que emula el servidor de Ubisoft?



 citar

1

sin mucho tecnicismo que no se XD es como tu mismo ser un servidor de ubisoft y conectarte en lan con el y asi poder jugar tranquilamente. lo que hacen falta es identificar a cuales direcciones se conecta el juego ya sea para guardar iniciar o verificar si el juego es valido.. lo demas es crear el

09/10/2006

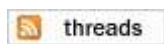
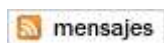
programa que lo emule

Threads abiertos: 52

Mensajes: 2883 + -

Subtítulos subidos: 4

Threads Favoritos: 0



04/04/2010 04:55:37 pm

blackfox71



Miembro desde:
06/07/2005

Threads abiertos: 0

Mensajes: 309

Subtítulos subidos: 0

Threads Favoritos: 0



louis78 escribió:

Creo que ya se puede jugar entero, yo todavía no probe este update por que no estoy tan avanzado en el juego

UPDATE V.Final!!!

Aqui el tan esperado update, que deja pasarse todas las misiones del maldito juego, EN SU CARA UBISOFT!!!!

Este link, le doy las gracias a Sourcrat, link:

www.mediafire.com/?vzm12mjfolm

que idiota!! se enoja con quien teoricamente es el realizador de un juego que tanto desvelos le provoca...no entiendo...quieren afanar y se quejan



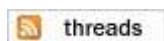
Miembro desde:
16/05/2005

Threads abiertos: 642

Mensajes: 8460

Subtítulos subidos: 169

Threads Favoritos: 19



5



escribió:

louis78 escribió:

Creo que ya se puede jugar entero, yo todavía no probe este update por que no estoy tan avanzado en el juego

UPDATE V.Final!!!

Aqui el tan esperado update, que deja pasarse todas las misiones del maldito juego, EN SU CARA UBISOFT!!!!

Este link, le doy las gracias a Sourcrat, link:

www.mediafire.com/?vzm12mjfolm

que idiota!! se enoja con quien teoricamente es el realizador de un juego que tanto desvelos le provoca...no entiendo...quieren afanar y se quejan

y vos te indignas tanto, que estas en una pagina de subtítulos que se usan para peliculas piratas... hipocrita.



Miembro desde:
06/07/2005

homerodivx escribió:

escribió:

louis78 escribió:

Creo que ya se puede jugar entero, yo todavía no probe este update por que no estoy tan avanzado en el juego

UPDATE V.Final!!!

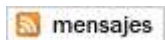


04/04/2010 05:15:16 pm

blackfox71

06/07/2005

Threads abiertos: 0
 Mensajes: 309  
 Subtítulos subidos: 0
 Threads Favoritos: 0



Aqui el tan esperado update, que deja pasarse todas las misiones del maldito juego, EN SU CARA UBISOFT!!!:
 Este link, le doy las gracias a Sourcrat, link:
www.mediafire.com/?vzm12mjfolm
 que idiota!! se enoja con quien teoricamente es el realizador de un juego que tanto desvelos le provoca...no

entiendo...quieren afanar y se quejan 

y vos te indignas tanto, que estas en una pagina de subtítulos que se usan para peliculas piratas... hipocrita.

no me indigno gil, me llama la atencion la indignacion de algunos como vos por caso, de todas formas ya se de que se trata esta pagina pero no me indigno si no encuentro un sub de pelicula pirata, queres tapar ``tu hipocresia`` reflejandola en los demas...pensalo 

04/04/2010 05:25:43 pm

LPHS



Threads abiertos: 0
 Mensajes: 27
 Subtítulos subidos: 0
 Threads Favoritos: 0



homerodivx escribió:

escribió:

louis78 escribió:

Creo que ya se puede jugar entero, yo todavia no probe este update por que no estoy tan avanzado en el juego

UPDATE V.Final!!!

Aqui el tan esperado update, que deja pasarse todas las misiones del maldito juego, EN SU CARA UBISOFT!!!:
 Este link, le doy las gracias a Sourcrat, link:
www.mediafire.com/?vzm12mjfolm
 que idiota!! se enoja con quien teoricamente es el realizador de un juego que tanto desvelos le provoca...no

entiendo...quieren afanar y se quejan 

y vos te indignas tanto, que estas en una pagina de subtítulos que se usan para peliculas piratas... hipocrita.

Encima ni siquiera se dio tiempo a leer que era un quote de un post en taringa, no la opinión personal de Louis78. Y de todas formas, argumentos sólidos para piratear hay de sobra, no se trata de afanar, de hecho se trata de combatir la verdadera estafa con la cuál las compañías explotan a sus consumidores. Sin mencionar que si blackfox realmente piensa que estos movimientos ``piratas`` masivos en la red solo representan una forma de robo, podría recapacitar el consumo que hace de los mismos...

En cuanto al crack, espero que pronto encuentren la manera de que funcione al %100 y en todo el juego, desde ya muchas gracias por postearlo...

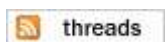
Saludos!

04/04/2010 05:26:51 pm

ROHM



Threads abiertos: 30
 Mensajes: 2121
 Subtítulos subidos: 88
 Threads Favoritos: 0 



final todavia no hay las values que hay que es lo que nos hace jugar llega hasta la secuencia 11 y ya falta menos para tener toda la value completa  



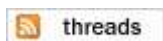
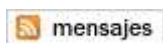
04/04/2010 05:29:07 pm

homerodivx



Miembro desde:
16/05/2005

Threads abiertos: 642
Mensajes: 8460 +
Subtítulos subidos: 169
Threads Favoritos: 19



escribió:

homerodivx escribió:

escribió:

louis78 escribió:

Creo que ya se puede jugar entero, yo todavía no probe este update por que no estoy tan avanzado en el juego

UPDATE V.Final!!!

Aqui el tan esperado update, que deja pasarse todas las misiones del maldito juego, EN SU CARA UBISOFT!!!:

Este link, le doy las gracias a Sourcrat, link:

www.mediafire.com/?vzm12mjfolm

que idiota!! se enoja con quien teoricamente es el realizador de un juego que tanto desvelos le provoca...no

entiendo...quieren afanar y se quejan 😞

y vos te indignas tanto, que estas en una pagina de subtítulos que se usan para peliculas piratas... hipocrita.

no me indigno gil, me llama la atención la indignación de algunos como vos por caso, de todas formas ya se de que se trata esta pagina pero no me indigno si no encuentro un sub de pelicula pirata, quieres tapar u hipocresia

eflejandola en los demas...pensalo 😊

Me llamas hipócrita a mi, cuando yo no me quejo de la piratería y vos si, estando en esta pagina..

o sea..

¿Sabes lo que quiere decir la palabra "Hipócrita"? Por que das la impresión de que no.. 🙄

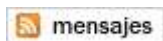
04/04/2010 05:43:00 pm

blackfox71



Miembro desde:
06/07/2005

Threads abiertos: 0
Mensajes: 309
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



LPHS escribió:

homerodivx escribió:

escribió:

louis78 escribió:

Creo que ya se puede jugar entero, yo todavía no probe este update por que no estoy tan avanzado en el juego

UPDATE V.Final!!!

Aqui el tan esperado update, que deja pasarse todas las misiones del maldito juego, EN SU CARA UBISOFT!!!:

Este link, le doy las gracias a Sourcrat, link:

www.mediafire.com/?vzm12mjfolm

que idiota!! se enoja con quien teoricamente es el realizador de un juego que tanto desvelos le provoca...no

entiendo...quieren afanar y se quejan 😞

y vos te indignas tanto, que estas en una pagina de subtítulos que se usan para peliculas piratas... hipocrita.

Encima ni siquiera se dio tiempo a leer que era un quote de un post en taringa, no la opinión personal de Louis78. Y de todas formas, argumentos sólidos para piratear hay de sobra, no se trata de afanar, de hecho se trata de combatir la verdadera estafa con la cual las compañías explotan a sus consumidores. Sin mencionar que si blackfox realmente piensa que estos movimientos piratas masivos en la red solo representan una forma de robo, podría recapacitar el consumo que hace de los mismos...

En cuanto al crack, espero que pronto encuentren la manera de que funcione al %100 y en todo el juego, desde ya muchas gracias por postearlo...

Saludos!

yo recapacito...y vos?



04/04/2010 06:15:28 pm

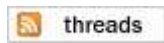


MaZe



Miembro desde:
24/10/2008

Threads abiertos: 19
Mensajes: 1251 + -
Subtítulos subidos: 39
Threads Favoritos: 0



LPHS escribió:

homerodivx escribió:

escribió:

louis78 escribió:

Creo que ya se puede jugar entero, yo todavía no probe este update por que no estoy tan avanzado en el juego

UPDATE V.Final!!!

Aqui el tan esperado update, que deja pasarse todas las misiones del maldito juego, EN SU CARA UBISOFT!!!!:

Este link, le doy las gracias a Sourcrat, link:

www.mediafire.com/?vzm12mjfolm

que idiota!! se enoja con quien teoricamente es el realizador de un juego que tanto desvelos le provoca...no

entiendo...quieren afanar y se quejan 😞

y vos te indignas tanto, que estas en una pagina de subtítulos que se usan para peliculas piratas... hipocrita.

Encima ni siquiera se dio tiempo a leer que era un quote de un post en taringa, no la opinión personal de Louis78. Y de todas formas, argumentos sólidos para piratear hay de sobra, no se trata de afanar, de hecho se trata de combatir la verdadera estafa con la cuál las compañías explotan a sus consumidores. Sin mencionar que si blackfox realmente piensa que estos movimientos piratas masivos en la red solo representan una forma de robo, podría recapacitar el consumo que hace de los mismos...

En cuanto al crack, espero que pronto encuentren la manera de que funcione al %100 y en todo el juego, desde ya muchas gracias por postearlo...

Saludos!

Como que explotar a los consumidores?

Por qué lo decís?

Si vos compras algo, sea caro, sea barato, sea bueno o sea malo, lo hacés siendo conciente de lo que estás consumiendo, vos aceptas su precio, aceptas que el producto puede tener algún riesgo, algún problema, no te obligan a comprarlo.

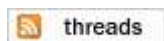
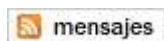
04/04/2010 07:20:07 pm

Mendozaaaaa



Miembro desde:
12/01/2010

Threads abiertos: 22
Mensajes: 739
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



no es el crack final , tiene problemas con algunas misiones secundarias entre otras, ya van a ir editando el values.db , igual no esta completo al 100% para pasarte todo el game



edito: explotar a los consumidores , la imagen lo explica mejor que yo



04/04/2010 09:11:50 pm

Orfeox



MaZe escribió: LPHS

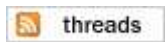
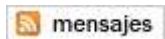
escribió: homerodivx

escribió: escribió:



Miembro desde:
24/04/2006

Threads abiertos: 2
Mensajes: 5825 +
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



louis78 escribió:

Creo que ya se puede jugar entero, yo todavía no probe este update por que no estoy tan avanzado en el juego

UPDATE V.Final!!!

Aqui el tan esperado update, que deja pasarse todas las misiones del maldito juego, EN SU CARA UBISOFT!!!:

Este link, le doy las gracias a Sourcrat, link:

www.mediafire.com/?vzm12mjfolm

que idiota!! se enoja con quien teoricamente es el realizador de un juego que tanto desvelos le provoca...no

entiendo...quieren afanar y se quejan 😞

y vos te indignas tanto, que estas en una pagina de subtítulos que se usan para peliculas piratas... hipocrita.

Encima ni siquiera se dio tiempo a leer que era un quote de un post en taringa, no la opinión personal de Louis78. Y de todas formas, argumentos sólidos para piratear hay de sobra, no se trata de afanar, de hecho se trata de combatir la verdadera estafa con la cuál las compañías explotan a sus consumidores. Sin mencionar que si blackfox realmente piensa que estos movimientos piratas masivos en la red solo representan una forma de robo, podría recapacitar el consumo que hace de los mismos...

En cuanto al crack, espero que pronto encuentren la manera de que funcione al %100 y en todo el juego, desde ya muchas gracias por postearlo...

Saludos!

Como que explotar a los consumidores?
Por qué lo decís?

Si vos compras algo, sea caro, sea barato, sea bueno o sea malo, lo hacés siendo conciente de lo que estás consumiendo, vos aceptas su precio, aceptas que el producto puede tener algún riesgo, algún problema, no te obligan a comprarlo.

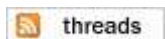
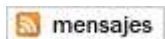
Si alguien compra un juego y despues no puede jugarlo porq los servers estan caidos esta siendo estafado . Porq te crees q ubisoft apenas paso esto salio a toda velocidad a decir q para indemnizar a los usuarios iba a sacar contenido gratuito ...

04/04/2010 09:30:08 pm

kelvin18



Threads abiertos: 7
Mensajes: 204
Subtítulos subidos: 1
Threads Favoritos: 0



el post de taringa esta muy informativo, tiene tanta informacion q tiende a contradecirse y confundirme....

estoy desde 0, q debo hacer? :S



04/04/2010 10:34:42 pm

louis78



kelvin18 escribió:

el post de taringa esta muy informativo, tiene tanta informacion q tiende a contradecirse y confundirme...

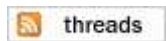
estoy desde 0, q debo hacer? :S

Tenés que hacer una instalación de cero del juego, si ya lo habias instalado previamente y usaste otros cracks desinstala todo, incluso el ubisoft launcher.

Luego de tener la instalación limpia tenes que iniciar el juego al menos una vez para que se actualize y creas una cuenta en ubisoft, luego tenés que editar el el archivo "hosts", que está en "C:Windows



Threads abiertos: 33
Mensajes: 159 + -
Subtítulos subidos: 13
Threads Favoritos: 0



System32 drivers etc'', agregar lo siguiente al final y guardas el archivo:

127.0.0.1 static3.cdn.ubi.com
127.0.0.1 ubisoft-orbit.s3.amazonaws.com
127.0.0.1 onlineconfigservice.ubi.com
127.0.0.1 orbit-service.ubi.com
127.0.0.1 ubisoft-orbit-savegames.s3.amazonaws.com

Bajas el emulador del server:

depositfiles.com/files/tlokiwu3u

Buscas el último values.db disponible y lo reemplazas por el que está en la carpeta del server, luego ejecutas server.exe (lo dejas abierto), arrancas el juego y eso es todo, si hiciste todo bien debería andar sin problemas.

NO QUIERO RECIBIR MÁS MAILS DE ESTE FORO

crack

3



Principal --> Juegos --> Juegos de Pc

Crack para assassins creed 2 FUNCIONANDO!!!

En realidad no es un crack, sino un ejecutable que simula ser el servidor oficial de Ubisoft, por lo que ya se puede guardar la partida y proseguir el juego. Yo los estoy jugando desde ayer y cero problemas funciona de diez!, es medio complicada la instalación pero vale la pena por este juegazo, vean acá:[link]http://www.taringa.net/posts/juegos/5108794/Assassins-creed-2-Server-Emulator,V10!!!... [ver todo el mensaje](#)

Thread creado por louis78 el 04/04/2010 03:45:24 pm. Lecturas: 111,105. Mensajes: 29. Favoritos: 1

Publicar respuesta

« Anterior 1 2 »

04/04/2010 11:03:14 pm

fedetuerto



Miembro desde:
10/12/2005

Threads abiertos: 35
Mensajes: 613
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

mensajes

threads

Assassins Creed 2 MULTi9 Cracked.EMU-SPIRE



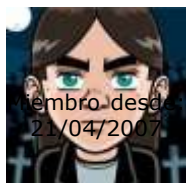
0

citar

salio esto, crackeado por un grupo...

