



UNIVERSIDAD DE CARABOBO



FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES

ESCUELA DE ECONOMÍA

DEPARTAMENTO TEORIA ECONOMICA

Incentivos para hacer intercambio con el mundo real en Venezuela a través de Oldschool Runescape

Autores:

González Juan

CI: 20.897.598

Canelón María

CI: 21.021.835

Estevez Fabiola

CI: 24.236.566

Naguanagua, abril de 2018



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES
ESCUELA DE ECONOMÍA
DEPARTAMENTO TEORIA ECONOMICA



Incentivos para hacer intercambio con el mundo real en Venezuela a través de Oldschool Runescape

Autores:

González Juan

CI: 20.897.598

Canelón María

CI: 21.021.835

Estevez Fabiola

CI: 24.236.566

Trabajo de Grado presentado para optar al título de Economista

Naguanagua, abril de 2018



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS Y SOCIALES
ESCUELA DE ECONOMIA
TRABAJO DE GRADO
CAMPUS BARBULA



CARTA DE APROBACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, el profesor Gustavo Guevara, titular de la cédula de identidad: V-00.000.000, por medio de la presente deja constancia que en su condición de tutor de contenido del Trabajo de Grado titulado: **“Incentivos para hacer intercambio con el mundo real en Venezuela a través de Oldschool Runescape”**. Elaborado por: **Juan González CI: V-20.897.598, María Canelón 21.021.835yFabiola Estevez CI: V-24.236.566. Cumple con los criterios de calidad para ser presentados ante los miembros restantes del jurado evaluador.**

Nombre del Tutor de Contenido

Gustavo Guevara

Firma:



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES
ESCUELA DE ECONOMÍA
DEPARTAMENTO TEORIA ECONOMICA
CONSTANCIA DE ACEPTACION

**Incentivos para hacer intercambio con el mundo real en
Venezuela a través de Oldschool Runescape**

TUTOR:
Gustavo Guevara Inciarte

ACEPTADO EN LA UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS Y SOCIALES
ESCUELA DE ECONOMIA
POR GUSTAVO GUEVARA INCIARTE

Naguanagua, Abril de 2018

DEDICATORIA

A Dios por ser el que guía todos y cada uno de mis pasos.

A mis padres por ser el motor principal de mi vida, para ellos también es este logro, por ser pacientes, y ayudarme en todo momento.

A mis hermanas por apoyarme en todas las decisiones que he tomado en la vida.

A mis amigos Fabiola Estevez y Juan González por llegar a mi vida justo en el momento que los necesitaba, y por el apoyo que me han brindado en todo momento.

Para ustedes con cariño.

María de los Ángeles Canelón

DEDICATORIA

A mis padres por ser quienes han sido mi apoyo fundamental, me han ayudado en cada momento y creyeron en mí, demostrando que dada las distintas dificultades que puede presentarse siempre se puede lograr lo propuesto.

A mi tía Mahiani Malaspina por brindarme su apoyo cuando más lo necesite y hacerme entender que cuanto más difícil es la situación mayor es la satisfacción al lograrlo

A mis hermanas, las quiero y les doy las gracias por estar siempre ahí

A mis mejores amigos María Canelón, Juan González y Salvatore Perrachi, por haber llegado a mi vida y permanecer ahí apoyándome.

A los mejores sobrinos que Dios pudo darme, los amo.

Fabiola del Valle Estevez Malaspina

DEDICATORIA

A mis padres y hermanos, gracias por su amor incondicional y por ayudarme a crecer cada día y convertirme en la persona que soy hoy.

A María de los Ángeles, por ser tan paciente conmigo y escucharme cuando siempre lo he necesitado.

A Fabiola del Valle, por apoyarme y preocuparte por mí.

A Giovanna, porque me enseñaste que no importa la distancia, no importa las palabras, que incluso en el silencio se puede disfrutar del amor y compañía de las personas que amas.

Ustedes han sido ángeles en mi vida, no tengo palabras para describir cuanto los amo.

Juan Pablo González Flores

AGRADECIMIENTO

A Dios por su amor, por darme fuerza para seguir adelante, por brindarme salud, sabiduría para lograr todas mis metas

A mis padres porque sin ellos no lograría nada, su apoyo es muy importante para mí, todo lo que he logrado ha sido en parte gracias a ellos

A mis hermanas por ser mis cómplices en todo momento, han sido y seguirán siendo una pieza importante en mi vida

A mis abuelos por esperar con tanta alegría mi título universitario

A la profesora Josefina Toro por su gran apoyo en la elaboración de este trabajo

A todas las personas que me han ayudado con una palabra de aliento en el logro de esta meta

A todos. ¡Muchísimas gracias!

María de los Ángeles Canelón

AGRADECIMIENTO

A la universidad de Carabobo

*A la Profesora Josefina Toro por el apoyo brindado y orientarnos en la
realización de esta investigación*

*A mis padres y hermanas, por la paciencia tenida y su ayuda prestada,
sin ellos no hubiese logrado esto*

Fabiola del Valle Estevez Malaspina

AGRADECIMIENTO

Universidad de Carabobo.

A la profesora Josefina Toro por su guía cuando más la necesitábamos.

A todos los profesores de la Escuela de Economía, especialmente los del departamento de teoría económica, el sufrimiento se convirtió en aprendizaje, estoy eternamente agradecido por todo lo que aprendí con ustedes.

A mis padres y hermanos, su amor me da la fuerza de hacer todo con una sonrisa en la cara.

Juan Pablo González Flores



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES
ESCUELA DE ECONOMIA
CAMPUS BÁRBULA



DEPARTAMENTO DE TEORÍA ECONOMICA
INCENTIVOS PARA HACER INTERCAMBIO CON EL MUNDO REAL EN
VENEZUELA A TRAVÉS DE OLDSCHOOL RUNESCAPE

AUTORES: Canelon, María CI: 21.021.835 TLF: 0414-3481435 Correo: mariangelesdiaz0192@hotmail.com, González, Juan CI: 20.897.598 TEF: 0426-5306312 Correo: jaytogi@gmail.com y Estevez, Fabiola CI: 24.236.566 TLF: 0426-7340562 Correo: fabiolaestevez014@gmail.com

TUTOR: Econ.: Gustavo, Guevara

Fecha: marzo 2018

RESUMEN

Hoy en día Venezuela se encuentra en medio de una profunda crisis económica, sin embargo, es posible ver cientos, si no miles de venezolanos jugando juegos de rol en línea como medio alternativo de generación de ingresos. La presente investigación tiene como finalidad analizar los incentivos para participar en un intercambio con el mundo real en Venezuela a través de OldSchool Runescape. Previamente han existido investigaciones que demuestran cuán importante puede llegar a ser jugar videojuegos como medio para generar ganancias reales y tangibles en el mundo real. Se plantea como objetivo dar respuesta a los incentivos que responden los venezolanos que juegan Oldschool Runescape. La investigación tendrá un enfoque no experimental, transaccional-descriptiva, para ello se utilizará como instrumento metodológico una entrevista semiestructurada online; donde los jugadores responderán una serie de preguntas explicando sus experiencias y las razones por las que se dedican a esta actividad, de esta manera cumplir con los objetivos planteados. La herramienta metodológica proveerá datos que responderán a resultados esperados, que estos pueden ser mayores ingresos, poco nivel de especialización para participar en el mercado, entre otros resultados que puedan arrojar información adicional sobre que conduce a los venezolanos a jugar un juego en línea como medio de sustento.

Palabras clave: Incentivos, Intercambio, Oldschool Runescape, Mercado virtual, Entrevista semiestructurada.



UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y SOCIALES
ESCUELA DE ECONOMIA
CAMPUS BÁRBULA



DEPARTAMENTO DE TEORÍA ECONOMICA
INCENTIVOS PARA HACER INTERCAMBIO CON EL MUNDO REAL EN
VENEZUELA A TRAVÉS DE OLDSCHOOL RUNESCAPE

AUTORES: Canelón, María CI: 21.021.835 TLF: 0414-3481435 Correo: mariangelesdiaz0192@hotmail.com, González, Juan CI: 20.897.598 TEF: 0426-5306312 Correo: jaytogi@gmail.com y Estevez, Fabiola CI: 24.236.566 TLF: 0426-7340562 Correo: fabiolaestevez014@gmail.com

TUTOR: Econ.: Gustavo, Guevara

Fecha: marzo 2018

ABSTRACT

Today Venezuela is in the midst of a deep economic crisis, however it is possible to see hundreds, if not thousands of Venezuelans playing online role-playing games as an alternative means of generating income. The purpose of this research is to analyze the incentives to participate in real world trade in Venezuela through OldSchool Runescape. Previously there has been research that shows how important it can be to play video games as a means to generate real and tangible gains in the real world. The objective is to respond to the incentives that Venezuelans who play Oldshool Runescape respond to. The research will have a non-experimental, transectional-descriptive approach, for which a semistructured online interview will be used as a methodological instrument; where the players will answer a series of questions explaining their experiences and the reasons why they dedicate themselves to this activity, in this way to fulfill the proposed objectives. The methodological tool will provide data that will respond to expected results, that these may be higher revenues, little level of specialization to participate in the market, among other results that may throw additional information on what leads Venezuelans to play a game online as a means of sustenance.

Key words: Incentives, Trade, Oldschool Runescape, Virtual market, Semi-structured interview.

