

1. Introducción

En la historia de la antropología el movimiento Writing Culture de la década de los sesenta significó una de las mayores reflexiones sobre el quehacer de la disciplina. Se dio una profunda ruptura de paradigmas teóricos y metodológicos en la medida en que tales reflexiones coyunturales evidenciaban sus limitaciones. Esto llevó a lo que ha sido llamado como la crisis de la representación del otro y el inicio de la posmodernidad en la antropología. La disciplina había llegado a ser consciente de las problemáticas relaciones de poder inscritas en el ejercicio etnográfico y de cómo la escritura como herramienta para representar al otro estaba cargada de tropos y vicios de la modernidad, tales como el esencialismo y la exotización de la otredad (Clifford, 1988).

En las décadas siguientes, antropólogos como Michael Fischer y George Marcus (Fischer & Marcus, 1999) identificaron que la antropología había entrado en una etapa de experimentación, en la que se buscaba superar los predicamentos básicos que habían determinado la antropología después de Writing Culture. Ello supuso la incorporación de nuevas formas de investigación y herramientas conceptuales para re-pensar al otro, abordando nuevos escenarios de trabajo acordes a las problemáticas contemporáneas emergentes.

En ese sentido, el videojuego, uno de los medios de entretenimiento más preponderantes en la actualidad, funge como un rico escenario de reflexión. Como señala Schwartz, la particularidad de lo videolúdico estriba en que “a diferencia de la mayor parte de medios de comunicación, los videojuegos retratan culturas domésticas y extranjeras en un espacio que directamente puede ser experimentado por los jugadores” (Schwartz, 2006: 322). Por ello, en el presente trabajo, producido por un grupo interdisciplinario¹, se pretende estudiar los alcances que las simulaciones virtuales de los videojuegos tienen para ejercer como representaciones alegóricas de la otredad. Se propone que los videojuegos tienen el potencial de servir como instrumentos etnográficos capaces de vehicular y hacer converger las representaciones, interpretaciones y apropiaciones culturales que los diseñadores y los jugadores co-elaboran. Estas características

¹ Dicho grupo está compuesto por estudiantes de Antropología, Arquitectura, Diseño e Ingeniería interesados en ver el potencial del videojuego como producto cultural por antonomasia del siglo XXI

pueden verse en consonancia con lo postulado por Marcus y Elhaik (2012) sobre la antropología en proceso y el diseño de para-sitios, y por ende son susceptibles de ser analizadas mediante estos dispositivos conceptuales.

Para tal fin, se toma como referencia el videojuego World of Warcraft (denominado WoW por la comunidad de jugadores), un juego de rol multijugador masivo (MMORPG) con más de doce años en el mercado y diseñado por la empresa estadounidense Blizzard Entertainment. En él podemos observar cómo los mundos fantásticos construidos por los creadores funcionan como alegorías de un imaginario, siendo posible rastrear aquellos elementos culturales que los diseñadores han tomado de la realidad con el objetivo de construir una simulación fantástica particular. Es necesario señalar que en el caso que aquí nos atañe, se hacen patentes múltiples estereotipos raciales y etnocéntricos de corte occidental (Monson, 2012). No obstante, esta investigación no se plantea evaluar si WoW realiza una representación “correcta” de la realidad, sino dar cuenta de los recursos espaciales que los desarrolladores elaboraron para construir un mundo en el que los jugadores pudiesen ser, vivir y estar con otras identidades. Para ello se usará el concepto de evento de Tschumi, en virtud del cual la arquitectura puede ser planteada en términos de una conjunción entre el proyecto y la percepción del usuario, donde la dialéctica entre lo verbal y lo visual sugiere diferentes paralelos entre la narrativa y el espacio.