04/04/2010 11:09:56 pm

kelvin18



Miembro desde:
21/04/2007

escribió:



0

citar

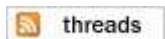
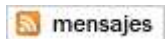
kelvin18 escribió:

el post de taringa esta muy informativo, tiene tanta informacion q tiende a contradecirse y confundirme....

estoy desde 0, q debo hacer? :S

Tenés que hacer una instalación de cero del juego, si ya lo habias instalado previamente y usaste otros cracks desinstala todo, incluso el ubisoft launcher. Luego de tener la instalación limpia tenes que iniciar el juego al menos una vez para que se actualize y creas una cuenta en ubisoft, luego tenés que editar el el archivo hosts, que está en C:Windows System32 drivers etc, agregar lo siguiente al final y guardas el archivo:127.0.0.1 static3.cdn.ubi.com127.0.0.1

Threads abiertos: 7
Mensajes: 204 + -
Subtítulos subidos: 1
Threads Favoritos: 0



ubisoft-orbit.s3.amazonaws.com127.0.0.1 onlineconfigservice.ubi.com127.0.0.1 orbit-service.ubi.com127.0.0.1 ubisoft-orbit-savegames.s3.amazonaws.com Bajas el emulador del server:depositfiles.com/files/tlokiwu3u
depositfiles.com/files/tlokiwu3uBuscas el último values.db disponible y lo reemplazas por el que está en la carpeta del server, luego ejecutas server.exe lo dejas abierto, arrancas el juego y eso es todo, si hiciste todo bien deberías andar sin problemas.

el values.db son los updates?

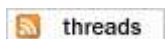
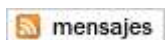
04/04/2010 11:55:56 pm

louis78



Miembro desde:
08/04/2007

Threads abiertos: 33
Mensajes: 159
Subtítulos subidos: 13
Threads Favoritos: 0



kelvin18 escribió:

escribió:

kelvin18 escribió:

el post de taringa esta muy informativo, tiene tanta informacion q tiende a contradecirse y confundirme....

estoy desde 0, q debo hacer? :S

Tenés que hacer una instalación de cero del juego, si ya lo habias instalado previamente y usaste otros cracks desinstala todo, incluso el ubisoft launcher. Luego de tener la instalación limpia tenes que iniciar el juego al menos una vez para que se actualize y creas una cuenta en ubisoft, luego tenés que editar el archivo hosts, que está en C:\Windows\System32\drivers\etc, agregar lo siguiente al final y guardas el archivo:127.0.0.1 static3.cdn.ubi.com127.0.0.1 ubisoft-orbit.s3.amazonaws.com127.0.0.1 onlineconfigservice.ubi.com127.0.0.1 orbit-service.ubi.com127.0.0.1 ubisoft-orbit-savegames.s3.amazonaws.com Bajas el emulador del server:depositfiles.com/files/tlokiwu3u
depositfiles.com/files/tlokiwu3uBuscas el último values.db disponible y lo reemplazas por el que está en la carpeta del server, luego ejecutas server.exe lo dejas abierto, arrancas el juego y eso es todo, si hiciste todo bien deberías andar sin problemas.

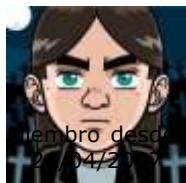
el values.db son los updates?

si, baja este q es el último:

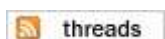
www.megaupload.com/?d=YYFKR65V

04/04/2010 11:59:19 pm

kelvin18



Threads abiertos: 7
Mensajes: 204
Subtítulos subidos: 1
Threads Favoritos: 0



louis78 escribió:

kelvin18 escribió:

escribió:

kelvin18 escribió:

el post de taringa esta muy informativo, tiene tanta informacion q tiende a contradecirse y confundirme....

estoy desde 0, q debo hacer? :S

Tenés que hacer una instalación de cero del juego, si ya lo habias instalado previamente y usaste otros cracks desinstala todo, incluso el ubisoft launcher. Luego de tener la instalación limpia tenes que iniciar el juego al menos una vez para que se actualize y creas una cuenta en ubisoft, luego tenés que editar el archivo hosts, que está en C:\Windows\System32\drivers\etc, agregar lo siguiente al final y guardas el archivo:127.0.0.1 static3.cdn.ubi.com127.0.0.1 ubisoft-orbit.s3.amazonaws.com127.0.0.1 onlineconfigservice.ubi.com127.0.0.1 orbit-service.ubi.com127.0.0.1 ubisoft-orbit-savegames.s3.amazonaws.com Bajas el emulador del server:depositfiles.com/files/tlokiwu3u
depositfiles.com/files/tlokiwu3uBuscas el último values.db disponible y lo reemplazas por el que está en la carpeta del server, luego ejecutas server.exe lo dejas abierto, arrancas el juego y eso es todo, si hiciste todo bien deberías andar sin problemas.

el values.db son los updates?

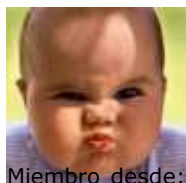
si, baja este q es el último:

www.megaupload.com/?d=YYFKR65V

realize todo al pie de la letra y cuando ejecuto server.exe se abre y se vuela a cerrar, q sera?

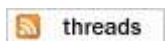
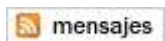
05/04/2010 12:42:52 am

ROHM



Miembro desde:
09/08/2004

Threads abiertos: 30
Mensajes: 2121
Subtítulos subidos: 88
Threads Favoritos: 0



fedetuerto escribió:
Assassins Creed 2 MULTI9 Cracked.EMU-SPIRE

salio esto, crackeado por un grupo...

es la misma version solo que un grupo se avivo y lo metio a la scene no dudo ni tantito que ya lo hayan nukeado porque como tiene una version del server antigua solo te deja jugar hasta la mision 7 o 8

jajajaja 😊 mientras la que esta en el p2p ya te deja jugar hasta la secuencia 12 mas de 75 misiones. y es el value que salio hoy jajaja dicen que falta poco para tener el value completo con todas las misiones. unas personas dicen que ya esta completo y ya se lo acabaron no lo puedo corroborar porque apenas voy como en la secuencia 3 jajajaja

esto dicen en el foro donde sacan las values.

nand :
finished the game.
Many thanks to creator of crack and ppl that provided values

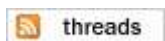
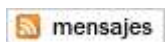
05/04/2010 03:30:47 am

13dk13



Miembro desde:
09/10/2006

Threads abiertos: 52
Mensajes: 2883
Subtítulos subidos: 4
Threads Favoritos: 0



que cosas los desarrolladores del crack solo tenian que pasar el juego

ya estoy bajando el dvd clone y a jugar



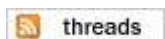
05/04/2010 12:49:02 pm

louis78



Miembro desde:
04/2007

Threads abiertos: 33
Mensajes: 159
Subtítulos subidos: 13
Threads Favoritos: 0



kelvin18 escribió:

louis78 escribió:

kelvin18 escribió:

escribió:

kelvin18 escribió:
el post de taringa esta muy informativo, tiene tanta informacion q tiende a contradecirse y confundirme....

estoy desde 0, q debo hacer? :S

Tenés que hacer una instalación de cero del juego, si ya lo habias instalado previamente y usaste otros cracks desinstala todo, incluso el ubisoft launcher. Luego de tener la instalación limpia tenes que iniciar el juego al menos una vez para que se actualize y creas una cuenta en ubisoft, luego tenés que editar el archivo hosts, que está en C:\Windows\System32\drivers\etc, agregar lo siguiente al final y guardas el archivo: 127.0.0.1 static3.cdn.ubi.com 127.0.0.1 ubisoft-orbit.s3.amazonaws.com 127.0.0.1 onlineconfigservice.ubi.com 127.0.0.1 orbit-service.ubi.com 127.0.0.1 ubisoft-orbit-savegames.s3.amazonaws.com Bajas el emulador del server: depositfiles.com/files/tlokiwu3u

depositfiles.com/files/tlokiwu3u Buscas el último values.db disponible y lo reemplazas por el que está en la carpeta del server, luego ejecutas server.exe lo dejas abierto, arrancas el juego y eso es todo, si hiciste todo bien deberías andar sin problemas.

el values.db son los updates?

si, baja este q es el último:

www.megaupload.com/?d=YYFKR65V

realize todo al pie de la letra y cuando ejecuto server.exe se abre y se vuela a cerrar, q sera?

Ví esto en taringa y me acorde de tu mensaje:

Ahora gracias al update solo ejecutando el archivo server.exe funciona (me paso que no arrancaba, se abria y cerraba solo, la solución a esto es cerrar los programas que usen el puerto 80, como apache, skype y hamachi, recomiendo cerrarlos desde el administrador de tareas y ya funciona.

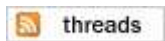
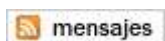
08/04/2010 12:39:59 am

13dk13



Miembro desde:
09/10/2006

Threads abiertos: 52
Mensajes: 2883
Subtítulos subidos: 4
Threads Favoritos: 0



vale exelente, ya estoy jugando 🤖 instale corri el exe del juego actualice, ya tenia cuena ubi desde hace tiempo. cuando me pidio clave 🤖 del juego cerre. edite el host, ejecuto el emulador, abri el exe denuevo me dice error al conectar blablabla (no importa) le di a jugar ya i wala viciando 🤖



0

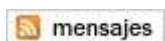


22/11/2010 04:01:07 pm

jumo123



Threads abiertos: 0
Mensajes: 1
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



grossso



0



« Anterior 1 2



NO QUIERO RECIBIR MÁS MAILS DE ESTE FORO

crack

3



[Principal](#) --> [Juegos](#) --> [Juegos de Pc](#)

STEAM! Consulta con Win 7 pirata.

Thread creado por Megadeto el 12/06/2017 07:52:20 pm. Lecturas: 881. Mensajes: 9. Favoritos: 0

Publicar respuesta

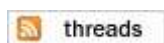
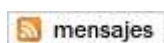
12/06/2017 07:52:20 pm

Megadeto



Miembro desde:
23/09/2012

Threads abiertos: 6
Mensajes: 834
Subtítulos subidos: 4
Threads Favoritos: 0



Hola gente bella! Mi consulta es la siguiente, ya la habrán escuchado mil veces pero [citar](#) Obviamente tengo el Win piraton y un monton de juegos piratones tambien y ahora que sale el KOF 14 me lo quiero comprar originale en Steam. Alguno le paso de tener algun drama? O sea el Steam no te caga nada. El precio al final en el resumen de la tarjeta es que figura en la pagina? O te fornican con algo del cambio o el impuesto al boludo? Estoy en Argentin. Gracias a tuti!



12/06/2017 08:16:55 pm

TooNAngel

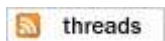


Miembro desde:
15/04/2015

Threads abiertos: 22
Mensajes: 697
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



No pasa nada con el Win trucheli, los juegos se guardan en steam y ahí quedan. Y con el precio es ese, solo que es en dólares. [citar](#) Lo que sé y no lo sé, es que hay páginas para comprar juegos de Steam y te salen mas baratos. Mi hijo es el que los compra y yo soy el que los paga :/



13/06/2017 07:51:17 am

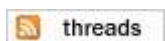
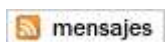
dmassive



Miembro desde:
22/09/2004

Threads abiertos: 298
Mensajes: 7746
Subtítulos subidos: 68
Threads Favoritos: 172

No hay problema. Otra cosita, Steam y otro sitios, cuando arranca el verano (invierno para nosotros) hay descuentos, y el dólar esta más o menos estable, así que quizás te conviene aguantarte un par de días para ver si obtienes alguna oferta. 😊



13/06/2017 08:02:24 am

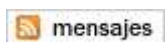
ona2x



Miembro desde:
27/09/2004

Threads abiertos: 0
Mensajes: 802
Subtítulos subidos: 17
Threads Favoritos: 0

No pasa nada, tengo varios piratas y varios originales (Steam, Uplay, Origin) hace años y ningún problema.



13/06/2017 08:11:56 am

Shinusagi



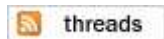
Miembro desde:
14/11/2007

Threads abiertos: 72
Mensajes: 4330
Subtítulos subidos: 26
Threads Favoritos: 21

Probaste la demo antes? Te advierto para que no te comas un garrón como gente que conozco y lo vendió después de comprarlo para PS4... Sinceramente esa cosa no es un KOF, así que fíjate de jugarlo en otro lado antes de tirarla guita así.

Por lo otro que mencionaron no hay ningún drama, todos tenemos Steam y dudo que alguien tenga Win legal jajaja.





13/06/2017 11:53:55 am

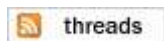
TooNAngel

Miembro desde:
15/04/2015Threads abiertos: 22
Mensajes: 697
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

fijate en la página G2a .com ahi compra mi hijo y le es más barato



2



13/06/2017 03:28:25 pm

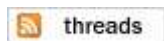
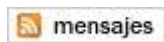
nickelchair

Miembro desde:
14/10/2007Threads abiertos: 62
Mensajes: 2559
Subtítulos subidos: 49
Threads Favoritos: 1

intenta comprar los códigos de descarga en páginas como g2a, greenmangaming o cdkeys y luego los canjeas en steam, te ahorras bastante dinero



1



13/06/2017 04:21:32 pm

alfmas

Miembro desde:
06/11/2004Threads abiertos: 49
Mensajes: 1930
Subtítulos subidos: 3
Threads Favoritos: 7

en 2 semanas steam entra en "summer sale"



1



 mensajes threads

13/06/2017 07:35:20 pm

Megadeto

Miembro desde:
23/09/2012Threads abiertos: 6
Mensajes: 834
Subtítulos subidos: 4
Threads Favoritos: 0

GRACIAS A TODOS!!!

Y como dijo Shinusagi...win 7 original? WTF e eso bo?