Índice General

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	xi
INTRODUCCIÓN	xvi
CAPITULO I	1
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION.....	4
1.2.1 Objetivo General.....	4
1.2.2 Objetivos Específicos:.....	4
1.3 Justificación de la investigación.....	5
CAPITULO II	6
MARCO TEORICO	6
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	6
2.2 Bases teóricas.....	7
2.2.1 Análisis de los incentivos.....	7
2.3 Definición de términos básicos.....	9
2.4 Requerimientos Básicos.....	10
2.4.1 Otros requerimientos.....	10
CAPITULO III	12
MARCO METODOLÓGICO	12
3.1 Tipo de Investigación.....	12
3.2 Diseño Investigativo.....	13
3.3 Población y Muestra.....	13
3.4 Técnicas e Instrumento de Recolección de Datos.....	15
3.5 Validez y Confiabilidad de los instrumentos.....	16
CAPITULO 4	20
Análisis y discusión de los resultados	20
4.1 Resultados y análisis de los instrumentos de recolección de datos utilizados.....	20
4.2. Discusión de los resultados.....	32
CONCLUSIONES	36
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	37

Índice de Tablas

Tabla 1. Numero de observaciones	13
Tabla 2. Cuadro Técnico-Methodológico	17
Tabla 3. Cuadro Técnico-Methodológico	18
Tabla 4. Cuadro Técnico-Methodológico	19
Tabla 5. Resultados.....	21
Tabla 6. Resultados.....	22
Tabla 7. Resultados.....	23
Tabla 8. Resultados.....	24
Tabla 9. Resultados.....	26
Tabla 10. Resultados.....	27
Tabla 11. Resultados.....	29
Tabla 12. Resultados.....	30
Tabla 13. Resultados.....	31

Índice de Figuras

Figura 1. Resultados	22
Figura 2. Resultados	23
Figura 3. Resultados	24
Figura 4.. Resultados	25
Figura 5. Resultados	27
Figura 6. Resultados	28
Figura 7.Resultados	29
Figura 8. Resultados	31
Figura 9. Resultados	32

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos hoy en día se han ganado un lugar dentro de los hogares. Su nivel visual y su interactividad mejoran a pasos agigantados con el correr de los años. Más allá de su impresionante nivel gráfico y la forma en la que se produce la interacción entre el jugador y el juego los videojuegos han logrado desarrollarse de manera compleja y volátil a la vez, ya que van de la mano con la tecnología.

En la actualidad se ha percibido que una parte de las personas que juegan no solo lo han hecho por entretenimiento, sino por motivos lucrativos. De ahí surge la definición de mercados virtuales donde los desarrolladores crean productos ya sean software o aplicaciones que ofrecen directamente a los usuarios. Este término se refiere al juego de rol multijugador masivo en línea donde los usuarios compran y venden ítems (accesorios del avatar) que necesitan para avanzar dentro del juego, por ello la interacción entre los agentes económicos es similar a la economía del mundo real.

La presente investigación se basa en analizar los incentivos para hacer intercambio con el mundo real en Venezuela a través de Oldschool Runescape, que es un video juego de rol masivo, donde los jugadores venden el dinero virtual por dinero real, y así generar la mayor utilidad producto de este intercambio. Surge la motivación de realizar esta investigación debido a la crisis económica que atraviesa Venezuela, lo que ha llevado a que la población busque medios alternativos de generar ingreso, considerándose la venta del dinero virtual por dinero real como una actividad rentable.

Este trabajo de investigación, constará de 04 capítulos, en ellos se desarrollan aspectos importantes para dar respuesta a las preguntas que se plantean

EL CAPITULO I, donde se establece el planteamiento del problema, los objetivos de la investigación, tanto el general como los específicos, y la justificación de la investigación

EL CAPITULO II, titulado marco teórico, consta de los antecedentes que tienen relación con la investigación, también se desarrollan las bases teóricas y la definición de términos

EL CAPITULO III, Se detalla el tipo y diseño de la investigación, la población y muestra, los instrumentos de recolección de datos.

EL CAPITULO IV, Se analiza e interpreta la información recolectada mediante la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.

Por último, se puntualizan las conclusiones y limitaciones de la investigación.

CAPITULO I

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El propósito primordial implícito en una conexión web buscaba ser la comunicación en tiempo real de los usuarios que navegaban en la misma. Sin embargo, el paso de los años y los avances tecnológicos actuales han permitido que la web se convierta en una herramienta del día a día para la población de cualquier nación (R. Lattimore, 2010). Por este tráfico masivo existe un mundo de posibilidades cuando se habla de la creación de nuevos mercados; siendo para algunos desarrolladores, más fácil ofrecer sus productos directamente a los usuarios a través de paquetes, los cuales pueden ser software o aplicaciones. Además, existen otros casos en los cuales el mercado se crea a partir de la interacción de los usuarios que manejan los productos creados por desarrolladores, y donde se establece un mercado en tiempo real con ganancias reales, tangibles fuera de la red donde el bien a intercambiar no es tangible y sólo existe dentro de un universo virtual. (M. Wallace, 2005).

Tomando las ideas expuestas anteriormente, imaginemos un mundo virtual cuyos participantes convergen con el fin de obtener herramientas o ganancias de algún tipo que se aplican sólo dentro de este mercado virtual. Ahora imaginemos que existen participantes que le den mayor valor de uso a los bienes transados y deciden implementar dinero real buscando ventajas sobre este mercado virtual. Karl Marx, (1867) estableció que existen bienes útiles como la comida, ropa, entre otros que se le asignan valor de acuerdo a su utilidad, para alcanzar una meta personal.

Entonces, ¿aqué nos referimos con que se crean mercados dentro de los productos elaborados por desarrolladores? Esto hace hincapié en los MMORPG(massivelymultiplayer online role-playinggame) por sus siglas en ingles que significan juego de rol multijugador masivo en línea. Se trata de mundos

virtuales donde la inmersión puede llegar a tal punto que incluso se realizan tareas o actividades de la vida cotidiana, ya sea recibir un corte de cabello, dar un paseo o adquirir cualquier tipo de bien o servicio. Haciendo resaltar el último punto mencionado podemos ver mercados perfectamente funcionales donde las interacciones entre los agentes económicos son tan reales como en cualquier economía del mundo real; es decir, los usuarios en muchas ocasiones para lograr sus objetivos necesitan adquirir ciertos bienes a los que no tendrían acceso de una manera sencilla de no ser por un intercambio (refiriéndose al intercambio en el juego Oldschool Runescape) con otro usuario. R. Heeks (2010).

Existen diferencias entre el MMORPG y otros juegos en línea, diferencias tales como el hecho de que el juego continúa corriendo después de que un jugador individual se desconecta; es decir, el juego es hospedado en los servidores de la compañía que lo desarrolla, lo cual básicamente significa que el juego nunca “duerme”. Es importante resaltar que millones de jugadores alrededor del mundo, entran a estos juegos vía avatar, siendo los personajes que los jugadores directamente manipulan para actuar como médium en el reino virtual. A. Urschel (2011).

Si bien el contenido anteriormente expuesto converge hacia la intervención del mundo real en el mundo virtual, siendo ello un mercado en crecimiento, presenta un sinfín de oportunidades para generar ganancias a expensas de los usuarios que están dispuestos a saltarse contenido del juego con el fin de lograr una ventaja o simplemente tener acceso al contenido más divertido en el menor tiempo posible. ¿Cómo sucede esto? Existen terceros o intermediarios que pueden facilitar a los jugadores experimentados ofrecer sus bienes y servicios por moneda real, significando un negocio totalmente rentable y sostenible para cualquier jugador que tenga las herramientas para entrar a este mercado. A partir de este punto, se genera una discusión muy interesante, en parte por las implicaciones legales que representa y en parte por la controversia que significa una intervención del mundo real en el mundo virtual.

Explorando los puntos de discusión anteriormente expuestos, es importante señalar que cuando se habla de implicaciones legales, destaca que la generación de ingresos a partir de la actividad económica en estos mercados virtuales, puede alcanzar una renta anual que permita afrontar ciertas responsabilidades con el Estado. Por ejemplo, el pago del Impuesto sobre la renta (ISLR) en caso de realizar la actividad en línea como una empresa constituida. Otro punto fuerte de discusión con respecto a las implicaciones legales, es la asignación de derechos de propiedad; es decir, porque es difícil determinar de quién es el bien que se está colocando a la venta. ¿Qué significa esto? Dados los derechos de propiedad intelectual sobre su producto, ¿pertenece el bien al desarrollador del juego? O, por el contrario ¿es del usuario que invirtió horas de trabajo en la producción de dicho bien? La respuesta puede variar dependiendo del autor que se consulte.

Cuando se habla de controversia al referirse a la intervención del mundo real en el mundo virtual, subyace fundamentalmente el hecho de que los usuarios, pagando por ventajas en el juego, menosprecian el esfuerzo de los jugadores que se han ganado lo que tienen trabajando duro. Sin embargo, los usuarios que pagan por ventajas podrían defender su postura, clamando que ellos están en su derecho de participación en un mercado en particular.

Entre tantos mundos virtuales abiertos a la exploración y al análisis económico, se ha decidido tomar como objeto de estudio, el *Runescape* nostálgico, o por su nombre en inglés, el *Oldschool Runescape* normalmente abreviado OSRS. Se trata de un videojuego de rol multijugador masivo en línea o MMORPG comercializado por Jagex, e implementado en lenguaje java. Existen más de 200 millones de cuentas a lo largo del tiempo. *RuneScape* fue creado en 1998 por Andrew Gower, el creador de *DeviousMUD*, predecesor de *RuneScape*. *Oldschool*, por su parte, es un MMORPG como cualquier otro, donde las posibilidades de interacción en el mercado son incontables. Esto abre las puertas a oportunidades de negocio para emprendedores venezolanos, quienes pueden ingresar con bajos requerimientos en el negocio de intercambio con el mundo real (RWT por sus siglas en inglés), labor que puede resultar bastante lucrativa, dado

que la evolución de los ingresos generados por esta actividad se adecúaa los cambios inflacionarios en la nación por el simple motivo de que estas ganancias virtuales se cotizan en dólares americanos.

La intención de la investigación es analizar el impacto eventual que pueda tener el RWT en la población venezolana dispuesta a ingresar en este mercado. Para lograr este objetivo es fundamental responder las siguientes preguntas:

¿Cuáles son los incentivos para hacer intercambio con el mundo real en Venezuela a través de *Oldschool Runescape*?

¿Cuáles son los requerimientos necesarios para formar parte del intercambio con el mundo real?

¿Qué ventajas presenta el intercambio de dinero virtual?

¿Qué desventajas presenta el intercambio de dinero virtual?

¿Cuál es el aspecto legal del intercambio de dinero virtual?

1.2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

1.2.1 Objetivo General

Analizar los incentivos del intercambio con el mundo real en Venezuela a través de *Oldschool Runescape*.

1.2.2 Objetivos Específicos:

- Indicar los requerimientos necesarios para formar parte del intercambio del mundo real.
- Estudiar el aspecto legal, reglas del juego y leyes que vayan en contra de esta actividad
- Analizar las ventajas del intercambio con el mundo real.
- Analizar las desventajas del intercambio con el mundo real

1.3 Justificación de la investigación

La presente investigación busca analizar cómo ha sido el impacto de los mercados virtuales en la población venezolana, que se genera a través del intercambio de dinero virtual (RWT). Es importante mencionar que el dinero virtual únicamente es transable para operaciones en los mundos virtuales. Todo ello haciendo distinción de las divisas virtuales. Es posible adquirir los objetos y moneda virtual, a través de dinero real, pero los mismos son únicamente utilizables en dichos mundos virtuales.

Dada la situación económica actual, la población se ha visto en la necesidad de recurrir a medios alternos para generar ingresos, siendo una de estas alternativas, el uso de los MMORPG que dan la facilidad de ganar dinero real, en la comodidad de sus hogares. Cabe destacar que este tipo de juego requiere de mucho tiempo, y de especializarse, ya que han pasado de ser un entretenimiento donde se ganan batallas virtuales, a ser un generador de dinero virtual fácilmente convertible en real, por lo que la competitividad ha ido en ascenso con el paso del tiempo.

Por esta razón se pretende utilizar el juego de rol masivo en línea (MMORPG) *Oldschool Runescape* como medio de negocio para todas las personas que quieran entrar en el mundo virtual. Presenta ventajas que lo diferencian de los demás juegos en línea, ya que tiene un diseño simple; es decir, que la comunicación entre el usuario y el equipo se establece de manera sencilla, y se puede acceder desde la mayoría de los navegadores, sin ningún tipo de instalación requerida en el PC. Además, presenta la opción de jugar gratis o con formas de pago (membrecía); incluso es posible adquirirla sin hacer pagos en moneda real.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

Este capítulo contiene una explicación de estudios realizados tomados como referencia para la elaboración del presente trabajo; teorías principales que dan soporte de la investigación y la definición de términos básicos

2.1 Antecedentes de la Investigación

Tal como lo presenta la sección de negocios del New York Times en su apartado de “Domingos de Métodos de Hacer Dinero”, con su artículo “El juego es virtual, la ganancia es real”, es posible generar ganancias a través de la actividad virtual, utilizando como medio los juegos en línea. Se trata de un negocio tan rentable que para el caso de estudio, se estima un valor anual de US\$ 1.000 para las transacciones en promedio de los jugadores de la plataforma *SecondLife* con un crecimiento del 25% de las mismas. El estudio muestra incluso un caso que mantiene una ganancia consistente de US\$ 25.000 al año por al menos 3,5 años demostrando esto, cierta estabilidad para este tipo de negocios. El artículo hace la afirmación de que con un aproximado de 10 millones de personas jugando alrededor del mundo, al menos 350 multijugadores masivos en línea, no existe escasez de ingreso y las posibilidades son inimaginables. El presidente de *Internet GamingEntertainment* afirma que existe un aproximado de 880 millones de dólares americanos gastado en bienes y servicios virtuales en videojuegos. Ello sin contar el costo de venta del juego o pagos de membresía. Wallace M.(2005).

CNN en “Ganancias materiales del mundo virtual”, explica cómo los jugadores obtienen ganancias a través de los MMORPG. Dichos jugadores se identifican al momento de iniciar sesión en este mundo virtual, para que de esta forma, adquieran las riquezas y estatus, mejorando su personaje. Las personas que le dedican mucho tiempo a este tipo de actividad, lo hacen con el fin de vender sus trofeos por miles de dólares a otros jugadores. Una de las empresas que se dedican a convertir el dinero virtual en efectivo es la IGE con sede en Hong

Kong siendo una de las más grandes comercializadoras. Uno de los directores de IGE explica que un jugador de *EverQuest*, por ejemplo, quiere una túnica mágica para equipar mejor a su mago. Accederían a su sitio web, seleccionarían la bata que querían, seleccionarían 'comprar', pasarían por el proceso de pago y servicio de atención al cliente, y el representante acepta la orden.

Del artículo de YOHA News (Eun-jung 2010), se toma que en Corea del Sur es totalmente legal la compra-venta de artículos dentro de juegos en línea, y se ha llegado a la conclusión de que a diferencia de los juegos de azar, el obtener materiales, armaduras, o incluso espadas, en un mundo virtual, requiere de tiempo invertido, habilidad y destreza dentro de tal plataforma. Ello quiere decir, que califica como una actividad totalmente válida a los ojos de la Corte, siempre y cuando los intercambios se realicen a través de canales legales, con total transparencia.

Wildmudkip(2017) cuenta en su experiencia con jugadores venezolanos en OSRS parte de la realidad que viven los jugadores que hacen vida a través de este mundo virtual. Es importante lo que Mudkip señala en el sentido de que parecería haber una desconexión entre los jugadores venezolanos y los jugadores de otros países. Si bien Mudkip menciona brevemente esto, existe evidencia en los foros de *Reddit* de OSRS donde con claridad se ha visualizado un descontento por parte de los participantes de otros países con los jugadores venezolanos que viven de las ganancias del juego.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Análisis de los incentivos

El análisis de los incentivos no es nada nuevo en la economía, Según Walras L. (1878), los precios del mercado van a fluctuar hasta que los mismos se vacíen; es decir, los precios ofrecerán los incentivos para que un producto sea ofertado o demandado. La demanda de un bien no depende únicamente de su

precio, sino del precio de los demás bienes que existen en el mercado, al igual que su costo de producción y otros factores. En el modelo de equilibrio general, el empresario es uno de los protagonistas del proceso económico, pues compra factores en un mercado, y vende sus productos en otro, utilizando como medio de cambio un bien que actúa como unidad de cuenta.

Para que un bien genere incentivos se debe considerar la utilidad que reporta. Las personas son “maximizadoras de utilidad” ya que su principal objetivo es buscar siempre el mayor placer posible, sin embargo, no es posible medir esa utilidad que brinda un determinado bien. Lo que sí es posible es establecer un orden en las preferencias que se tiene ante distintos bienes.

Aun cuando se sabe lo difícil que es comparar utilidades entre las personas, en el sentido de que todos tenemos preferencias distintas, Jevons estableció el núcleo de la economía sobre la base de la utilidad. Cualquier cosa que una persona desee, y por la que esté dispuesto a trabajar, tiene que poseer necesariamente utilidad. La utilidad no es una cualidad intrínseca que posean las cosas, sino que depende únicamente de la valoración que cada persona le da a los bienes.

Es importante resaltar que en 1871 Jevons partió de la teoría de la utilidad para hacer referencia a lo que denominó después la teoría del trabajo, donde expresa lo siguiente (1998:183) el trabajo consiste en cualquier esfuerzo penoso de la mente y el cuerpo experimentado parcial o totalmente con vistas a la obtención de un bien futuro. Por ende, el trabajo es intercambiar un bien presente, para la obtención de un bien en el futuro. Para Jevonsen la decisión de trabajar se deben tomar en cuenta tres aspectos, el dolor neto causado por el trabajo, la cantidad de la producción obtenida y la cantidad de utilidad obtenida.

Keynes J. (1936) plantea que básicamente la economía puede generar resultados a través de estímulos que a su vez generan expectativas que

finalmente se traduce en un efecto multiplicador en la demanda agregada. Keynes llamaba “espíritu animal” a ese impulso que llevaba a las personas a tomar decisiones. La inestabilidad o especulación son características de la naturaleza humana, gran parte de nuestras actividades dependen más de incentivos que de una expectativa racional o cálculo matemático.

El ser humano siempre toma decisiones por un motivo. Valora pros y contras, tomando en consideración sus opciones y responde a incentivos. Esto era sostenido por Becker G. (1981) Se planteaba que bajo los incentivos adecuados se podía modificar el comportamiento de un niño malcriado. Esto puede ser extrapolado a la realidad de nuestra investigación, en la cual, bajo los incentivos adecuados, las personas se condicionarán a modificar sus actividades.