0

 citar mensajes threads

NO QUIERO RECIBIR MÁS MAILS DE ESTE FORO

steam

1



[Principal](#) --> [Juegos](#) --> [Juegos de Pc](#)

PREY - Ha Sido Crackeado

Thread creado por mazafumy el 14/05/2017 10:34:14 pm. Lecturas: 1,459. Mensajes: 15. Favoritos: 0

[Publicar respuesta](#)

14/05/2017 10:34:14 pm

mazafumy



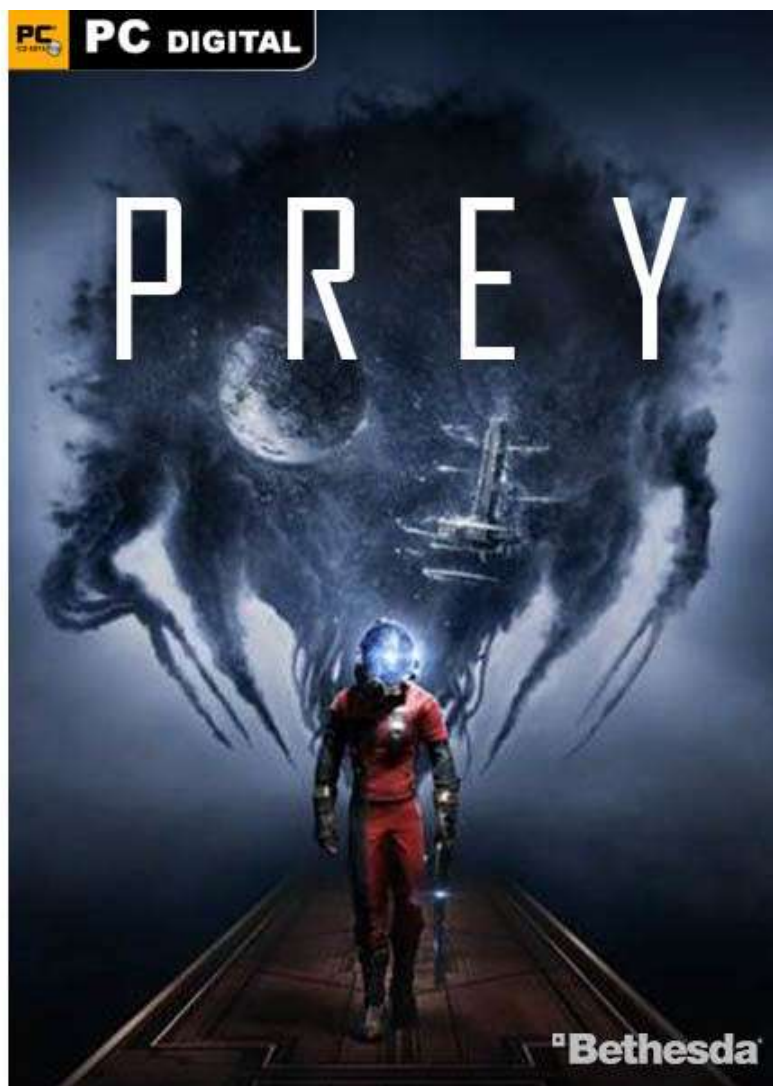
Miembro desde:
27/01/2007

A menos de diez días de haberse lanzado lo nuevo de Bethesda y Arkane Studios, el mismo ruso que crackeó Nier: Automata y Sniper: Ghost Warrior 3, también ha logrado vencer la última versión de la tecnología anti-pulaciones de Denuvo de 64 bits. No ha logrado vencer el récord de CPY de menos de una semana con Resident Evil 7, pero sin dudas es una gran hazaña para este ruso anónimo.

Threads abiertos: 2466
Mensajes: 4415
Subtítulos subidos: 1
Threads Favoritos: 10

mensajes

threads



Parece que Denuvo ya tiene los días contados. No solo grupos como CPY crackean los juegos con la controversial protección en menos tiempo de lo que se esperaba, si no que usuarios (a veces anónimos) logran hacerlo también, aún más rápido que los grandes grupos.

Muchos juegos con Denuvo ya han sido crackeados. Entre ellos podremos encontrar títulos como Batman: Arkham Knight (con todos sus DLCs), Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, Deus Ex: Mankind Divided, Mirror's Edge Catalyst y Rise of The Tomb Raider, Far Cry Primal, Watch Dogs 2, God Eater 2 Rage Burst, Resident Evil 7, Battlefield 1, Tales of Berseria, HITMAN y Mass Effect: Andromeda, 2Dark y Syberia 3. Sin embargo, hay muchos otros sin crackear por completo: Total War: Warhammer, Unravel, ABZU, Planet Coaster, Titanfall 2 y otros.

Poco después de haberse crackeado Resident Evil 7, Denuvo habría actualizado su protección Anti-Tamper, la cual está implementada en 2Dark, Sniper Elite 4, Nier: Automata Sniper: Ghost Warrior 3, Bulletstorm: Full Clip Edition y Syberia 3, entre otros. Mucho de estos, a pesar de los esfuerzos de Denuvo, ya han sido crackeados en cuestión de semanas.



[Fuente Acá](#)

[Fuente 2 Acá](#)

55 5

15/05/2017 12:23:37 am

ROBO-01



Miembro desde:
06/05/2004

Jugue la demo en PS4 y no me gustó para nada. Por ahí mas adelante me lo bajo. 3 [citar](#)

Entre los que todavía no fueron crackeados le sigo teniendo muchas ganas al Unravel. Actualmente me llamas mas este tipo de juegos que los triple A. El Mass Effect le jugué dos días y no lo toqué mas. El Far Cry Primal también lo tengo instalado vaya a saber hace cuanto y le jugue muy poco. El Prey original era un juegoazo. Todavía lo tengo por ahí en algun DVD. Fue el primer juego en copiarle a Half Life el sistema de niveles continuos sin pantallas de carga.

Threads abiertos: 82
Mensajes: 3362
Subtítulos subidos: 20
Threads Favoritos: 0

mensajes

threads

15/05/2017 12:54:32 am

camyzeta



Miembro desde:
25/06/2011

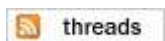
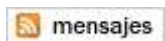
ROBO-01 escribió:

Jugue la demo en PS4 y no me gustó para nada. Por ahí mas adelante me lo bajo. Entre los que todavía no fueron crackeados le sigo teniendo muchas ganas al Unravel. Actualmente me llamas mas este tipo de juegos que los triple A. El Mass Effect le jugué dos días y no lo toqué mas. El Far Cry Primal también lo tengo instalado vaya a saber hace cuanto y le jugue muy poco. El Prey original era un juegoazo. Todavía lo tengo por ahí en algun DVD. Fue el primer juego en copiarle a Half Life el sistema de niveles continuos sin pantallas de carga.

No sabes de lo que te pierdes con Far Cry Primal, lo disfruté demasiado!



Threads abiertos: 62
 Mensajes: 1900 + -
 Subtítulos subidos: 0
 Threads Favoritos: 0

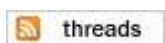
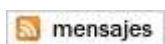


15/05/2017 02:46:29 am

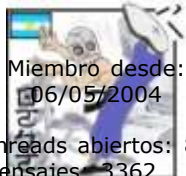
Orfeox



Threads abiertos: 2
 Mensajes: 5825
 Subtítulos subidos: 0
 Threads Favoritos: 0

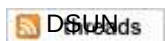
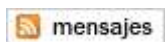


ROBO-01



Miembro desde:
 06/05/2004

Threads abiertos: 82
 Mensajes: 3362
 Subtítulos subidos: 20
 Threads Favoritos: 0



15/05/2017 09:23:48 am

camyzeta escribió:

ROBO-01 escribió: Juegue la demo en PS4 y no me gustó para nada. Por ahí mas adelante me lo bajo. Entre los que todavía no fueron crackeados le sigo teniendo muchas ganas al Unravel. Actualmente me llamas mas este tipo de juegos que los triple A. El Mass Effect le jugué dos días y no lo toqué mas. El Far Cry Primal también lo tengo instalado vaya a saber hace cuanto y le juegue muy poco. El Prey original era un juegazo. Todavía lo tengo por ahí en algún DVD. Fue el primer juego en copiarle a Half Life el sistema de niveles continuos sin pantallas de carga.

No sabes de lo que te pierdes con Far Cry Primal, lo disfruté demasiado!

Es un juego mediocre a lo mucho .



1

camyzeta escribió:

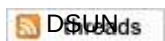
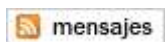
ROBO-01 escribió: Juegue la demo en PS4 y no me gustó para nada. Por ahí mas adelante me lo bajo. Entre los que todavía no fueron crackeados le sigo teniendo muchas ganas al Unravel. Actualmente me llamas mas este tipo de juegos que los triple A. El Mass Effect le jugué dos días y no lo toqué mas. El Far Cry Primal también lo tengo instalado vaya a saber hace cuanto y le juegue muy poco. El Prey original era un juegazo. Todavía lo tengo por ahí en algún DVD. Fue el primer juego en copiarle a Half Life el sistema de niveles continuos sin pantallas de carga.

No sabes de lo que te pierdes con Far Cry Primal, lo disfruté demasiado!

Me gustan los Far Cry (menos el 2). El 3 el mejor. El 4 Tardé mucho en terminarlo porque ya me estaba aburriendo. Lo hicieron ya muy fácil y ni siquiera me incentivaba a buscar upgrades para el personaje. Con el arco y flecha y un arma de fuego cualquiera te pasas todo el juego.

El Primal ya me estaba resultando mas de lo mismo y no me dieron ganas de seguirlo. Igual avance muy poco. Creo que hasta que encuentro a una minita que me manda a buscar hojas para curarle las heridas. Le metí las hojas escupidas en el hueco que le hizo el tigre ese y ahí lo dejé.

Le estoy metiendo muchas horas al Persona 5 (ya casi 90 horas).



15/05/2017 11:39:07 am

2

que cagada de juego crackeo... yo estoy esperando el SNIPER ELITE 4 no son la gran cosa pero como me fascina reventar craneos y perforar partes vitales jejejeje y como ultimo reventarles las bolas a un soldado no tiene precio, hasta ves como se le reventan los globos jojojo



Miembro desde:
04/12/2014

Threads abiertos: 388
Mensajes: 8024  
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 11

 mensajes

 threads

15/05/2017 06:52:36 pm

panchosenator



Miembro desde:
14/12/2007

Threads abiertos: 51
Mensajes: 1245
Subtítulos subidos: 2
Threads Favoritos:  

 mensajes

 threads



0

 citar

ROBO-01 escribió:

Jugue la demo en PS4 y no me gustó para nada. Por ahí mas adelante me lo bajo. Entre los que todavía no fueron crackeados le sigo teniendo muchas ganas al Unravel. Actualmente me llamas mas este tipo de juegos que los triple A. El Mass Effect le jugué dos días y no lo toqué mas. El Far Cry Primal también lo tengo instalado vaya a saber hace cuanto y le juegue muy poco. El Prey original era un juegoazo. Todavía lo tengo por ahí en algun DVD. Fue el primer juego en copiarle a Half Life el sistema de niveles continuos sin pantallas de carga.

Tan malo así es el nuevo mass effect? la trilogía me encanto....siempre busco juegos parecidos.. alguna recomendacion?

ROBO-01

0

panchosenator escribió:

ROBO-01 escribió: Jugue la demo en PS4 y no me gustó para nada. Por ahí mas adelante me lo bajo. Entre los que todavía no fueron crackeados le sigo teniendo muchas ganas al Unravel. Actualmente me llamas mas este tipo de juegos que los triple A. El Mass Effect le jugué dos días y no lo toqué mas. El Far Cry Primal también lo tengo instalado vaya a saber hace cuanto y le juegue muy poco. El Prey original era un juegoazo. Todavía lo tengo por ahí en algun DVD. Fue el primer juego en copiarle a Half Life el sistema de niveles continuos sin pantallas de carga.

Tan malo así es el nuevo mass effect? la trilogía me encanto....siempre busco juegos parecidos.. alguna recomendacion?



Miembro desde:
06/05/2004

Threads abiertos: 82
Mensajes: 3362
Subtítulos subidos: 20
Threads Favoritos: 0



 mensajes

 threads

16/05/2017 10:24:48 am

panchosenator escribió:

ROBO-01 escribió: Jugue la demo en PS4 y no me gustó para nada. Por ahí mas adelante me lo bajo. Entre los que todavía no fueron crackeados le sigo teniendo muchas ganas al Unravel. Actualmente me llamas mas este tipo de juegos que los triple A. El Mass Effect le jugué dos días y no lo toqué mas. El Far Cry Primal también lo tengo instalado vaya a



0

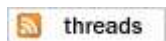
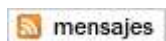
 citar





Miembro desde:
14/10/2007

Threads abiertos: 62
Mensajes: 2559
Subtítulos subidos: 49
Threads Favoritos: 1



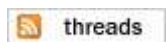
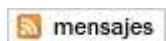
16/05/2017 11:04:00 am

panchosenator



Miembro desde:
14/12/2007

Threads abiertos: 51
Mensajes: 1245
Subtítulos subidos: 2
Threads Favoritos: 3



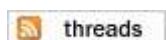
nickelchair

16/05/2017 05:50:56 pm



Miembro desde:
14/10/2007

Threads abiertos: 62
Mensajes: 2559
Subtítulos subidos: 49
Threads Favoritos: 1



17/05/2017 12:55:37 pm

saber hace cuanto y le juegue muy poco.El Prey original era un juegazo. Todavía lo tengo por ahí en algún DVD. Fue el primer juego en copiarle a Half Life el sistema de niveles continuos sin pantallas de carga.

Tan malo así es el nuevo mass effect? la trilogía me encanto....siempre busco juegos parecidos..alguna recomendacion? Mass Effect Andromeda me ha gustado mucho, nueva historia, nuevos personajes, tiene una jugabilidad mejorada. No le tenía mucha fe, pero superó mis expectativas, debería darle una oportunidad.

nickelchair escribió:

panchosenator escribió: Tan malo así es el nuevo mass effect? la trilogía me encanto....siempre busco juegos parecidos..alguna recomendacion? ROBO-01 escribió: Juegue la demo en PS4 y no me gustó para nada. Por ahí más adelante me lo bajo.Entre los que todavía no fueron crackeados le sigo teniendo muchas ganas al Unravel. Actualmente me llamas más este tipo de juegos que los triple A. El Mass Effect le jugué dos días y no lo toqué mas. El Far Cry Primal también lo tengo instalado vaya a saber hace cuanto y le juegue muy poco.El Prey original era un juegazo. Todavía lo tengo por ahí en algún DVD. Fue el primer juego en copiarle a Half Life el sistema de niveles continuos sin pantallas de carga.

parecidos..alguna recomendacion?

Mass Effect Andromeda me ha gustado mucho, nueva historia, nuevos personajes, tiene una jugabilidad mejorada. No le tenía mucha fe, pero superó mis expectativas, debería darle una oportunidad.

Lo voy a probar entonces..alguna version que recomiendas?? no tengo pasta para comprar..me estoy ahorrando para el nuevo COD..

panchosenator escribió:

nickelchair escribió: Mass Effect Andromeda me ha gustado mucho, nueva historia, nuevos personajes, tiene una jugabilidad mejorada. No le tenía mucha fe, pero superó mis expectativas, debería darle una oportunidad. panchosenator escribió: Tan malo así es el nuevo mass effect? la trilogía me encanto....siempre busco juegos parecidos..alguna recomendacion? ROBO-01 escribió: Juegue la demo en PS4 y no me gustó para nada. Por ahí más adelante me lo bajo.Entre los que todavía no fueron crackeados le sigo teniendo muchas ganas al Unravel. Actualmente me llamas más este tipo de juegos que los triple A. El Mass Effect le jugué dos días y no lo toqué mas. El Far Cry Primal también lo tengo instalado vaya a saber hace cuanto y le juegue muy poco.El Prey original era un juegazo. Todavía lo tengo por ahí en algún DVD. Fue el primer juego en copiarle a Half Life el sistema de niveles continuos sin pantallas de carga.

parecidos..alguna recomendacion?

jugabilidad mejorada. No le tenía mucha fe, pero superó mis expectativas, debería darle una oportunidad.

Lo voy a probar entonces..alguna version que recomiendas?? no tengo pasta para comprar..me estoy ahorrando para el nuevo COD..

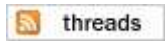
Yo bajé la versión CPY para PC

mazafumy



Miembro desde:
27/01/2007

Threads abiertos: 2466
Mensajes: 4415 + -
Subtítulos subidos: 1
Threads Favoritos: 10



Filename: Prey-CPY
Source: Steam
Size: 23.52GB

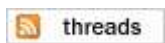
27/05/2017 09:41:58 am

dachosen



Miembro desde:
26/03/2009

Threads abiertos: 130
Mensajes: 2197
Subtítulos subidos: 3
Threads Favoritos: 0



No ejecuta el exe. A alguien le pasó? versión CPY
Ya probé con compatibilidad para los otros win. Nada.
Algunas recomendaciones?

La pc me da , no es eso.