2.3 Definición de términos básicos

- **OSRS:** *Oldschool Runescape*, Runescape Nostálgico, que es el juego a analizar.
- **MMORPG:** *MasiveMultiplayer Online Role-Play Game*, Juego de Rol Multijugador Masivo en Línea.
- **RWT:** Intercambio en el mundo real, es la compra-venta de bienes o servicios no tangibles dentro del mundo virtual hacia el mundo real.
- **Dealer:** Es el intermediario entre los usuarios y el mercado.
- **Market:** Es el mercado donde se realizan las operaciones de RWT.
- **Gold-farmer:** El granjero de oro es la persona responsable de recolectar dinero en el juego, para venderlo y generar beneficio personal.
- **FPS:** *Frames Per Second* (Cuadro Por Segundo), es una unidad que mide el rendimiento de visualización de un dispositivo. Consiste en el número de escaneos completos del monitor que ocurren cada segundo. Este es el número de veces que la imagen es refrescada en la pantalla cada segundo al ritmo a que un dispositivo produce una secuencia única de imagen llamada cuadro

- **Baneo:** es la restricción total, parcial, temporal o permanente de un usuario dentro de un sistema informativo.

2.4 Requerimientos Básicos

Generar ganancias a través de OSRS tiene ciertas barreras a la entrada que serán expuestas brevemente en esta sección.

Se necesita una conexión web, ya que es un juego en línea. Debido que el juego tiene requerimientos bajos, existen algunos requerimientos que se tienen que tener presente.

- Procesador (CPU): serie Intel Dual Core o Intel Core 2 Duo / AMD A o serie C o serie E
- Gráficos: ATI RadeonMobility, RadeonXseries, series nVidia M y Go
- Memoria: 2GB DDR2 +
- Configuración de video: baja
- Renderizador: DirectX (Windows) u OpenGL (Mac)
- Calificación: Inferior al promedio.
- FPS: 20-30

Sugerencias: considere cambiar a una computadora de escritorio o comprar una computadora portátil con gráficos de alta gama.

Estos requerimientos mínimos para jugar OSRS, fueron obtenidos directamente de la página oficial de *Runescape*.

2.4.1 Otros requerimientos

Hardware

- Teclado
- Ratón

Plug-ins:

- Java Runtime Environment.

Tenga en cuenta; que la versión mínima de Java requerida para ejecutar *Runescape* es 1.6, actualización 10.

Se especifica que no existe soporte oficial para Linux, y *Runescape* dejó de hacer actualizaciones para los siguientes sistemas operativos

Microsoft Windows 95

Microsoft Windows 98

Microsoft Windows ME

Mac OSX 10.4

Mac OSX 10.5 32 bits: si tiene una versión de 64 bits de OSX 10.5, usar cliente descargable.

Ambas versiones de OSX han sido descontinuadas por Apple y, lamentablemente, ya no ofrecen nuevas versiones de Java para ellas. Por otra parte, OSRS se encuentra en prueba del Beta para el lanzamiento del juego para móviles, donde las especificaciones todavía no están disponibles.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

El marco metodológico tiene como objetivo brindar respuestas a las interrogantes que se plantean en el sentido de cómo investigación; por ende, tiene, como propósito reunir las condiciones de fiabilidad, objetividad, y validez interna de los resultados.

3.1 Tipo de Investigación

Para el desarrollo de este estudio es importante considerar el tipo de investigación que se llevará a cabo, debido a que existen muchas estrategias para la elaboración metodológica, con la finalidad de obtener los elementos requeridos de la investigación. En ese sentido, la investigación se centró en un estudio cuantitativo, del cual Gay (1996, p. 214,215) nos dice que es explicar, predecir y/o controlar fenómenos a través de un enfoque de obtención de datos numéricos.

Según la estrategia adoptada para dar respuesta al problema planteado, este estudio se basa en una investigación de campo. Según Arias (2006, p.31) la misma “consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna”. Por ende, este trabajo se enfocó en una investigación no experimental, transaccional, y se apoyó en el empleo de fuentes descriptivas, porque analizamos como se da el intercambio del mundo virtual al mundo real. A través de ellas se evaluó el comportamiento, costumbres, y/o observaciones de los sujetos que fueron descritos e interpretados para determinar las necesidades, expectativas y el comportamiento de los venezolanos dedicados a esta actividad.

3.2 Diseño Investigativo.

La presente investigación se caracteriza hacia un diseño de investigación de campo. Arias (2006 p.31) Es una investigación donde la recolección de datos se hace directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna; es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. En nuestro caso se recolectaron los datos directamente de los jugadores con la finalidad de obtener información real y completa.

También se trata de una investigación descriptiva pues nos ayuda a conocer más los perfiles de los jugadores y los incentivos que los llevan a realizar esa actividad, pudiendo con ello establecer una evaluación de las ventajas y desventajas que se les pueden presentar a los sujetos de estudio.

3.3 Población y Muestra

Hurtado y Toro (1998, p.79), definen que la “población es el total de los individuos o elementos a quienes se refiere la investigación; es decir, todos los elementos que vamos a estudiar, por ello también se le llama universo”.

Para este estudio, en términos estrictos, la población es desconocida, pues no existe una manera de cuantificar los sujetos que entran en la interfaz.

Realizamos una observación diaria durante 30 días no consecutivos (un día sí, un día no) para calcular el promedio de los jugadores venezolanos que hacen el intercambio. A partir de dicha observación, obtuvimos un resultado de 40 venezolanos que en promedio entran diariamente al juego. Esto se realizó con la finalidad de conocer cuántos cuestionarios podrían ser entregados, ya que no todos los participantes del juego responderían dadas las consecuencias que podría traerles. Este estudio se puede apreciar en el siguiente cuadro:

Tabla 1. Numero de observaciones

Números de Observaciones Días no consecutivos		
33	47	25
21	53	31
68	46	35
37	44	35
48	33	49
52	62	54
26	39	48
29	23	43
37	19	48
43	27	34

Fuente: González Juan, Canelón María, Estevez Fabiola

Después de conocer ese valor de las observaciones, se fue ingresando a la interfaz durante 5 días no consecutivos (un día sí, un día no), donde se entregaron por día 40 cuestionarios a los jugadores venezolanos, siendo un total de 200 venezolanos el valor de la población para este estudio, estos cálculos se hicieron por la incertidumbre de los que ingresan, y que los resultados que arroje sean más exactos y claros.

Con respecto a la muestra, según Chávez (1994, p.164) se define como una porción representativa de la población, que permite generalizar sobre esta los resultados de la investigación. De esta forma, la muestra es la fracción de la población que se usa para obtener un resultado aplicable a toda la población. La muestra para esta investigación es no probabilística debido a que los elementos de la población son elegidos dependiendo de los criterios del investigador, utilizando una técnica de muestreo casual o accidental, donde sin ningún juicio se selecciona accidentalmente a los entrevistados que estén disponibles en ese momento en el lugar de estudio con la intención de obtener una información real y segura.

Para el tamaño de la muestra se va a tomar en cuenta los participantes que en ese momento se encontraban online que respondieron el cuestionario enviado durante los 5 días no consecutivos (un día sí, un día no), siendo este un total de 20 sujetos.

3.4 Técnicas e Instrumento de Recolección de Datos.

Las técnicas de recolección de datos son las herramientas que utiliza el investigador para obtener la información necesaria que permita llevar a cabo el desarrollo de la investigación. (Arias 2006, p.53). Son las distintas formas o maneras de obtener la información a través de un instrumento apto para la investigación.

De acuerdo con el problema, los objetivos y el diseño de la investigación las técnicas a implementar son las siguientes:

Revisión documental: para ello se identificaron las fuentes documentales, es decir, información bibliográfica relacionada con el tema, que obviamente dan respuestas al problema planteado.

Observación: es el conjunto de objetos, datos y fenómenos observados. Según Hernández, Fernández y Baptista (1998, p.309), “la observación consiste en el registro sistemático, cálido y confiable de comportamientos o conductas manifiestas”. Esta técnica fue utilizada porque era necesario observar diariamente la cantidad de jugadores venezolanos que ingresaban al juego online, para calcular el promedio de esa población.

Entrevista: Según Sabino, (1992:116) la entrevista, desde el punto de vista del método, es una forma específica de interacción social que tiene por objeto recolectar datos para una investigación. Esta técnica puede tener dos tipos de cuestionario, estructurado o semiestructurado, basándose la segunda en una guía de asuntos o preguntas donde el entrevistador tiene la libertad de introducir

preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre temas deseados. Hernández (2003, p.455).

Con respecto al diseño de la investigación, se aplicará un cuestionario semiestructurado como instrumento de recolección de datos. Este se consideró indicado porque permite obtener información de la muestra seleccionada basándose en las ventajas y desventajas de su experiencia en esta plataforma. De esta manera se puede analizar la conducta, opinión, deseos y expectativas, que poseen los venezolanos entrevistados en el video juego masivo *Runescape*, con el fin de dar respuestas a los objetivos planteados de la investigación.

3.5 Validez y Confiabilidad de los instrumentos

Todo instrumento de recolección de datos debe contener principalmente dos características para que pueda ser viable y funcional: la validez y confiabilidad.

Según Hernández (1998) la validez es el grado en que un instrumento de recolección de datos mide la variable que pretende medir, y la confiabilidad se refiere al grado en que la aplicación repetida de un instrumento de recolección de datos al mismo sujeto-objeto, produce similares resultados.

La validez y la confiabilidad del instrumento a aplicar, vienen dada por la opinión de los venezolanos que juegan *Runescape Oldschool*. La intención es saber con claridad lo que hace cada uno dentro de esta interfaz y qué los motiva a realizar esta actividad, confiriendo cierto grado de confiabilidad y validez a las preguntas ya preestablecidas en la entrevista para que sus respuestas sean concretas y aporten lo necesario a la investigación.

Objetivo General: Analizar los incentivos del intercambio con el mundo real en Venezuela a través de Oldschool Runescape.