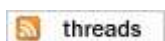
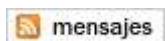
06/06/2017 10:27:38 pm

Dein



Miembro desde:
10/06/2013

Threads abiertos: 52
Mensajes: 762
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 1



dachosen escribió:
No ejecuta el exe. A alguien le pasó? versión CPY Ya probé con compatibilidad para los otros win. Nada. Algunas recomendaciones? La pc me da , no es eso.

Me pasó lo mismo, lo solucioné poniendo el .exe en compatibilidad con win 7 y ejecutable como administrador. Y listo. espero funcione.



dachosen



Miembro desde:
26/03/2009

Dein escribió:

dachosen escribió: No ejecuta el exe. A alguien le pasó? versión CPYYa probé con compatibilidad para los otros win. Nada. Algunas recomendaciones? La pc me da , no es eso.



1



Me pasó lo mismo, lo solucioné poniendo el .exe en compatibilidad con win 7 y ejecutable como administrador. Y listo. espero funcione.

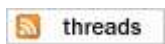
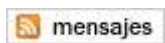
Lo borré a la mierda, me re calenté, y en esta misma semana me pasó que el Nier crashea por todos lados, semana de mierda para viciar juegos truchos...

Threads abiertos: 130

Mensajes: 2197

Subtítulos subidos: 3

Threads Favoritos: 0



NO QUIERO RECIBIR MÁS MAILS DE ESTE FORO

denuvo

1



Principal --> Juegos --> Juegos de Pc

Juegos para niños. Me ayudan?

Thread creado por Gialva el 18/11/2016 06:30:24 pm. Lecturas: 817. Mensajes: 14. Favoritos: 0

Publicar respuesta

18/11/2016 06:30:24 pm

Gialva



Miembro desde:
31/03/2012

Threads abiertos: 17
Mensajes: 114
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

mensajes

threads

Hola chic@s!



0

citar

Tengo un sobrino de 6 años, cuando me visita el suele usar la compu de casa para buscar juegos juegos y demas para distraerse, como no sabe mucho del tem suele meterse en paginas con muchas propagandas y demas "sospechosas". La verdad me gustaria saber de un sitio, una pagina desde donde yo pueda descargar a mi PC varios juegos o un set de juegos acordes a su edad, para ofrecerle cuando venga para que el pueda divertirse con seguridad para el y para mi computadora. Agradecería mucho su ayuda.

18/11/2016 07:46:42 pm

Nose1234



Miembro desde:
15/04/2013

Threads abiertos: 6
Mensajes: 979
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

mensajes

threads

Cuando yo tenia la edad de él lo que tenia instalado en la pc era el emulador del sega

Aunque supongo que a los pibes de ahora no les resultaría entretenido como me resultó a mi.

3

citar

18/11/2016 09:30:54 pm

gendo_ikari

Miembro desde:
11/10/2003Threads abiertos: 29
Mensajes: 2415
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0 mensajes threads

busca: alley cat, digger hard hat mack 😊

 citar

pitoca

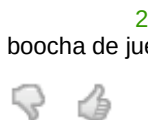
Miembro desde:
06/06/2005Threads abiertos: 37
Mensajes: 1361
Subtítulos subidos: 5
Threads Favoritos: 18 mensajes threadsfriv
— citar

19/11/2016 01:22:33 am

elwilly123

Miembro desde:
17/08/2011Threads abiertos: 8
Mensajes: 428
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 1

buscate los popcap games, yo baje un pack con boocha de juegos y son entretenidos como para chicos (y no tanto)

 citar

19/11/2016 11:25:11 am

[mensajes](#)[threads](#)

19/11/2016 11:52:17 am

bladeash

○○○○○○○○○○



Miembro desde:
13/11/2004

Threads abiertos: 621
Mensajes: 2968
Subtítulos subidos: 45
Threads Favoritos: 19

[mensajes](#)[threads](#)

2

[citar](#)

19/11/2016 01:51:10 pm

twisted666

○○○○○○○○○○



Threads abiertos: 91
Mensajes: 17879
Subtítulos subidos: 10
Threads Favoritos: 7

[mensajes](#)[threads](#)

1

[citar](#)

Cualquier COD.

melquix

www.y8.com

○○○○○○○○○○

1

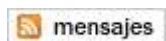
[citar](#)

19/11/2016 02:55:06 pm



Miembro desde:
24/11/2014

Threads abiertos: 0
Mensajes: 117 + -
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



19/11/2016 04:24:22 pm

DarkHarthu



Shockwave.com

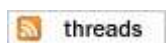


0



31/05/2006

Threads abiertos: 12
Mensajes: 119
Subtítulos subidos: 11
Threads Favoritos: 0



19/11/2016 06:17:31 pm

camyzeta



bladeash escribió:

iHba2ntTisc



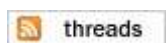
1



que hdp!!!! jajajajj



Threads abiertos: 62
Mensajes: 1900
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



20/11/2016 02:17:04 am

trillian



1

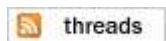
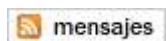


ray man legends o rayman origins, te aseguro que le encantara.



Miembro desde:
22/12/2003

Threads abiertos: 19
Mensajes: 451 + -
Subtítulos subidos: 7
Threads Favoritos: 43



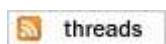
20/11/2016 02:45:00 pm

Petallo



Miembro desde:
26/05/2013

Threads abiertos: 11
Mensajes: 107
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



yo te recomendaria en lugar de esos juegos buscar algo mas educativo y entretenido mientras aprende, hay muchos sobre ese tema, uno muy recomendado es el conejo lector, por ahi creo que mire un link para bajar toda la serie completa porque van desde educacion preescolar hasta primaria, tambien esta otro que se llama aprendiendo con pipo, y algunos mas que no se me vienen a la mente ahorita, pero esos dos te los recomiendo muchisimo hay que fomentar la educacion y hoy mas que nunca que los niños ya nacen practicamente con conocimientos de computo, en lugar de visitar paginas que lo unico que haran sera llenarte de spyware y cosas indeseadas, saludos 😊

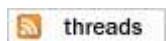
20/11/2016 07:51:19 pm

Gialva



Miembro desde:
31/03/2012

Threads abiertos: 17
Mensajes: 114
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



Muchas gracias a todos los que compartieron sus ideas y conocimiento acerca de tema. Voy a tratar de descargar algunos. Saludos 😊

NO QUIERO RECIBIR MÁS MAILS DE ESTE FORO

ayudan

1



[Principal](#) --> [Juegos](#) --> [Juegos de Pc](#)

Recomienda juegos para PC con bajos recursos.

Thread creado por hugo8475 el 03/06/2016 02:16:27 pm. Lecturas: 4,810. Mensajes: 63. Favoritos: 1

[Publicar respuesta](#)

[1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [Siguiente »](#)

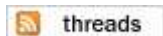
03/06/2016 02:16:27 pm

hugo8475



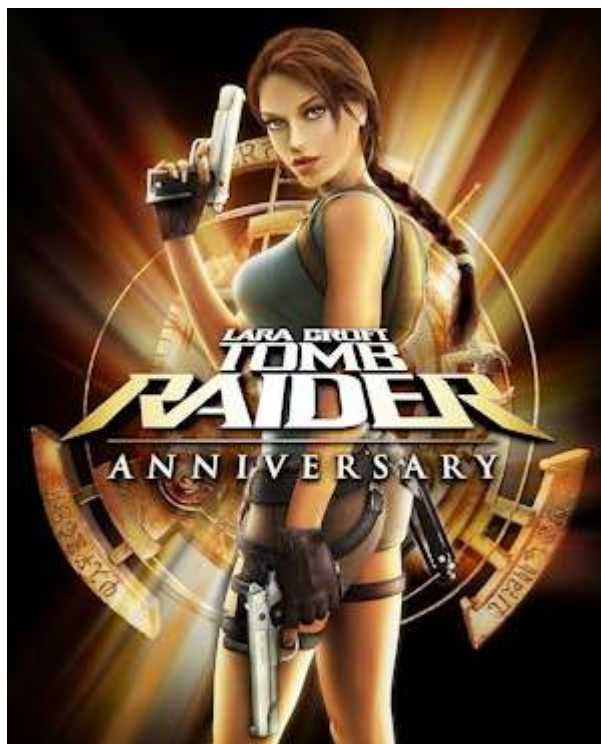
Miembro desde:
08/11/2004

Threads abiertos: 165
Mensajes: 2957
Subtítulos subidos: 49
Threads Favoritos: 46



Quisiera que me ayudaran con juegos para PC de bajos recursos. Mi pc tiene una tarjeta de video asus de 1gb, procesador core2duo de 3.0ghz y 4gb de RAM. Mis favoritos son:





44 4

03/06/2016 02:27:31 pm

twisted666



Threads abiertos: 91
 Mensajes: 17879
 Subtítulos subidos: 10
 Threads Favoritos+7

El Tree of Savior, sucesor espiritual del Ragnarok y a cargo de sus creadores, que ya salió en modo f2p hace dos semanas y lo puedes bajar por Steam. El arte, la musica, la esencia del tan querido RO, es excelente, si te copan los mmorpg de la vieja escuela.

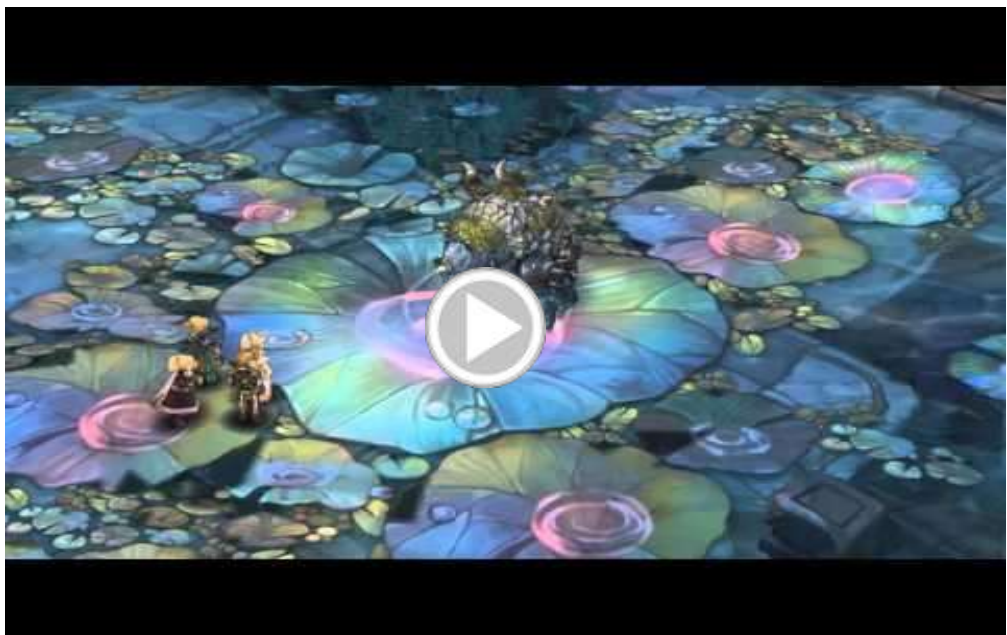
Prometí nunca más volverme jugar un mmo, pero este me pudo y me tiene enganchado hasta las bolas.

Eso si, si bien no es exigente n recursos aún no esta del todo bien optimizado.

Después edito y pongo gameplay e imágenes. que ahora estoy desde el cel esperando en una escribania

mensajes

threads



03/06/2016 02:28:45 pm

Matt89



Miembro desde:
18/01/2013

Threads abiertos: 332
Mensajes: 10447
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

 mensajes

 threads

El Limbo supongo que va:



2

 citar



El Supernot tengo mas dudas, pero quizas va.



03/06/2016 02:30:02 pm

pitoca

Miembro desde:
06/06/2005

Threads abiertos: 37
 Mensajes: 1361
 Subtítulos subidos: 5
 Threads Favoritos: 18

mensajes

threads

facebook

el galaga macho



5

citar

03/06/2016 03:26:09 pm

djbloke

Miembro desde:
09/11/2006

Threads abiertos: 167
 Mensajes: 4367
 Subtítulos subidos: 3
 Threads Favoritos: 0



Que tarjeta de video tenes? ayudaria mucho saberlo



0

citar

mensajes

threads

03/06/2016 03:48:57 pm

VaronV

○○○○○○○○○○



Miembro desde:
18/02/2011

Threads abiertos: 1020
Mensajes: 9952
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

djbloke escribió:
Que tarjeta de video tenes? ayudaria mucho saberlo

9

citar



En el extremo de pobreza llegue a jugar Crysis con un Athlon 64 3200+ ,una GeForce 8500 gt y 2 gb de ram ddr 400.....a 800 x600 en low.....y así lo termine...



mensajes

threads

03/06/2016 04:42:06 pm

hiruka

○○○○○○○○○○



Miembro desde:
30/01/2006

Threads abiertos: 10
Mensajes: 117
Subtítulos subidos: 2
Threads Favoritos: 0



Pues uno que a mi me gusta mucho en lo personal ya esta bastante añejo pero, sigue siendo muy bueno es Torchlight.

1

9

citar

mensajes

threads

alesito

03/06/2016 04:49:35 pm

○○○○○○○○○○



Miembro desde:
25/05/2004

Threads abiertos: 28

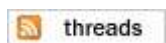
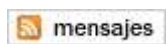
Yo tengo un core 2 duo 3,4 4gb ram y una gtx 260, y jugue lo mas bien al wolfenstein the new order, twisted me recomendo el wolfenstein the old blood pero lei q era dx 11 y mi placa no lo es, pero lo baje igual y anda mejor que el new order. Buenisimos los dos. (Y eso q mi hdd esta en las ultimas)

2

9

citar

Mensajes: 3730 + -
 Subtítulos subidos: 1
 Threads Favoritos: 0



03/06/2016 04:52:17 pm

VaronV



Miembro desde:
18/02/2011

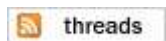
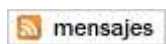
hugo8475 escribió:

Quisiera que me ayudaran con juegos para PC de bajos recursos. Mi pc tiene una tarjeta de video asus de 1gb, procesador core2duo de 3.0ghz y 4gb de RAM. Mis favoritos son:
www.viciojuegos.com/img/juegos/657/017.jpg
upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f1/Tomb_Raider_-_Anniversary.png
cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/2620/header.jpg?t=1450407165
cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/266840/header.jpg?t=1447359611

Un Core 2 Duo a 3.0 Ghz ? ja! el glorioso E8400.....por dio...si le habré dado masael mejor doble nucleo que tuve.....después el Athlon II X2 270.....otro todoterreno



Threads abiertos: 1020
 Mensajes: 9952
 Subtítulos subidos: 0
 Threads Favoritos: 0



03/06/2016 04:58:50 pm

VaronV



Miembro desde:
18/02/2011

alesito escribió:

Yo tengo un core 2 duo 3,4 4gb ram y una gtx 260, y jugue lo mas bien al wolfenstein the new order, twisted me recomendo el wolfenstein the old blood pero lei q era dx 11 y mi placa no lo es, pero lo baje igual y anda mejor que el new order. Buenisimos los dos. Y eso q mi hdd esta en las ultimas

...Core 2 Duo o Dual Core ?.....no conozco ningun C2D que tenga esa velocidad stock...