Cuadro N*1

Tabla 2. Cuadro Técnico-Methodológico

Objetivo	Categorías	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Analizar las ventajas y desventajas del intercambio con el mundo real	Evaluar las fortalezas del intercambio	<p>Comparar rentabilidad de la actividad</p> <p>Valorar la virtud del intercambio</p>	<p>1) ¿Qué ventajas te parece que tiene ganar dinero por este medio?</p> <p>2) ¿Cuáles desventajas presenta la actividad?</p> <p>3) ¿Hasta qué punto como jugador dejarías de hacer el intercambio?</p>	Cuestionario semi-estructurado online

Fuente: González Juan, Canelón María, Estevez Fabiola (2018).

Objetivo General: Analizar los incentivos del intercambio con el mundo real en Venezuela a través de Oldschool Runescape.

Cuadro N°2

Tabla 3. Cuadro Técnico-Metodológico

Objetivos	Categorías	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Indicar el aspecto legal, reglas del juego y leyes que vayan en contra de esta actividad	Conocer términos legales	Lícito de la Actividad	1) ¿Conoces las reglas? 2) ¿Existe una que rompas? 3) ¿Vendes el dinero por bitcoin, dólares, o bolívares?	Cuestionario semi-estructurado online
Analizar las ventajas del intercambio con el mundo real	Evaluar las fortalezas del intercambio	Comparar rentabilidad de la actividad Valorar la virtud del intercambio	1) ¿Qué ventajas te parece que tiene ganar dinero por este medio? 2) ¿Cuáles desventajas presenta la actividad?	Cuestionario semi-estructurado online

Fuente: González Juan, Canelón María, Estevez Fabiola (2018).

Objetivo General: Analizar los incentivos del intercambio con el mundo real en Venezuela a través de Oldschool Runescape.

Cuadro N°3

Tabla 4. Cuadro Técnico-Methodológico

Objetivo	Categorías	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Analizar las desventajas del intercambio con el mundo real	Evaluar las debilidades del intercambio	Valorar la desventaja de la actividad Considerar el límite de abandono del intercambio	1) ¿Cuáles desventajas presenta la actividad? 2) ¿Hasta qué punto como jugador dejarías de hacer el intercambio?	Cuestionario semiestructurado Online

Fuente: González Juan, Canelón María, Estevez Fabiola (2018).

CAPITULO IV

Análisis y discusión de los resultados

El presente capítulo tiene como propósito, realizar la presentación y análisis de los resultados obtenidos tras la aplicación del Instrumento de Recolección de Datos utilizado por los investigadores, con el objetivo de recabar información pertinente respecto al problema planteado, y utilizar la misma para llegar a una conclusión acertada, sirviendo estos resultados como una base objetiva para afianzar la razón de la propuesta.

Dado que no se conocía la cantidad de participantes que ingresaban a esta interfaz llevando a tener una población infinita, se entregaron 200 cuestionarios semi-estructurados vía online a jugadores venezolanos del juego Runescape. Sin embargo sólo 20 se usaron ya que los jugadores se encontraban dudosos de responder todas las preguntas por miedo a que se les elimine la cuenta, esta cantidad indica una muestra representativa dada la población para dar respuesta a nuestro objetivo general que es saber cuáles son los incentivos del intercambio con el mundo real que se presentan en este video juego.

4.1 Resultados y análisis de los instrumentos de recolección de datos utilizados.

Se presentan a continuación los resultados de la aplicación de la entrevista de este Trabajo Especial de Grado, con sus respectivos Gráficos y Análisis, a fin de dejar expreso de manera clara, concisa y objetiva lo que cada uno de estos resultados representa al problema que se investiga.

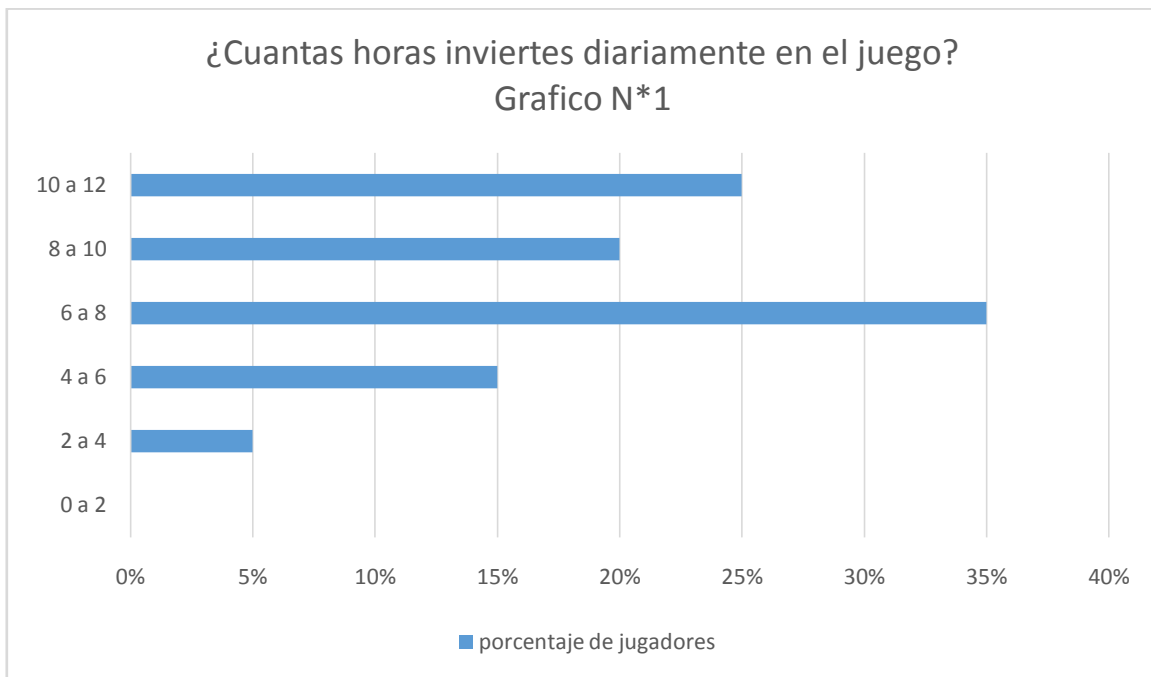
Tabla 5. Resultados

1) ¿Cuántas horas inviertes diariamente en el juego?

Horas	Número de jugadores	Porcentaje de jugadores
1-2	0	0
2-4	1	5%
4-6	3	15%
6-8	7	35%
8-10	4	20%
10-12	5	25%

Este primer ítem tiene como objetivo principal estimar un aproximado del tiempo que los sujetos pasan haciendo esta actividad, con la intención de conocer la cantidad de horas que para ellos es necesario invertir en el juego al momento de realizar este intercambio. En los datos estimados se puede observar que no todos los sujetos invierten la misma cantidad de horas al juego, para ello estos datos apuntan a que un 5% de la población juegan en promedio entre 2 y 4 horas, un 15% juega en promedio de 4 a 6 horas, un 20% de los participantes juegan entre 8 a 10 horas, un 25% juegan de 10 a 12 horas y por ultimo un 35% le dedica al juego de 6 a 8 horas, siendo en este intervalo donde se acumula la mayor parte de la distribución de los datos.

Figura 1. Resultados



Fuente: González Juan, Canelón María, Estevez Fabiola

Tabla 6. Resultados

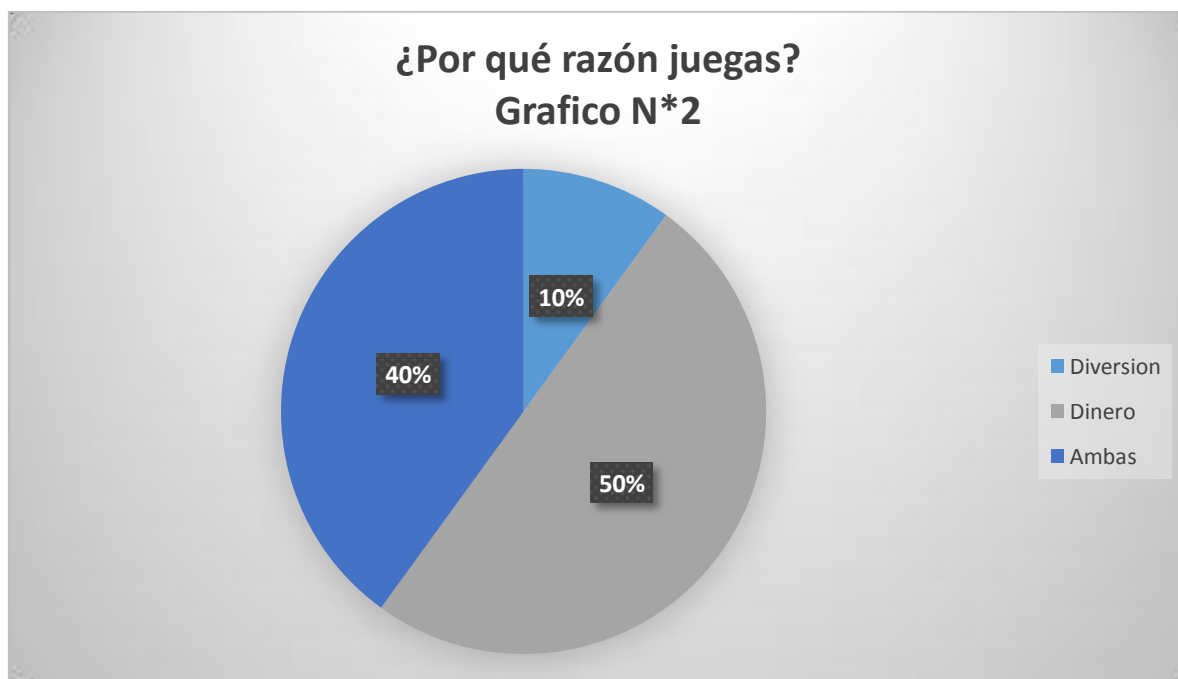
2) ¿Por qué razón juegas?

Razones	Por diversión	Por dinero	Por ambas
Números de jugadores	2	10	8
Porcentaje de jugadores	10%	50%	40%

Con respecto a los datos obtenidos los sujetos realizan esta actividad por diferentes motivos, donde se tiene que el 10% de los jugadores lo hacen por entretenimiento y gusto, un 50% de participantes lo realizan por tener un ingreso y un 40% la razón de hacerlo es por ambas. Dado estos resultados este ítem se

planteó con la finalidad de identificar el motivo por lo que los jugadores participan esta actividad.

Figura 2. Resultados



Fuente: González Juan, Canelón María, Estevez Fabiola

Tabla 7. Resultados

3) ¿Has vendido dinero del juego por dinero real? De ser así ¿Con que frecuencia?

Frecuencia	Cantidad de jugadores	% de jugadores
Semanal	11	55%
Quincenal	6	30%
Mensual	3	15%

En este ítem se demuestra la frecuencia en que los sujetos venden el dinero del juego por dinero real, reflejando que un 55% de los jugadores venden dinero del juego con una periodicidad de tiempo menor, donde se acumula más del 50% de los datos, demostrando así que si se obtienen buenas ganancias en la realización de esta actividad.

Figura 3. Resultados



Fuente: González Juan, Canelón María, Fabiola Estevez

Tabla 8. Resultados

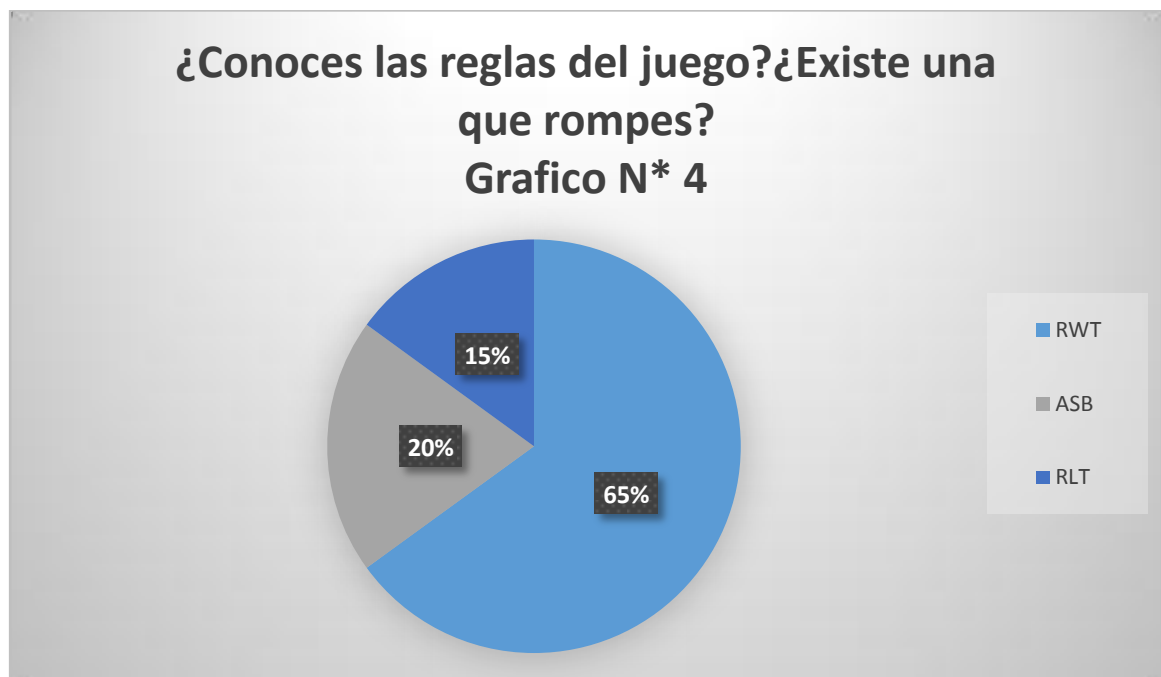
4) ¿Conoces las reglas del juego? ¿Existe una que rompes?

Reglas incumplidas	Cantidad de Jugadores	% de Jugadores
Real World Trading (Negocios en el mundo real)	13	65%

Accountsellingorbuying (Venta o compra de una cuenta del juego)	4	20%
Real LifeThreath (Trato con otras personas con vida real)	3	15%

De acuerdo a los datos recolectados los sujetos conocen muy bien las reglas del juego y existen varias que incumplen al momento de realizar esta actividad de intercambio, donde un 20% compra o vende cuentas del juego una porción pequeña de la población de un 15% hacen tratos con otras personas en la vida real y un 65% realiza negocios con el mundo real, siendo esta tendencia la mayor debido a que los incentivos que tienen los jugadores son mayores que las consecuencias que puede traerle hacer el intercambio. Este ítem se formuló con la intención de analizar cuan consciente están los jugadores respecto a sus acciones en el juego.

Figura 4.. Resultados



Fuente: González Juan, Canelón María, Fabiola Estevez

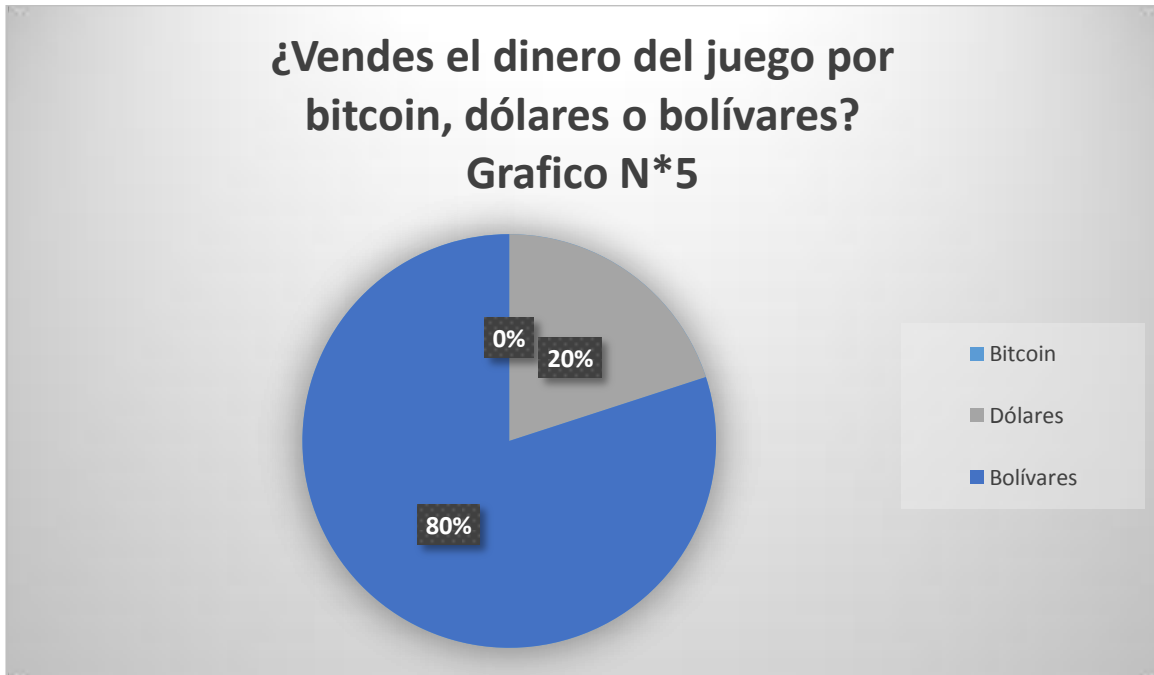
Tabla 9. Resultados

5) ¿Vendes el dinero del juego por bitcoin, dólares o bolívares?

Modo de Pago	Bitcoin	Dólares	Bolívares
Cantidad de Jugadores	0	4	16
% de jugadores	0%	20%	80%

En este ítem se demuestra las modalidades de pago que se hacen a través del intercambio, donde se aprecia que la moneda con mayor frecuencia en la que venden los jugadores es el Bolívar, ya que permite gozar de los beneficios de sus ingresos inmediatamente.

Figura 5. Resultados



Fuente: González Juan, Canelón María, Fabiola Estevez

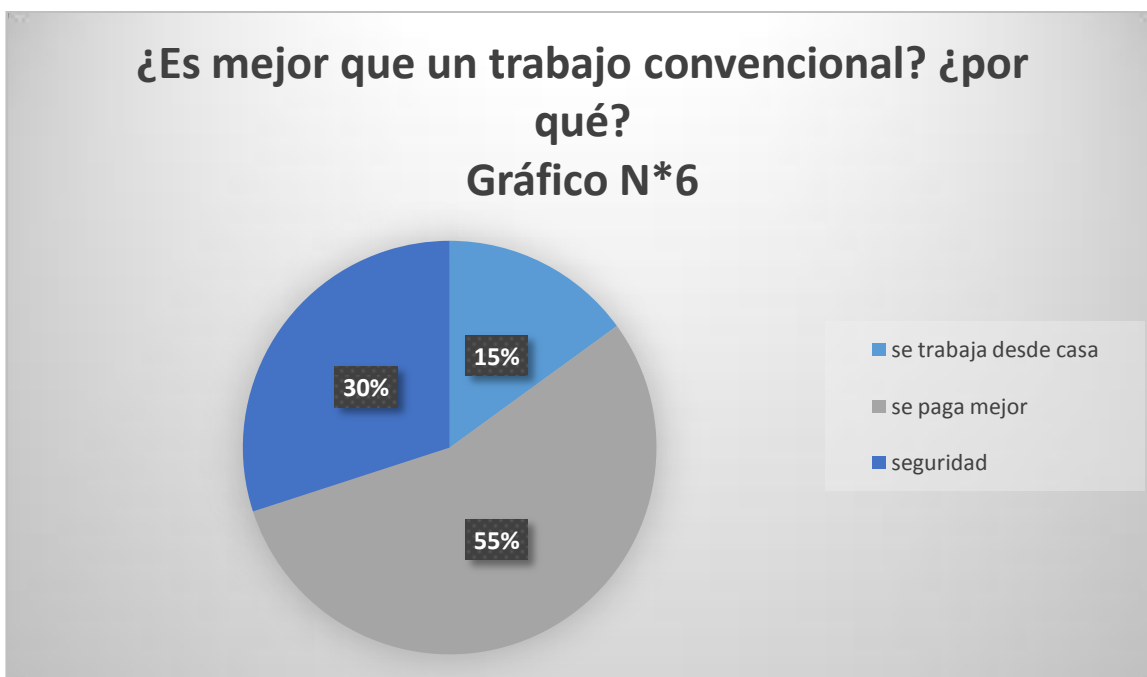
Tabla 10. Resultados

6) ¿Es que mejor que un trabajo convencional? ¿Por qué?