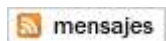
El E8600 tenia 3.33 GHz y el E8700 (la figurita rara) tenia 3.50 GHz



0



Threads abiertos: 1020
 Mensajes: 9952
 Subtítulos subidos: 0
 Threads Favoritos: 0

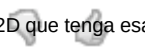


03/06/2016 05:10:38 pm

VaronV escribió:

alesito escribió: Yo tengo un core 2 duo 3,4 4gb ram y una gtx 260, y jugue lo mas bien al wolfenstein the new order, twisted me recomendo el wolfenstein the old blood pero lei q era dx 11 y mi placa no lo es, pero lo baje igual y anda mejor que el new order. Buenisimos los dos. Y eso q mi hdd esta en las ultimas

...Core 2 Duo o Dual Core ?.....no conozco ningun C2D que tenga esa velocidad stock...El E8600 tenia 3.33 GHz y el E8700 la figurita rara tenia 3.50 GHz



Miembro desde:



25/05/2004

Threads abiertos: 28
Mensajes: 3730 + -
Subtítulos subidos: 1
Threads Favoritos: 0

 mensajes threads

Ja no se porque puse el 4, es el 8400, en sus momentos fue un cañon, lo compre porque me dijeron q era mejor q los peores quad core.

03/06/2016 05:20:30 pm

VaronV

●●●●●●●●●●



Miembro desde:
18/02/2011

Threads abiertos: 1020
Mensajes: 9952
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

 mensajes threads

alesito escribió:

 citar

VaronV escribió: ...Core 2 Duo o Dual Core ?.....no conozco ningun C2D que tenga esa velocidad stock...El E8600
alesito escribió: Yo tengo un core 2 duo 3,4 4gb ram y una gtx 260, y jugue lo mas bien al wolfenstein the new order,
twisted me recomendo el wolfenstein the old blood pero lei q era dx 11 y mi placa no lo es, pero lo baje igual y anda mejor
que el new order. Buenisimos los dos. Y eso q mi hdd esta en las ultimas
tenia 3.33 GHz y el E8700 la figurita rara tenia 3.50 GHz

Ja no se porque puse el 4, es el 8400, en sus momentos fue un cañon, lo compre porque me dijeron q era mejor q los peores quad core.

Para juegos estaba arriba de un Core Quad Q6600.....el que tenia Sonic.....
Es un caño el E8400.....y lo que ocea.....mamadera



03/06/2016 05:22:08 pm

Petallo

●●●●●●●●●●



Miembro desde:
26/05/2013

Threads abiertos: 11
Mensajes: 107
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

 mensajes threads

djbloke

Back Mesa el mod con el source nuevo de graficos,,,recreando al ya mitico y jugazo Half-Life,,,muy
recomendado,,,una experiencia totalmente nueva,,,

 citar

03/06/2016 06:33:16 pm

VaronV escribió:

djbloke escribió: Que tarjeta de video tenes? ayudaria mucho saberlo

●●●●●●●●●●

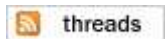
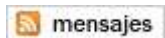
En el extremo de pobreza llegue a jugar Crysis con un Athlon 64 3200+ ,una GeForce 8500 gt y 2 gb de ram ddr





Miembro desde:
09/11/2006

Threads abiertos: 167
Mensajes: 4367 + -
Subtítulos subidos: 3
Threads Favoritos: 0



400.....a 800 x600 en low..... 😞y así lo termine... 🏆



Me hizo acordar cuando de chico tenia un pentium 166, 16 megas de ram y windows 95... mi mejor amigo tenia play 1, y una vez mi hno mayor me trajo del laburo un diskette con el connectix virtual game station (junto con el bleem! los emus pioneros de ps1) y de la emocion que tenia no me importaba y llegue a terminar los 3 resident evil a unos 10 fps (se movian en cuadros y en camara lenta jaja ya que los 10 fps de los emus no son los mismos que en pc) pero bue... la emocion me dejo terminarlos... 🤔

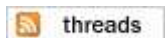
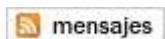
03/06/2016 07:45:31 pm

Papa1234



Miembro desde
27/01/2008

Threads abiertos: 6
Mensajes: 676
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



Juegos ya de hace algunos años pero muy buenos 🗨️



2

Sillent Hill 4 se ve muy bien, y pide pocos recursos.





Igual Bully



03/06/2016 08:05:43 pm

Thot314



19/07/2006

Far Cry Primal y Blood Dragon
Skyrim y Fallout 3 y New Vegas

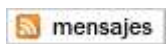


hugo8475 escribió:
Quisiera que me ayudaran con juegos para PC de bajos recursos. Mi pc tiene una tarjeta de video asus de1gb, procesador core2duo de 3.0ghz y 4gb de RAM. Mis favoritos son:
www.viciojuegos.com/img/juegos/657/017.jpgupload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f1/Tomb_Raider_-_Anniversary.pngcdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/2620/header.jpg?t=1450407165cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/266840/header.jpg?t=1447359611

Threads abiertos: 0
Mensajes: 13



Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



03/06/2016 08:06:06 pm

Thot314



Dishonored



19/07/2006

Threads abiertos: 0
Mensajes: 13
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

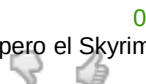


03/06/2016 09:17:00 pm

Nose1234

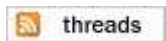


Creo que no tiene nada que ver con tus gustos, pero el Skyrim debería correr en esa maquina sin dificultades.



Miembro desde:
15/04/2013

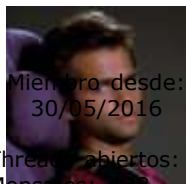
Threads abiertos: 6
Mensajes: 979
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



03/06/2016 09:20:03 pm

Intusqh

1



Miembro desde:
30/05/2016

Threads abiertos: 1
Mensajes: 436
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

twisted666 escribió:

El Tree of Savior, sucesor espiritual del Ragnarok y a cargo de sus creadores, que ya salió en modo f2p hace dos semanas y lo puedes bajar por Steam. El arte, la música, la esencia del tan querido RO, es excelente. Si te copan los mmorpg de la vieja escuela. Prometí nunca más volverme jugar un mmo, pero este me pudo y me tiene enganchado hasta las bolas. Eso sí, si bien no es exigente n recursos aún no está del todo bien optimizado. Después edito y pongo gameplay e imágenes. que ahora estoy desde el cel esperando en una escribaniasayYpOhqJXg

Yo no sé pero la música es excelente. me dieron ganas de meterme dentro del juego. hahahaha esa es la magia de la fantasía.



 mensajes

 threads

03/06/2016 09:21:16 pm

hugo8475



Miembro desde:
08/11/2004

Threads abiertos: 165
Mensajes: 2957
Subtítulos subidos: 49
Threads Favoritos: 46

 mensajes

 threads



djbloke escribió:
Que tarjeta de video tenes? ayudaria mucho saberlo



0

 citar

djbloke escribió:
Que tarjeta de video tenes? ayudaria mucho saberlo

asus eah6450 de 1gb



OLDLW

1 2 3 4 Siguiente »
☐ ☐ ☐ ☐

NO QUIERO RECIBIR MÁS MAILS DE ESTE FORO

recursos

1

Principal --> Juegos --> Juegos de Pc

Recomienda juegos para PC con bajos recursos.

Quisiera que me ayudaran con juegos para PC de bajos recursos. Mi pc tiene una tarjeta de video asus de 1gb, procesador core2duo de 3.0ghz y 4gb de RAM. Mis favoritos son:    ... [ver todo el mensaje](#)

Thread creado por hugo8475 el 03/06/2016 02:16:27 pm. Lecturas: 4,811. Mensajes: 63. Favoritos: 1

Publicar respuesta

« Anterior 1 2 3 4 Siguiente »

03/06/2016 09:25:02 pm

hugo8475

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0



Miembro desde:
08/11/2004

Threads abiertos: 165
Mensajes: 2957
Subtítulos subidos: 49
Threads Favoritos: 46

 mensajes

 threads

 facebook

VaronV escribió:

hugo8475 escribió: Quisiera que me ayudaran con juegos para PC de bajos recursos. Mi pc tiene una tarjeta de video asus de 1gb, procesador core2duo de 3.0ghz y 4gb de RAM. Mis favoritos son:    

Un Core 2 Duo a 3.0 Ghz ? ja! el glorioso E8400.....por dio...si le habré dado masael mejor doble nucleo que tuve.....después el Athlon II X2 270....otro todoterreno

VaronV escribió:

alesito escribió: Ja no se porque puse el 4, es el 8400, en sus momentos fue un cañon, lo compre porque me dijeron q era

VaronV escribió:

...Core 2 Duo o Dual Core ?.....no conozco ningun C2D que tenga esa velocidad stock...El E8600
alesito escribió: Yo tengo un core 2 duo 3,4 4gb ram y una gtx 260, y juegue lo mas bien al wolfenstein the new order, twisted me recomendo el wolfenstein the old blood pero lei q era dx 11 y mi placa no lo es, pero lo baje igual y anda mejor que el new order. Buenisimos los dos. Y eso q mi hdd esta en las ultimas

tenia 3.33 GHz y el E8700 la figurita rara tenia 3.50 GHz

mejor q los peores quad core.

Para juegos estaba arriba de un Core Quad Q6600.....el que tenia Sonic.....

Es un caño el E8400.....y lo que

Ni siquiera a ese llevo. Es el E7500 a 2.93 ghz. lo curioso es que la memoria es ddr3.

03/06/2016 09:36:29 pm

Intusqh

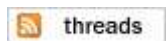
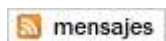
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Con su tarjeta corre mafia 2, ese juego es como GTA 4 pero en los años 50s haciendo misiones de asesinatos y salvando a delincuentes de grandes familias como en el cosa nostra.. es super livianito y bien optimizado con buenisima calidad..



Miembro desde:
30/05/2016

Threads abiertos: 1
Mensajes: 438 + -
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



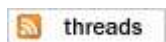
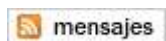
03/06/2016 10:23:29 pm

alesito



Miembro desde:
25/05/2004

Threads abiertos: 28
Mensajes: 3730
Subtítulos subidos: 1
Threads Favoritos: 0



Intusqh escribió:

Con su tarjeta corre mafia 2, ese juego es como GTA 4 pero en los años 50s haciendo misiones de asesinatos y salvando a delincuentes de grandes familias como en el cosa nostra.. es super livianito y bien optimizado con buenísima calidad..

O el Scarface, altamente adictivo, solo acordate de "dont get high on your own supply"



2



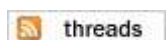
03/06/2016 10:37:35 pm

SpoilerAlert



Miembro de:
14/04

Threads abiertos: 45
Mensajes: 633
Subtítulos subidos: 10
Threads Favoritos: 0



1





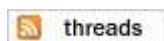
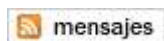
04/06/2016 11:50:52 am

VaronV



Miembro desde:
18/02/2011

Threads abiertos: 1020
Mensajes: 9952
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



hugo8475 escribió:

VaronV escribió: Un Core 2 Duo a 3.0 Ghz ? ja! el glorioso E8400.....por dio...si le habré dado masael mejor doble
hugo8475 escribió: Quisiera que me ayudaran con juegos para PC de bajos recursos. Mi pc tiene una tarjeta de video
asus de1gb, procesador core2duo de 3.0ghz y 4gb de RAM. Mis favoritos son:
www.viciojuegos.com/img/juegos/657/017.jpgupload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f1/Tomb_Raider_-_Anniversary.pngcdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/2620/header.jpg?t=1450407165cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/266840/header.jpg?t=1447359611
nucleo que tuve.....después el Athlon II X2 270....otro todoterreno

VaronV escribió: Para juegos estaba arriba de un Core Quad Q6600.....el que tenia Sonic..... Es un caño el
alesito escribió: Ja no se porque puse el 4, es el 8400, en sus momentos fue un cañon, lo compre porque me dijeron q era

VaronV escribió: ...Core 2 Duo o Dual Core ?.....no conozco ningun C2D que tenga esa velocidad stock...El E8600
alesito escribió: Yo tengo un core 2 duo 3,4 4gb ram y una gtx 260, y juegue lo mas bien al wolfenstein the new order,
twisted me recomendo el wolfenstein the old blood pero lei q era dx 11 y mi placa no lo es, pero lo baje igual y anda mejor
que el new order. Buenisimos los dos. Y eso q mi hdd esta en las ultimas

tenia 3.33 GHz y el E8700 la figurita rara tenia 3.50 GHz

mejor q los peores quad core.

E8400.....y lo que ocea....mamadera

Ni siquiera a ese llego. Es el E7500 a 2.93 ghz. lo curioso es que la memoria es ddr3.

Puede ser que tengas un G41 que "soportaban" nativamente DDR3....Algunos modelos soportan
DDR2 Y DDR3....

04/06/2016 03:32:11 pm

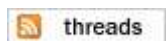
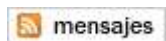
twisted666



Miembro desde:
13/2006

Es verdad, llego una era en la cual hablar sobre videojuegos se convierte en una charla de hard o de
plataformas. Yo me acuerdo mi primera PC, una Commodore 64, en cassettes se grababan los juegos,
y tardaban laaaargo rato en cargar, despues le siguió una 286, mi primera PC, con no me acuerdo
cuanto de rigido, 20 mb creo, monitor monocromatico y floppy de 5 1/4, era feliz jugando al indiana
jones. Justo a unas cuadas del colegio había una casa de computación, y tenian una carpeta con un
listado impreso de juegos que vos agarrabas, elegías, también te decía cuantos discos llevaba c/u, y
había que hacer cola para que la piba te los grabara. Era furor. Después llegabas a tu casa y capaz
alguno estaba mal copiado y no andaba, había que volver al otro día y te quedabas con la vena. Lo
que si, es que juego instalado, andaba, no tenian mambos de requisitos, lo jugabas y san se acabó el
tema. Tampoco podías hacer trampa mirando youtube, esa puta mala costumbre que tienen los de

Threads abiertos: 91
Mensajes: 17879 + -
Subtítulos subidos: 10
Threads Favoritos: 7



ahora, a lo sumo tenías que esperar que salgan trucos en la Micromania, Pc Juegos o similares revistas. La otra vez lo puse a mi hijo a jugar Broken Age (aventura gráfica al estilo de Lucasarts) ¿Y que hizo? Se puso a ver el walkthrough por YT en vez de jugar el juego. O mismo en los mmorpg, algo a lo que no hay que remontarse tan atrás, ahora los pendejos se quejan del grinding y de los drop rates bajisimos de items, onda, ¡la esencia es esa! y por supuesto, ni hablar de rolear, interpretar un personaje dentro del mundo virtual, como sucedía en el Lineage II, pero no, ahora ya no existe eso, quieren todo rápido y en lo posible si lo pueden comprar los items por plata real, mejor, son un asco, y despues estos pendejos andan llenándose la boca sobre lo que es "Ser Gamer o no", psss, jajaj, me causan gracia.

Y ni hablar en los fichines, jaajaj, que el que se sabía los combos del recién salido Mortal Kombat no los revelaba tan fácilmente, y todos se congregaban alrededor viendo las peleas. Ahhh como extraño los fichines, no debe haber quedado ni un uno, ni siquiera el de por Florida y Lavalle se si sigue existiendo, los de cabildo ya no, solamente en los shoppings podes encontrar alguno. Que épocas tan buenas. Ahora vivimos en la era de tener que cambiar de maquina o consola cada año para pagar juegos que son un calco de algo ya visto hasta el hartazgo, optimizados para el orto, y encima te curran con los DLC como unos hijos de puta. Es por eso que todo mi apoyo hoy en día va para el sector de juegos indie, son los únicos que aun continúan innovando y lo hacen por pasión a los videojuegos, no solo por la guita. Aparte porque terminan siendo los que más me entretienen.