Motivo	Cantidad de jugadores	% de jugadores
Se trabaja desde casa	3	15%
Se paga mejor	11	55%
Por seguridad	6	30%

El objetivo de plantear este ítem es conocer la opción que tiene el sujeto de estudio, y además cual es el razonamiento de esa situación. Dada la situación económica por la que atraviesa el país y lo cuesta arriba que es trasladarse de un lugar a otro, vemos que la mayoría de los jugadores entrevistados opinaron que jugar en línea resulta más beneficioso que un trabajo convencional, ya que como se ve en los resultados existen motivos de fuerza mayor que hacen que esto sea así, el 15% asegura que es mejor porque se trabaja desde casa, 55% indico que se paga mejor, que otro tipo de trabajo y un 30% hizo énfasis en la seguridad que genera realizar esta actividad.

Figura 6. Resultados



Fuente: González Juan, Canelón María, Estevez Fabiola

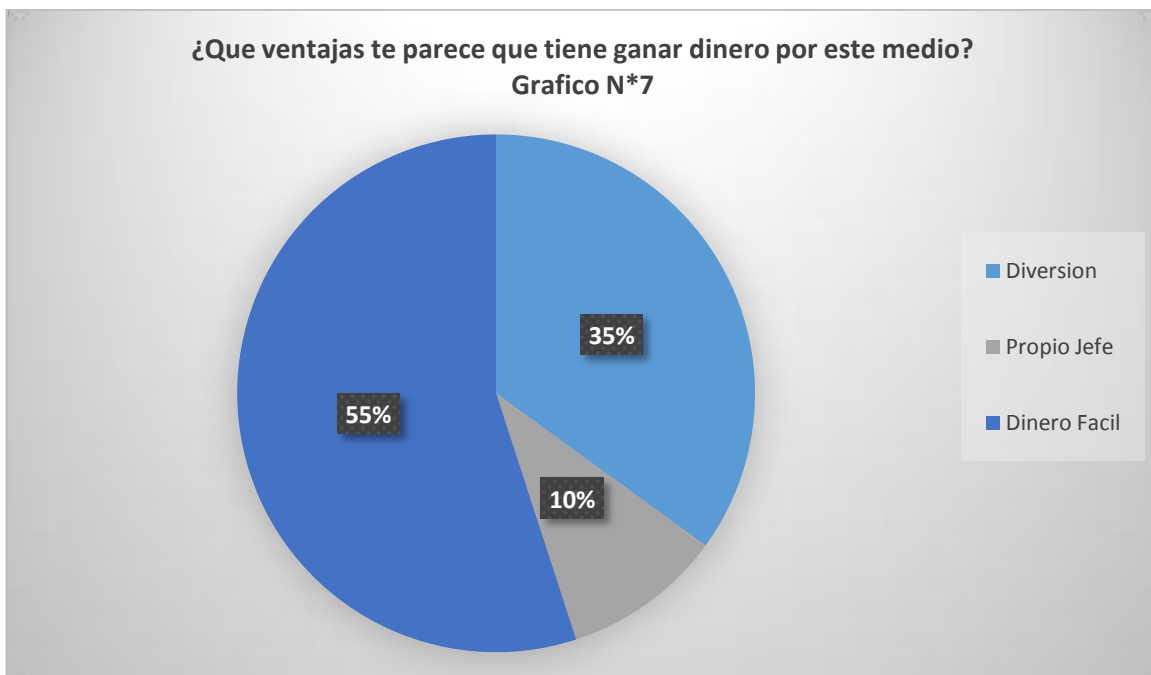
Tabla 11. Resultados

7) ¿Qué ventajas te parece que tiene ganar dinero por este medio?

Ventaja	Diversión	Jefe propio	Dinero fácil
Cantidad de jugadores	7	2	11
% de jugadores	35%	10%	55%

Debido a que el objetivo del ítem es comparar las ventajas que tiene ganar dinero por este medio como un método convencional, se refleja que la población en estudio opino que la mayor ventaja es el ingreso fácil por un esfuerzo mínimo, el 35% asume que obtienen diversión y un 10% lo realizan por la ventaja de ser sus propios jefes.

Figura 7.Resultados



Fuente: González Juan, Canelón María, Estevez Fabiola

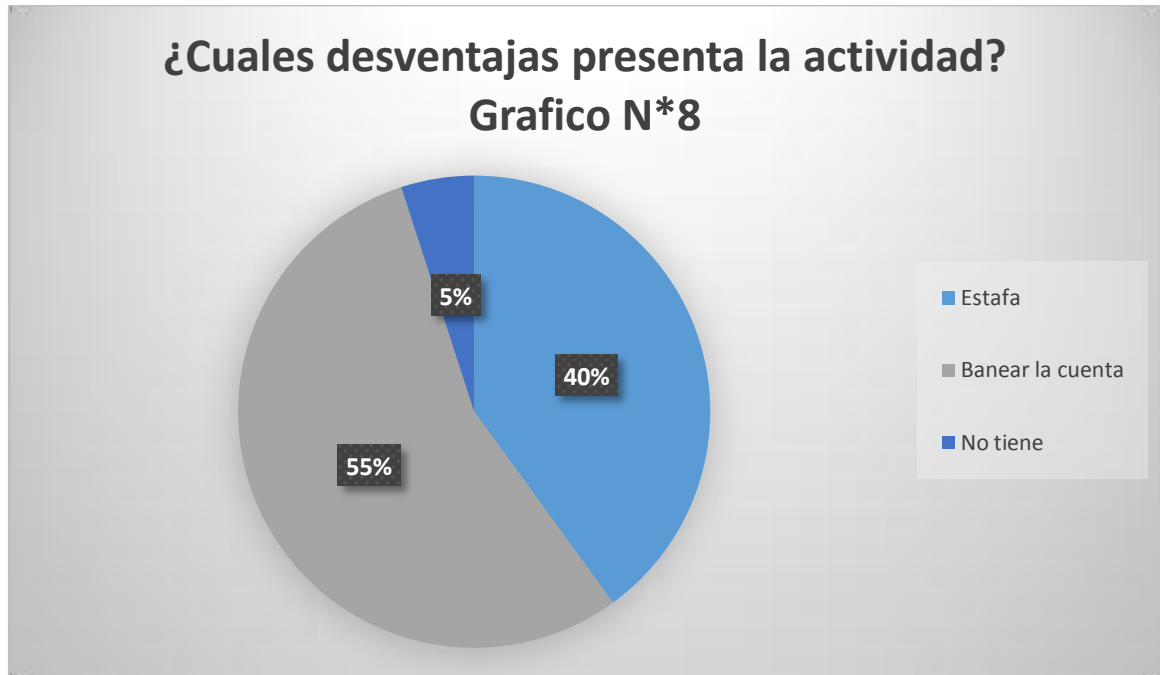
Tabla 12. Resultados

8) ¿Cuáles desventajas presenta la actividad?

Desventaja	Estafa	Banear la cuenta	No tiene
Cantidad de jugadores	8	11	1
% de Jugadores	40%	55%	5%

Este ítem demuestra que una actividad que se considera buena en diferentes aspectos presentan desventajas creando vulnerabilidad en el intercambio que realizan los sujetos, se observa con 55% que para los jugadores la principal debilidad que representa hacer el intercambio es el baneo masivo de cuentas ya que muchos piensan que dada la cantidad de horas invertidas comenzar desde cero sería muy difícil volver a tener esos avances en la interfaz que poseían, siendo esta opción la que tiene mayor peso por ser la más perjudicial.

Figura 8. Resultados



Fuente: González Juan, Canelón María, Estevez Fabiola

Tabla 13. Resultados

9) ¿Hasta qué punto como jugador dejarías de hacer el intercambio?

Motivo	No lo dejaría	Estabilidad Monetaria	Irse del País	Por Baneo de cuenta
Cantidad de jugadores	5	2	7	6
% de jugadores	25%	10%	35%	30%

Tiene como finalidad este ítem de reflejar el nivel de tolerancia que tienen los jugadores para dejar de hacer la actividad, ya que como queda evidenciado en

ítems anteriores para ellos comenzar desde cero no es la mejor opción, los datos apuntan que un 25% de jugadores no dejaría de hacer la actividad porque simplemente no tienen nada que perder, un 10% indica que hasta que tenga una buena estabilidad monetaria dejaría de jugar, un 35% hasta irse del país y tener mejores opciones de ingreso y un 30% hasta que le baneen la cuenta.