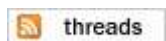
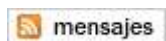
04/06/2016 08:40:22 pm

VaronV



Miembro desde:
18/02/2011

Threads abiertos: 1020
Mensajes: 9952
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



twisted666 escribió:

Es verdad, llevo una era en la cual hablar sobre videojuegos se convierte en una charla de hard o de plataformas. Yo me acuerdo mi primera PC, una Commodore 64, en cassettes se grababan los juegos, y tardaban laaaaargo rato en cargar, despues le siguió una 286, mi primera PC, con no me acuerdo cuanto de rigido, 20 mb creo, monitor monocromático y floppy de 5 1/4, era feliz jugando al indiana jones. Justo a unas cuadras del colegio había una casa de computación, y tenían una carpeta con un listado impreso de juegos que vos agarrabas, elegías, también te decía cuantos discos llevaba c/u, y había que hacer cola para que la piba te los grabara. Era furor. Después llegabas a tu casa y capaz alguno estaba mal copiado y no andaba, había que volver al otro día y te quedabas con la vena. Lo que si, es que juego instalado, andaba, no tenían mambos de requisitos, lo jugabas y san se acabó el tema. Tampoco podías hacer trampa mirando youtube, esa puta mala costumbre que tienen los de ahora, a lo sumo tenías que esperar que salgan trucos en la Micromania, Pc Juegos o similares revistas. La otra vez lo puse a mi hijo a jugar Broken Age aventura gráfica al estilo de Lucasarts ¿Y que hizo? Se puso a ver el walkthrough por YT en vez de jugar el juego. O mismo en los mmorpg, algo a lo que no hay que remontarse tan atrás, ahora los pendejos se quejan del grinding y de los drop rates bajisimos de items, onda, ¡la esencia es esa! y por supuesto, ni hablar de rolear, interpretar un personaje dentro del mundo virtual, como sucedía en el Lineage II, pero no, ahora ya no existe eso, quieren todo rápido y en lo posible si lo pueden comprar los items por plata real, mejor, son un asco, y despues estos pendejos andan llenándose la boca sobre lo que es Ser Gamer o no, psss, jajaj, me causan gracia. Y ni hablar en los fichines, jaajaj, que el que se sabía los combos del recién salido Mortal Kombat no los revelaba tan fácilmente, y todos se congregaban alrededor viendo las peleas. Ahhh como extraño los fichines, no debe haber quedado ni un uno, ni siquiera el de por Florida y Lavalle se si sigue existiendo, los de cabildo ya no, solamente en los shoppings podes encontrar alguno. Que épocas tan buenas. Ahora vivimos en la era de tener que cambiar de maquina o consola cada año para pagar juegos que son un calco de algo ya visto hasta el hartazgo, optimizados para el orto, y encima te curran con los DLC como unos hijos de puta. Es por eso que todo mi apoyo hoy en día va para el sector de juegos indie, son los únicos que aun continúan innovando y lo hacen por pasión a los videojuegos, no solo por la guita. Aparte porque terminan siendo los que más me entretienen.



Un tip de épocas pasadas.....comprar los juegos en Parque Rivadavia...ahí por Rivadavia y Acoyte...bocha de cds...recuerdo que cuando compre una quemadora de dvd...que valían un huevo....pegue una LiteOn (ide,por supuesto) que venia en una caja enorme....la traía agarrada como si fuera una bellota...



04/06/2016 11:18:55 pm

Alexkea



Miembro desde:
15/12/2012

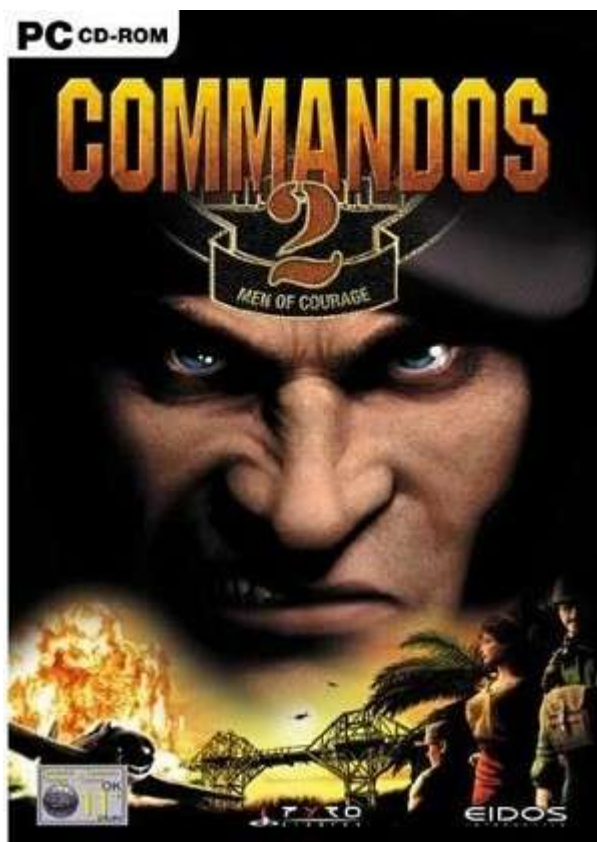
Threads abiertos: 74
Mensajes: 836



Subtítulos subidos: 1
Threads Favoritos: 1

 mensajes

 threads



04/06/2016 11:25:32 pm

twisted666

oooooooooooo



23/03/2006

Threads abiertos: 91
Mensajes: 17879
Subtítulos subidos: +10
Threads Favoritos: 7

 mensajes

 threads

VaronV escribió:

twisted666 escribió: Es verdad, llego una era en la cual hablar sobre videojuegos se convierte en una charla de hard o de plataformas. Yo me acuerdo mi primera PC, una Commodore 64, en cassettes se grababan los juegos, y tardaban laaaargo rato en cargar, despues le siguió una 286, mi primera PC, con no me acuerdo cuanto de rigido, 20 mb creo, monitor monocromático y floppy de 5 1/4, era feliz jugando al indiana jones. Justo a unas cuadras del colegio había una casa de computación, y tenían una carpeta con un listado impreso de juegos que vos agarrabas, elegías, también te decía cuantos discos llevaba c/u, y había que hacer cola para que la piba te los grabara. Era furor. Después llegabas a tu casa y capaz alguno estaba mal copiado y no andaba, había que volver al otro día y te quedabas con la vena. Lo que si, es que juego instalado, andaba, no tenían mambos de requisitos, lo jugabas y san se acabó el tema. Tampoco podías hacer trampa mirando youtube, esa puta mala costumbre que tienen los de ahora, a lo sumo tenías que esperar que salgan trucos en la Micromania, Pc Juegos o similares revistas. La otra vez lo puse a mi hijo a jugar Broken Age aventura gráfica al estilo de Lucasarts ¿Y que hizo? Se puso a ver el walkthrough por YT en vez de jugar el juego. O mismo en los mmorpg, algo a lo que no hay que remontarse tan atrás, ahora los pendejos se quejan del grinding y de los drop rates bajisimos de items, onda, ¡la esencia es esa! y por supuesto, ni hablar de rolear, interpretar un personaje dentro del mundo virtual, como sucedía en el Lineage II, pero no, ahora ya no existe eso, quieren todo rápido y en lo posible si lo pueden comprar los items por plata real, mejor, son un asco, y despues estos pendejos andan llenándose la boca sobre lo que es Ser Gamer o no, psss, jajaj, me causan gracia. Y ni hablar en los fichines, jaajaj, que el que se sabía los combos del recién salido Mortal Kombat no los revelaba tan fácilmente, y todos se congregaban alrededor viendo las peleas. Ahhh como extraño los fichines, no debe haber quedado ni un uno, ni siquiera el de por Florida y Lavalle se si sigue existiendo, los de cabildo ya no, solamente en los shoppings podes encontrar alguno. Que épocas tan buenas. Ahora vivimos en la era de tener que cambiar de maquina o consola cada año para pagar juegos que son un calco de algo ya visto hasta el hartazgo, optimizados para el orto, y encima te curran con los DLC como unos hijos de puta. Es por eso que todo mi apoyo hoy en día va para el sector de juegos indie, son los únicos que aun continúan innovando y lo hacen por pasión a los videojuegos, no solo por la guita. Aparte porque terminan siendo los que más me entretienen.

Un tip de épocas pasadas.....comprar los juegos en Parque Rivadavia...ahí por Rivadavia y Acoyte...bocha de cds...recuerdo que cuando compre una quemadora de dvd...que valían un huevo....pegue una LiteOn ide,por supuesto que venia en una caja enorme....la traía agarrada como si fuera una bellota...

Tenemos que hacer un thread para mostrar reliquias de hard / soft etc, de épocas pasadas, auguro que sería un furor.

05/06/2016 12:02:59 am

dmassive

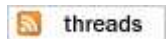
oooooooooooo



 citar



Threads abiertos: 298
Mensajes: 7746
Subtítulos subidos: 68
Threads Favoritos: 172



twisted666 escribió: Tenemos que hacer un thread para mostrar reliquias de hard / soft / etc, de épocas pasadas, auguro que sería un furor.

Hablando del tema, lo más viejo que tengo funcionando es una consola teleclick, si! la del pong! alto vicio 😊

Y para el que inicio el post, este pong esta para PC, es muy adictivo!

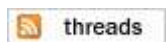
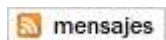


05/06/2016 01:15:27 am

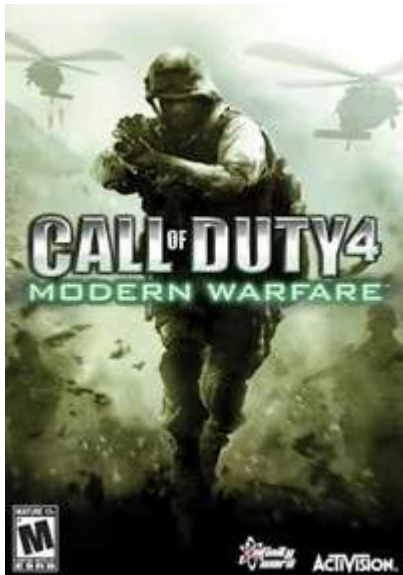
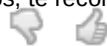
jaf80



Threads abiertos: 9
Mensajes: 247
Subtítulos subidos: 8
Threads Favoritos: 4

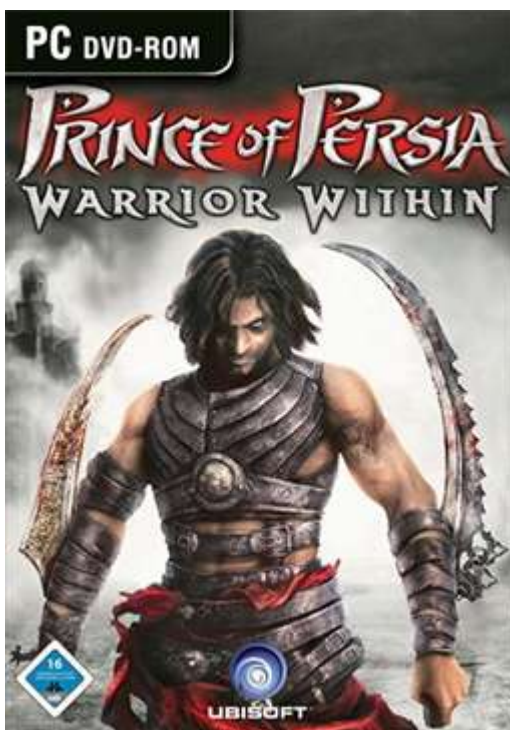


Con una PC como esa disfruté de muchos juegos, te recomiendo algunos, cuando termines con esos preguntame y te recomiendo mas: 3

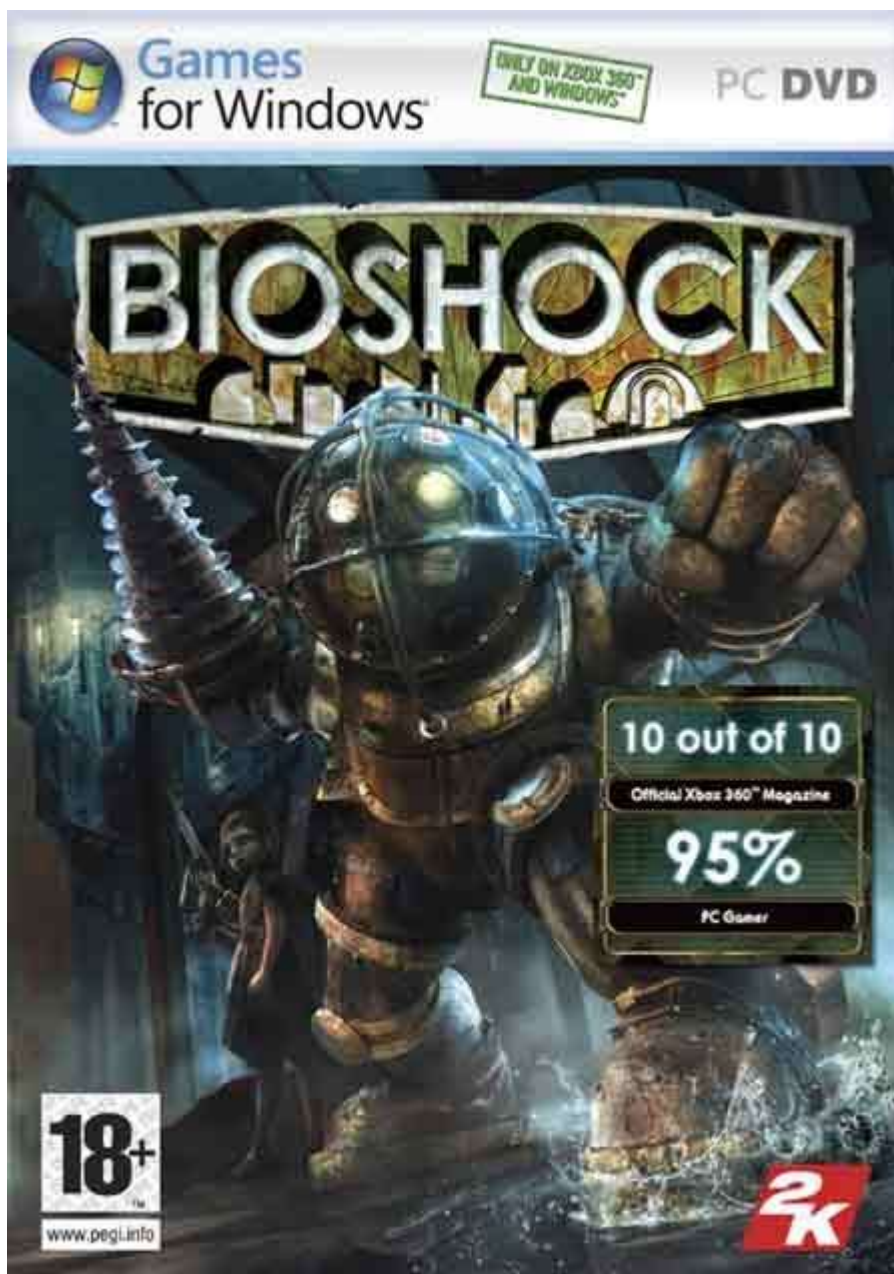




Episodio 1, Episodio 2 y Episodio 3







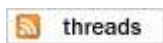
05/06/2016 01:17:53 am

ppgcppgc

Miembro desde:
12/2/2004

Threads abiertos: 5
Mensajes: 44
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

 mensajes citar



GTA San andreas.....no pide mucho y tiene un monton de misiones.....ademas el mundo es gigante



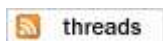
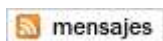
05/06/2016 07:52:39 am

eXeQiEI



Miembro desde:
05/01/2008

Threads abiertos: 12
Mensajes: 1278
Subtítulos subidos: 2
Threads Favoritos: 1



bajos recursos? que quedará para mi?