Figura 9. Resultados



4.2. Discusión de los resultados

La situación económica actual en Venezuela ha logrado crear incentivos para la búsqueda de métodos alternativos de generación de ingresos. El RWT es un método de generación de rentas donde los agentes económicos que actúan en el operan de la siguiente manera:

Para empezar, existe el gold-farmer, quien es la parte más baja de la cadena de transacciones. Este “cosecha” el oro por una ganancia generalmente presentada en bolívares fuertes. Seguido a esto en la cadena nos encontramos

con el dealer, que su rol en el mercado es ofrecer una suma de Bsf por el oro cosechado para luego venderlo en un mercado de terceros (3rd-party). El market es quien dicta los precios a los que están sujetas las transacciones de compra-venta de oro, su rol es comprar y distribuir el oro que compran los dealer para ser llevado a los consumidores, que se encuentran generalmente en países de primer mundo. El consumidor acudirá al mercado 3rd party en busca de una ventaja monetaria adicional en el juego a través del uso de dinero real. El gold-farmer gana menos de lo que podría ganar en términos reales, dado que un dealer le paga un equivalente de bolívares menor al equivalente a dólares o bitcoin de lo que le daría si lo vendiera directamente al mercado.

Las interacciones del mercado generalmente se presentan en el orden descrito anteriormente, sin embargo, existen escenarios alternativos que serán explorados a continuación. Los gold-farmers cuando desean una ganancia en otra moneda que no sea bolívares, acuden directamente al mercado para vender el dinero que cosechan. El mayor obstáculo que se le presenta a los gold-farmer es el idioma, lamentablemente una gran parte de los jugadores venezolanos tienen un nivel de inglés bajo.

Otro caso puede ser cuando el gold-farmer acude directamente a los consumidores para hacer los tratos. Esto es menos práctico para ambas partes porque el gold-farmer tiene mayor probabilidad de ser estafado durante el intercambio, además que un consumidor puede quizá requerir una suma oro que el gold-farmer no pueda cubrir. Otro problema podría ser que es mucho más complicado buscar consumidores manualmente, que dejar que ellos acudan al mercado.

No necesariamente cualquier persona que desee participar en este mercado realmente puede. Existen ciertos requerimientos mínimos que debe cumplir cualquier jugador que quiera hacer RWT. Si bien los requerimientos se ha demostrado que son bastante bajos, existen ciertas limitaciones técnicas al nivel de ingreso que se puede percibir por estas actividades. Por ejemplo, un jugador experimentado tiene la posibilidad de generar ingresos de más formas que un

jugador novato, sin mencionar que puede generar mucho más dado que conoce mejores técnicas o es más eficiente.

Se pretendía evaluar las implicaciones legales de realizar RWT cuando empezó la investigación, dado que la venta de oro en OSRS puede ser en bitcoin o dólares, esto quiere decir que los participantes en este mercado pueden generar renta en divisas que no son las que circulan en Venezuela. A pesar de haber un control cambiario en Venezuela, no existe ninguna ley que realmente prohíba generar ganancias en dólares o incluso bitcoin. El verdadero problema es si se decide vender esas ganancias en el mercado negro, más allá de eso, no existen implicaciones legales que respondan directamente a esta actividad.

El motivo principal que conduce a los venezolanos a incurrir en RWT es el volumen de ganancias que se pueden generar haciendo esta actividad. Para el mes de abril del 2018, cada millón de monedas de oro de OSRS 480.000Bs, que un jugador poco experimentado puede generar entre 270.000 y 500.000 monedas de oro por hora y según los resultados obtenidos estos juegan más de 5 horas diarias en promedio, que se traduce a al menos 480.000 diarios. Es importante mencionar que un jugador experimentado puede generar al menos 20 millones de monedas de oro de OSRS diarias. Se reflejan unos ingresos percibidos por esta actividad mayores a un trabajo convencional incluso a nivel profesional.

Además, ganancias extraordinarias, los usuarios que deciden participar en este mercado tienen el beneficio de poder trabajar cuanto tiempo quieran, los días que quieren, desde la comodidad de sus casas y sin necesitar realmente un nivel de instrucción alto.

El mayor problema de hacer RWT es que la actividad es baneable bajo las reglas establecidas en OSRS, esto quiere decir que si los usuarios que venden el oro no toman medidas preventivas para no ser detectados por el sistema, perderán su cuenta, su progreso, resultando esto en una demora en la generación de ingresos, hasta acondicionar nuevamente una cuenta. A pesar que existen medidas preventivas esto no quiere decir que funcionen perfectamente, solo prolongan lo inevitable del baneo.

Dado que es una actividad ilegal, no existe respaldo contra estafas al momento de vender el oro. Los jugadores tienen que ser cuidadosos al momento de buscar un *dealer*, ya que en esta actividad también frecuentan estafadores.

Entre las limitaciones que tuvo la investigación es que no existe una referencia de otro autor con resultados que fueran ser comparables con los obtenidos de esta investigación. Además, hubo la limitación en la cantidad de resultados obtenidos dado que existía un gran desconocimiento en las mecánicas del juego. Los jugadores pensaban que por hablar de RWT ponen en riesgo sus cuentas, cuando esto es falso, el seguimiento que les hace el sistema es automatizado y este sigue son patrones en las transacciones que realiza el avatar, no las conversaciones que este tiene. La creencia en tal mito hizo que fuera particularmente difícil conseguir personas que voluntariamente decidieran participar en los cuestionarios. En algunos casos decidían no continuar con el cuestionario al fijarse en la naturaleza de las preguntas y los cuestionarios incompletos fueron descartados dado que inflarían la proporción de las respuestas que daban en comparación con las que dejaron sin responder.

CONCLUSIONES

Es natural que los venezolanos hayan optado por recurrir a medios alternativos de generación de ingresos para protegerse de la inflación. Siempre que existan los incentivos necesarios, será racional para las personas modificar su comportamiento para adaptarse a las oportunidades que se presentan.

A pesar de sus claras desventajas, el RWT es sin duda la mejor alternativa cuando se compara con un trabajo convencional en Venezuela, por triste que esto pueda sonar. Jugar un videojuego de rol en línea dará mayores probabilidades de sobrevivir a la inestabilidad de la economía venezolana.

El RWT no es nuevo en el mundo de OSRS, hace 11 años cuando el juego estaba en sus “años dorados” muchas personas recurrían al RWT para poder pagar sus membresías ya que no existían los mecanismos actuales para comprar membresía con dinero del juego. La llegada de los venezolanos a OSRS comenzó hace no más de 4 años, pero se popularizó realmente hace 2 años, con comunidades grandes que incluso crean guías en español para poder ayudar a las personas que recién entran a *Oldschool Runescape* sin conocimientos de inglés.

No es ningún secreto que realizar RWT no lo discuten ni siquiera dentro de las comunidades virtuales donde se encuentran, como mecanismos absurdos para protegerse de los baneos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. 5ta Edición. Editorial Episteme. Caracas-Venezuela.

Becker, G. (1981). *A Treatise on the Family*. Editado por la Universidad de Harvard

Chávez, R. (1994). *Metodología*. México: Editorial Trillas

Gay, L. (1996). *Educational Research. Competencies for Analysis and Application*. USA: Prentice-Hall, Inc.

Hernández R, Fernández C. y Baptista P. (2003). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill Interamericana.

Heeks R. (2010). *Gaming for Profits: Real Money from Virtual Worlds*. *Scientific American*.

Historia de *Runescape*: <https://www.youtube.com/watch?v=7RNK0YBdwko>
(Último acceso a la página el 15/04/2018)

Hurtado, I. y Toro, J. (1998). *Paradigmas y Métodos de Investigaciones Tiempos de Cambios*. Venezuela: Episteme Consultores Asociados C.A.

Imagine Money Being Made out of Virtually Nothing Being Traded Fuente: <http://edition.cnn.com/2004/TECH/10/21/spark.virtual.economy/index.html>. (Último acceso a la página el 15/04/2018)

Jevons W. (1871). *Teoría de la Utilidad*. Fuente: <https://www.economias.com/economia/economistas/william-stanley-jevons-pensamiento-economico.htm>. (Último acceso a la página el 17/04/2018)

Keynes, J. (1936). *Teoría General del Empleo y el Interés del Dinero*. FCE, México

Lattimore R. (2010). *Chicago Manual of Style*, University of Chicago, 16th (6) edition.

Marx, K. (1867). *Capital: Criticism of the Political Economy*. Editorial Progreso, Moscú. Erst Band, Hamburg

Muestreo. Fuente:
<http://aprendiendomuestreo.blogspot.com/2015/03/muestreo-definicion-muestreo.html> (Último acceso a la página el 12/04/2018)

Reddit de Mudkip. Fuente:
https://www.reddit.com/r/2007scape/comments/7phjns/interview_with_a_venezuelan_osrs_player/ (Último acceso a la página el 15/04/2018)

Requerimientos Necesarios. Fuente: <https://support.runescape.com/hc/en-gb/articles/206558749-Recommended-Specifications-and-Other-Requirements> (Último acceso a la página el 16/04/2018)

Sabino, C. (1992). *El Proceso de Investigación*. Caracas. Editorial Panapo.

Urschel, A. (2011). *Understanding RMT Trading in MMORPGs*.

Wallace, M. The Game Is Virtual. The Profit Is Real. Fuente: <https://www.nytimes.com/2005/05/29/business/yourmoney/the-game-is-virtual-the-profit-is-real.html> (Último acceso a la página el 15/04/2018)

Walras, L. (1878). *Elementos de Economía Pura*. Editorial Alianza., Madrid.