0

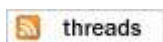
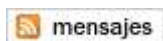


VaronV



Miembro desde:
18/02/2011

Threads abiertos: 1020
Mensajes: 9952
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



twisted666 escribió:

VaronV escribió: Un tip de épocas pasadas.....comprar los juegos en Parque Rivadavia...ahí por Rivadavia y twisted666 escribió: Es verdad, llego una era en la cual hablar sobre videojuegos se convierte en una charla de hard o de plataformas. Yo me acuerdo mi primera PC, una Commodore 64, en cassettes se grababan los juegos, y tardaban laaaargo rato en cargar, despues le siguió una 286, mi primera PC, con no me acuerdo cuanto de rigido, 20 mb creo, monitor monocromatico y floppy de 5 1/4, era feliz jugando al indiana jones. Justo a unas cuadras del colegio había una casa de computación, y tenían una carpeta con un listado impreso de juegos que vos agarrabas, elegías, también te decía cuantos discos llevaba c/u, y había que hacer cola para que la piba te los grabara. Era furor. Después llegabas a tu casa y capaz alguno estaba mal copiado y no andaba, había que volver al otro día y te quedabas con la vena. Lo que sí, es que juego instalado, andaba, no tenían mambos de requisitos, lo jugabas y san se acabó el tema. Tampoco podías hacer trampa mirando youtube, esa puta mala costumbre que tienen los de ahora, a lo sumo tenías que esperar que salgan trucos en la Micromanía, Pc Juegos o similares revistas. La otra vez lo puse a mi hijo a jugar Broken Age aventura gráfica al estilo de Lucasarts ¿Y que hizo? Se puso a ver el walkthrough por YT en vez de jugar el juego. O mismo en los mmorpg, algo a lo que no hay que remontarse tan atrás, ahora los pendejos se quejan del grinding y de los drop rates bajisimos de items, onda, ¡la esencia es esa! y por supuesto, ni hablar de rolear, interpretar un personaje dentro del mundo virtual, como sucedía en el Lineage II, pero no, ahora ya no existe eso, quieren todo rápido y en lo posible si lo pueden comprar los items por plata real, mejor, son un asco, y despues estos pendejos andan llenándose la boca sobre lo que es Ser Gamer o no, pssss, jajaj, me causan gracia. Y ni hablar en los fichines, jajajaj, que el que se sabía los combos del recién salido Mortal Kombat no los revelaba tan fácilmente, y todos se congregaban alrededor viendo las peleas. Ahhh como extraño los fichines, no debe haber quedado ni un uno, ni siquiera el de por Florida y Lavalle se si sigue existiendo, los de cabildo ya no, solamente en los shoppings podes encontrar alguno. Que épocas tan buenas. Ahora vivimos en la era de tener que cambiar de maquina o consola cada año para pagar juegos que son un calco de algo ya visto hasta el hartazgo, optimizados para el orto, y encima te curran con los DLC como unos hijos de puta. Es por eso que todo mi apoyo hoy en día va para el sector de juegos indie, son los únicos que aun continúan innovando y lo hacen por pasión a los videojuegos, no solo por la guita. Aparte porque terminan siendo los que más me entretienen.

Acoyte...bocha de cds...recuerdo que cuando compre una quemadora de dvd...que valían un huevo....pegue una LiteOn ide,por supuesto que venia en una caja enorme....la traía agarrada como si fuera una bellota... 😊

Tenemos que hacer un thread para mostrar reliquias de hard / soft / etc, de épocas pasadas, auguro que sería un furor.

😊No es por presumir pero....va a ser duro poder desbancarme de la pole.... 😊

Es una excelente idea....en el foro,y a través de mis threads....he notado varios users que les encanta el retro hard.....la pega es que algunos son mañeros para subir fotos propias....y por sus comentarios tienen cosas bonitas para mostrar...

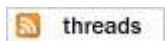
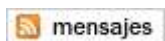
05/06/2016 09:03:23 am

VaronV



Miembro desde:
18/02/2011

Threads abiertos: 1020
Mensajes: 9952
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



eXeQiEI escribió:
bajos recursos? que quedará para mi?



Foto.....foto....foto..... 😊

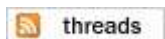
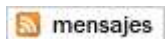
05/06/2016 02:08:56 pm

apalategui



Miembro desde:
22/04/2007

Threads abiertos: 24
Mensajes: 1658
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



Move or die! para jugar con amigos lo mejor!

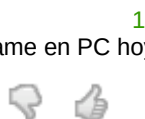


05/06/2016 04:44:50 pm

docrats



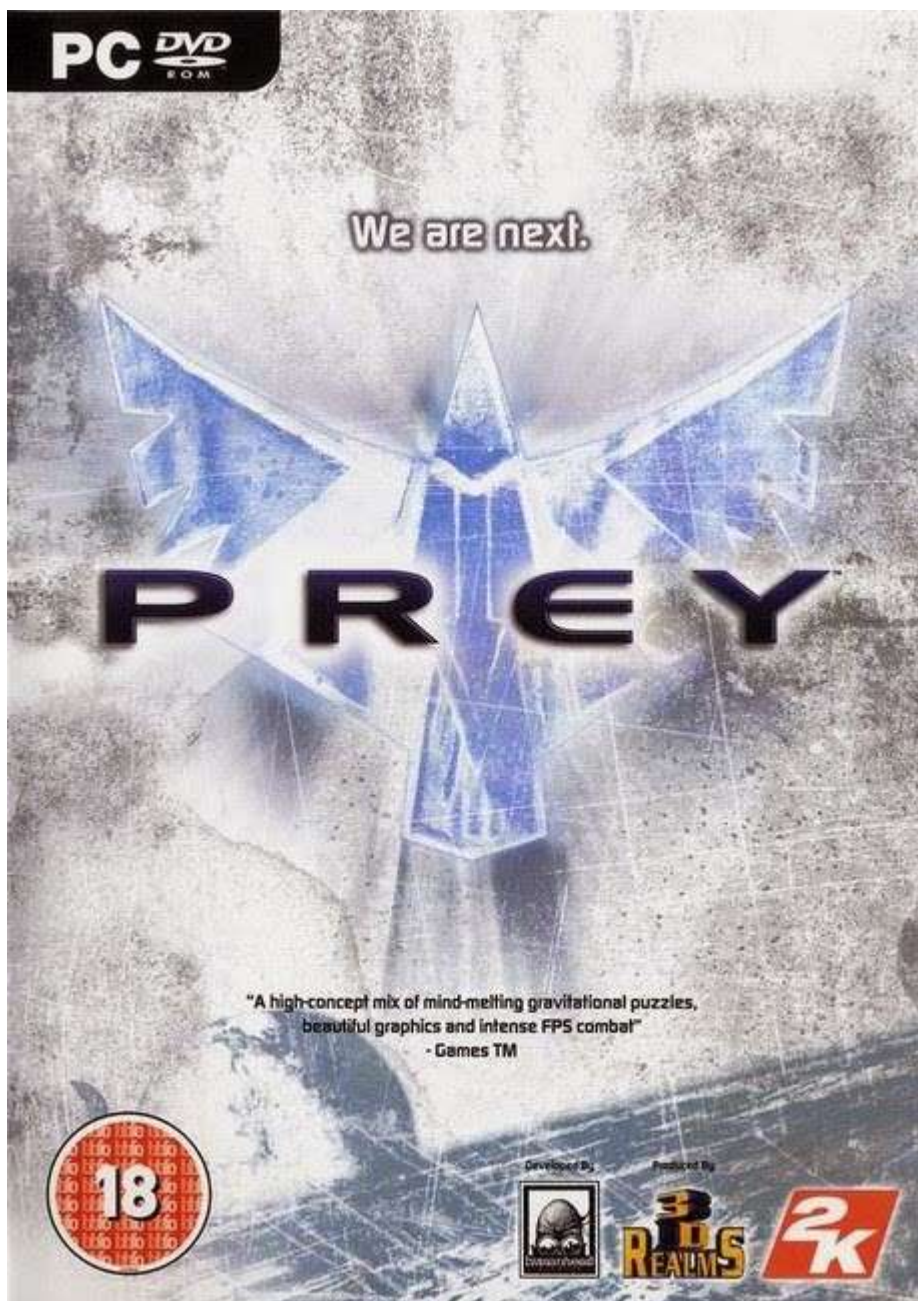
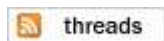
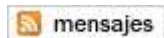
Bajos recursos para lo que esta la escena del game en PC hoy dia y es una joya SUPER RECOMENDABLE





Miembro desde:
25/06/2007

Threads abiertos: 18
Mensajes: 172 + -
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 1



05/06/2016 05:18:36 pm

alesito



Miembro desde:
25/05/2004

Threads abiertos: 28
Mensajes: 3730
Subtítulos subidos: 1
Threads Favoritos: 0



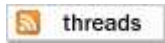
docrats escribió:

Bajos recursos para lo que esta la escena del game en PC hoy dia y es una joya SUPER RECOMENDABLE solopormega.com/wp-content/uploads/2015/03/prey.jpg

Ese no me gusto para nada, me hacia acordar a la pelicula cowboys and aliens la cual era una garcha tambien.

Por otra parte empee el prototype 2, y por los 20 min q jugue zafa bastante, tiene una onda al de The Hulk.





05/06/2016 06:19:14 pm

robertmix99



Miembro desde:
21/12/2015

Threads abiertos: 0
Mensajes: 45
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

Con MAME tienes para rato, hay torrents completos,



0



https://thepiratebay.org/torrent/4715060/MAME_%28Emulator__3500_roms%29

www.videogameobsession.com/videogame/psp/psp-homebrew/psp-mame-bg-vgo.png
4.bp.blogspot.com/_tbM-mvvvAuo/S4TPKbyEeLI/AAAAAAAAADmY/9N47LB7gKGM/s400/2.jpg

o emuladores de playstation y te bajas las roms.



05/06/2016 06:45:07 pm

docrats



Miembro desde:
25/06/2007

Threads abiertos: 18
Mensajes: 172
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 1

alesito escribió:

docrats escribió: Bajos recursos para lo que esta la escena del game en PC hoy día y es una joya SUPER RECOMENDABLE solopormega.com/wp-content/uploads/2015/03/prey.jpg

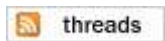
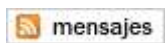


Ese no me gusto para nada, me hacia acordar a la pelicula cowboys and aliens la cual era una garcha tambien. Por otra parte empeece el prototype 2, y por los 20 min q jugue zafa bastante, tiene una onda al de The Hulk.

A mi me re gusto en su tiempo, lo volvi a jugar hace poco y para mi no perdio su encanto, me gusta

tanto el juego como la pelicula Cowvoys vs Aliens
Hulk Ultimate Destruction, que juegoazo!

Ahora que lo nombras me hiciste acordar el



« Anterior 1 2 3 4 Siguiente »

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

NO QUIERO RECIBIR MÁS MAILS DE ESTE FORO

recursos

1

[Principal](#) --> [Juegos](#) --> [Juegos de Pc](#)

Recomienda juegos para PC con bajos recursos.

Quisiera que me ayudaran con juegos para PC de bajos recursos. Mi pc tiene una tarjeta de video asus de 1gb, procesador core2duo de 3.0ghz y 4gb de RAM. Mis favoritos son:    ... [ver todo el mensaje](#)

Thread creado por hugo8475 el 03/06/2016 02:16:27 pm. Lecturas: 4,812. Mensajes: 63. Favoritos: 1

Publicar respuesta

« Anterior 1 2 3 4 Siguiente »

05/06/2016 07:13:53 pm

hrodric



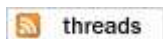
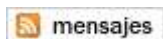
Miembro desde:
31/05/2010



2



Threads abiertos: 10
Mensajes: 288
Subtítulos subidos: 7
Threads Favoritos: 0



Legacy of Kain: Soul Reaver



Soul Reaver 2

Legacy of Kain Defiance



22 2

05/06/2016 07:56:53 pm

Wolframio

Miembro desde:
09/03/2006

Estos RTS de Westwood que ahora son freeware (y son los mejores):

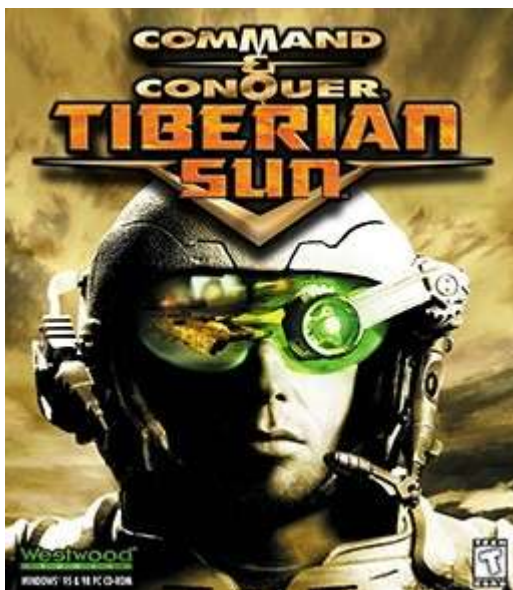
CnCNet



Threads abiertos: 122
Mensajes: 1249
Subtítulos subidos: 24
Threads Favoritos: 4

mensajes

threads



05/06/2016 08:32:17 pm

Magnanimus2008



31/05/2013

Threads abiertos: 8
 Mensajes: 389
 Subtítulos subidos: 0
 Threads Favoritos: 0

mensajes

threads

consulta... me acuerdo que habia un programita que te decia si tu pc se bancaba tal juego.. no era muy preciso y te nia cargados algunos juegos, salio algo nuevo en los ultimos años?..



0

citar

twisted666

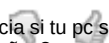


Threads abiertos: 91
 Mensajes: 17879
 Subtítulos subidos: 10
 Threads Favoritos: 7



mensajes

Magnanimus2008 escribió:
 consulta... me acuerdo que habia un programita que te decia si tu pc se bancaba tal juego.. no era muy preciso y te nia cargados algunos juegos, salio algo nuevo en los ultimos años?..

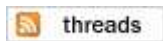


2

citar

Yo los que probé, la pifiaban bastante. No creo que haya alguno de fiar al 100%. Mejor probarlos o googlear en foros si a otros les anda bajo similares configuraciones, y si no carbura, a otra cosa, creo yo.

05/06/2016 08:42:27 pm



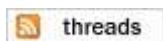
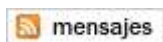
05/06/2016 09:07:38 pm

JPI1972



Miembro desde:
10/05/2005

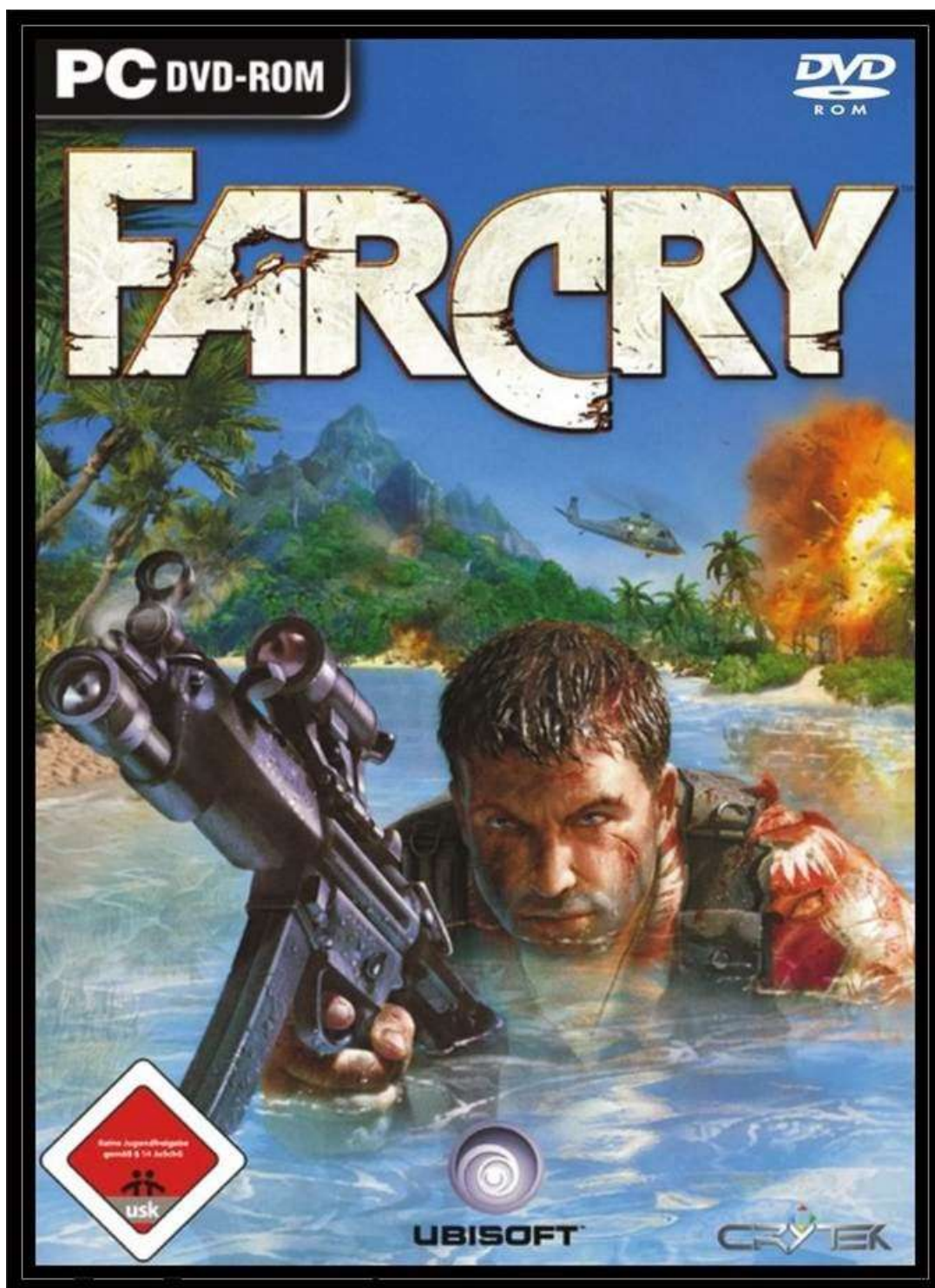
Threads abiertos: 70
Mensajes: 1775
Subtítulos subidos: 3
Threads Favoritos: 0



Algunos que no vi que te hayan recomendado y que deberías poder correr sin problemas.



4





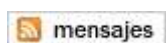
05/06/2016 10:03:41 pm

emagin



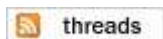
Miembro desde:
24/05/2013

Threads abiertos: 11
Mensajes: 827
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0



_Dark sector (shooter en 3ra persona)
 _Darksiders 1 y 2 (hack and slash 3ra persona)
 _Dark souls 1 y 2 (no amerita explicación je)
 _Gears of war 1 (de lo mejor que jugué en shooters lejos)
 _Borderlands (shooter en 1ra)
 _Max Payne 2 (shooter en 3ra)
 _lotr war in the north (juego del señor de los anillos, divertido aunque desaprovechado, pero vas revanando brazos y cabezas de orcos y uruks, vale la pena 🤔)





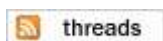
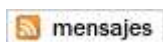
05/06/2016 10:06:58 pm

alesito



Miembro desde:
25/05/2004

Threads abiertos: 28
Mensajes: 3730
Subtítulos subidos: 1
Threads Favoritos: 0



emagin escribió:

_Dark sector shooter en 3ra persona_Darksiders 1 y 2 hack and slash 3ra persona_Dark souls 1 y 2 no amerita explicación je_Gears of war 1 de lo mejor que jugué en shooters lejos_Borderlands shooter en 1ra_Max Payne 2 shooter en 3ra_lotr war in the north juego del señor de los anillos, divertido aunque desaprovechado, pero vas revanando brazos y

cabezas de orcos y uruks, vale la pena

Ahh si los Darksiders son una obra de arte, mas si te gusta toda la cosa de angeles demonios etc. Y tienen un soundtrack del carajo.



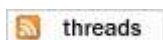
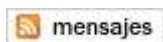
05/06/2016 10:15:27 pm

twisted666



Miembro desde:
16/2006

Threads abiertos: 91
Mensajes: 17879
Subtítulos subidos: 10
Threads Favoritos: 7



Otro muy adictivo y que está en constante expansión, Dont Starve, un survival isometrico que garpa muchisimo.





Uno genial que lo terminé hace poco, para los que les gusta la onda metroidvania retro, Axiom Verge, es nuevo:



Y por último, imposible no mencionar a Hotline Miami 2, es tan bueno, y difícil.



Galardones aparte a la banda de sonido.

05/06/2016 11:09:57 pm

nestoroviedo



09/07/2007

Threads abiertos: 2
Mensajes: 313
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 3

 mensajes

 threads

Return to Castle Wolfenstein, excelente y no pide nada



 citar

06/06/2016 12:27:41 am

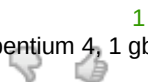
leodelacruz



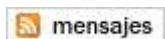
Miembro desde:
15/11/2007

Threads abiertos: 0
Mensajes: 1366
Subtítulos subidos: 579
Threads Favoritos: 0

Yo jugue al half life 2 entero, con los ep en una pentium 4, 1 gb de ram y 128 de video. Asi que ahi tenes una recomendacion. Juegazo!



 citar



06/06/2016 12:28:59 am

Nose1234

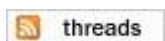
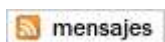
Miembro desde:
15/04/2013Threads abiertos: 6
Mensajes: 979
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

leodelacruz escribió:

Yo jugue al half life 2 entero, con los ep en una pentium 4, 1 gb de ram y 128 de video. Asi que ahi tenes una recomendacion. Juegazo!



Y despues podes pasarte los siguientes años de tu vida especulando sobre la llegada del HL3



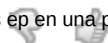
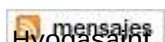
06/06/2016 12:31:02 am

leodelacruz

Miembro desde:
15/11/2007Threads abiertos: 0
Mensajes: 1366
Subtítulos subidos: 579
Threads Favoritos: 0

Nose1234 escribió:

leodelacruz escribió: Yo jugue al half life 2 entero, con los ep en una pentium 4, 1 gb de ram y 128 de video. Asi que ahi tenes una recomendacion. Juegazo!

Y despues podes pasarte los siguientes años de tu vida especulando sobre la llegada del HL3
jajaja

06/06/2016 01:58:06 am

Hyogasant

Miembro desde:
09/02/2007Threads abiertos: 18
Mensajes: 3826
Subtítulos subidos: 13
Threads Favoritos: 9

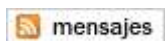
hugo8475 escribió:

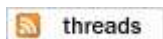
Quisiera que me ayudaran con juegos para PC de bajos recursos. Mi pc tiene una tarjeta de video asus de 1gb, procesador core2duo de 3.0ghz y 4gb de RAM. Mis favoritos son:
www.viciojuegos.com/img/juegos/657/017.jpg
upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f1/Tomb_Raider_-_Anniversary.png
cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/2620/header.jpg?t=1450407165
cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/266840/header.jpg?t=1447359611

1



Con este te vas a entretener a lo loco, yo lo jugue unas 100 horas para terminarlo al 100%



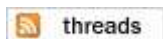


06/06/2016 03:12:17 am

jaf80



Threads abiertos: 9
Mensajes: 247
Subtítulos subidos: 8
Threads Favoritos: 4



eXeQiEI



Miembro desde:
05/01/2008

Threads abiertos: 12
Mensajes: 1278
Subtítulos subidos: 2
Threads Favoritos: 1



Hyogasaint escribió:

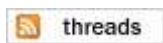
hugo8475 escribió: Quisiera que me ayudaran con juegos para PC de bajos recursos. Mi pc tiene una tarjeta de video asus de 1gb, procesador core2duo de 3.0ghz y 4gb de RAM. Mis favoritos son:
www.viciojuegos.com/img/juegos/657/017.jpg
upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f1/Tomb_Raider_-_Anniversary.png
cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/2620/header.jpg?t=1450407165
cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/266840/header.jpg?t=1447359611

Con este te vas a entretener a lo loco, yo lo jugue unas 100 horas para terminarlo al 100% oTXqYg_S4Ps

Lo probé cuando salió y no me gusto mucho. Pero con ese tráiler que publicaste me dieron ganas de darle otra oportunidad

Si bien hoy en día una ~~doble~~ núcleo es vieja, cuando tuve mi AMD x2 con la 9800 gt disfrute de muchos juegos excelentes. Este post me trajo muchos buenos recuerdos. si todavía no jugaste los juegos que te recomendamos no necesitas cambiar de PC, puedes sacarle muchas horas de diversión a la que tienes. Solo te puedo recomendar que cuando puedas le compres un ssd de 240 que ahora están como 1500 (o uno de 120 aunque por la diferencia de precio creo que no conviene) y ahí pongas el sistema operativo y el juego de turno. te va a volar la PC!!!!

Dead Island. todo en bajos gráficos me andaba muy bien a mí.
el Dead Island Riptide ya andaba de a tirones.... :/



06/06/2016 08:22:15 am

VaronV



Miembro desde:
18/02/2011

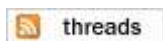
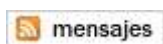
Threads abiertos: 1020
Mensajes: 9952
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

eXeQIEI escribió:

Dead Island. todo en bajos gráficos me andaba muy bien a mí. el Dead Island Riptide ya andaba de a tirones....:/



Te andaba mal porque tenia una optimización de mierda y mil bugs...



06/06/2016 10:14:48 am

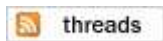
nickelchair



Miembro desde:
14/10/2007

Threads abiertos: 62
Mensajes: 2559
Subtítulos subidos: 49
Threads Favoritos: 1

The Walking Dead: A telltale game



06/06/2016 11:27:19 am

emagin

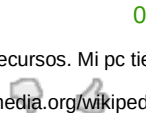


Miembro desde:
24/05/2013

Threads abiertos: 11
Mensajes: 627
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

hugo8475 escribió:

Quisiera que me ayudaran con juegos para PC de bajos recursos. Mi pc tiene una tarjeta de video asus de 1gb, procesador core2duo de 3.0ghz y 4gb de RAM. Mis favoritos son:
www.viciojuegos.com/img/juegos/657/017.jpgupload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f1/Tomb_Raider_-_Anniversary.pngcdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/2620/header.jpg?t=1450407165cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/266840/header.jpg?t=1447359611



Ufff si te gustó el tomb raider, los nuevos que salieron te van a volar el bocho!

Estuve viendo, y el primero en requisitos mínimos lo podrías jugar, es una bomba! bajate la "game of the year edition" (salió en 2014 esta edición creo) que está mucho mejor optimizada y te podría correr seguramente, es una bomba!

Te dejo el link del torrent



<https://kat.cr/tomb-raider-game-of-the-year-edition-repack-mr-dj-t12595031.html>

 mensajes

 threads

06/06/2016 12:14:18 pm

Gfenius



Miembro desde:
16/12/2015

Threads abiertos: 3
Mensajes: 232
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

 mensajes

 threads

Magnanimus2008 escribió:

consulta... me acuerdo que habia un programita que te decia si tu pc se bancaba tal juego.. no era muy preciso y te nia cargados algunos juegos, salio algo nuevo en los ultimos años?..

Yo tengo una pagina en los marcadores que aluna vez guarde para eso y es la pagina de [Can you Run It](#)

En algún tiempo la use para ver que juegos se bancaba mi maquina pero como te dijo twisted666 muchas veces no funcionaba tan bien el juego que decía que me podía correr joya en mi maquina. Igual nunca esta mal para guiarte a ver que onda.



 citar

06/06/2016 07:43:38 pm

Papa1234



Miembro desde:
27/01/2008

Threads abiertos: 6
Mensajes: 676
Subtítulos subidos: 0
Threads Favoritos: 0

 mensajes

 threads

docrats escribió:

Bajos recursos para lo que esta la escena del game en PC hoy dia y es una joya SUPER RECOMENDABLE esolopormega.com/wp-content/uploads/2015/03/prey.jpg

Joya es uno de mis juegos favoritos de toda la vida



 citar

« Anterior 1 2 3 4 Siguiente »

NO QUIERO RECIBIR MÁS MAILS DE ESTE FORO

recursos

1



Principal --> Juegos --> Juegos de Pc

Recomienda juegos para PC con bajos recursos.

Quisiera que me ayudaran con juegos para PC de bajos recursos. Mi pc tiene una tarjeta de video asus de 1gb, procesador core2duo de 3.0ghz y 4gb de RAM. Mis favoritos son:    ... [ver todo el mensaje](#)

Thread creado por hugo8475 el 03/06/2016 02:16:27 pm. Lecturas: 4,813. Mensajes: 63. Favoritos: 1

Publicar respuesta

« Anterior 1 2 3 4

06/06/2016 08:48:20 pm

mandrake_I

0000000000



Miembro desde:
30/10/2009

Esos no son bajos recursos, bajos recursos son lo de mi pc, 64mb de video integrada, 1.25 gb ddr, P4 2.22 ghz, esos son recursos bajos



Threads abiertos: 518
Mensajes: 14432
Subtítulos subidos: 68
Threads Favoritos: 1

mensajes

threads

06/06/2016 09:15:12 pm

VaronV

0000000000



Miembro desde:
18/12/2011

mandrake_I escribió:
Esos no son bajos recursos, bajos recursos son lo de mi pc, 64mb de video integrada, 1.25 gb ddr, P4 2.22 ghz, esos son recursos bajos

foto....foto....foto....



Threads abiertos: 1020

Mensajes: 9952

+

-

Subtítulos subidos: 0

Threads Favoritos: 0

mensajes

threads

06/06/2016 09:37:08 pm

mandrake_I



Threads abiertos: 518

Mensajes: 14432

Subtítulos subidos: 68

Threads Favoritos:

+

-

1

mensajes

threads

VaronV escribió:

mandrake_I escribió: Esos no son bajos recursos, bajos recursos son lo de mi pc, 64mb de video integrada, 1.25 gb ddr, P4 2.22 ghz, esos son recursos bajos 😂

foto....foto....foto....

No tengo, pero es una Dell así...

1

citar

Casi ni la uso, sólo para quemar DVDs cuando me piden, para jugar uso la ps3 con CFW



« Anterior 1 2 3 4

NO QUIERO RECIBIR MÁS MAILS DE ESTE FORO

recursos

1