2. Metodología

Con miras a este objetivo, se realizó una investigación basada en la identificación de las representaciones culturales y espaciales que el equipo de Blizzard ha articulado a lo largo de los años para la simulación de la “raza” troll en World of Warcraft. Para ello, se analizó la narrativa oficial de Wow ofrecida por la compañía (las principales fuentes de análisis fueron las webs oficiales, los libros canónicos y los diversos materiales audiovisuales). De igual forma, se realizó un registro visual de las composiciones arquitectónicas que aparecen en el juego y los referentes del mundo físico en que están inspirados.

Por otra parte, se estudió las relaciones existentes entre los espacios y las actividades llevadas a cabo en éstos por los jugadores y personajes del videojuego. A este fin, se realizaron sesiones de juego con la intención de realizar una observación participante de

la forma en que los jugadores experimentan estos espacios al tiempo que se mapearon los eventos narrativos desarrollados por los diseñadores. Finalmente, se identificaron las transformaciones en las experiencias de la cultura troll que han vivido los jugadores de WoW. En ese sentido, se llevó a cabo una exploración de los foros de las comunidades para registrar las discusiones y temas más frecuentes entre los usuarios, así como los puntos cruciales sobre su experiencia con esta tribu y las formas en que se han apropiado de sus narrativas. Finalmente, nuestro objetivo con esta metodología ha sido observar cómo estos espacios diseñados para la recreación de un mundo fantástico en una realidad virtual, implementan herramientas conceptuales de la representación de la otredad cultural y qué aspectos consolidan los sitios para que el jugador pueda experimentar a un otro.

3. El para-sitio en los videojuegos

El presente trabajo propone un análisis sobre la posibilidad de que en WoW existan espacios diseñados de tal manera que funcionen de acuerdo a la interacción con un contexto socio-cultural. El interrogante es ¿interactividad entre qué o quiénes? El usuario experimenta una simulación de una realidad en el videojuego, una simulación prediseñada por los creadores que varía en intensidad, dependiendo de la capacidad de inmersión que el jugador esté dispuesto a aceptar (Schwartz, 2006). Esta idea permite entender el carácter codependiente que tiene el videojuego como simulación de un contexto socio-cultural. El diseñador en WoW crea un espacio con una intencionalidad clara y mediante elementos estéticos y mecánicos que lo hacen funcional. Sin embargo, el jugador puede o bien hallar una multiplicidad de elementos que enriquezcan su experiencia de juego, o bien mostrarse desinteresado y, por ende, no añadir capas a esa experiencia concreta.

Este hecho tiene relevancia en el problema de la representación en la antropología, en especial, con los esfuerzos de antropólogos contemporáneos que buscaban entrelazar la etnografía con el arte y con la práctica curatorial. Respecto a este tema los diálogos entre George Marcus y Tarek Elhaik (2012) son de suma importancia ya que en estos ambos autores discuten sobre las alternativas que han surgido en la última década para afrontar los problemas de la antropología después del giro posmoderno. Es en el marco de esta discusión, en que surge la propuesta de los para-sitios.

La idea de los para-sitios como estrategia de representación implica una noción del diseño de espacios o de materialidades que apunta tanto a la percepción del diseñador sobre lo que busca representar como al punto de vista de los observadores o participantes de dicho espacio. El énfasis en esta capacidad integradora de los para-sitios se refleja en la siguiente cita de Marcus:

Fue en el esfuerzo de dar a este enfoque una expresión metafórica que nuestro interés en el para-sitio surgió... Este es realmente un tipo particular de trabajo, la creación de sitios donde se produce la interpretación, donde se duplica la función, independientemente de cómo llega a funcionar o hacia dónde conduce. (Marcus, 2000: 6)

Puede decirse que los para-sitios constituyen una alternativa de la representación de la otredad que, mediante la intervención de un espacio, permite la coproducción de interpretaciones polifónicas pertenecientes al contexto cultural al que el diseñador del para-sitio quiere remitirnos.

Los para-sitios configuran formas de representación dotadas de materialidad o espacialidad, y a su vez tienen como fuerte la colaboración, en la medida en que las interacciones de varias personas con distintos puntos de vista ayudan a re-significar el propio espacio del parasitio y lo que éste intenta mostrar. Por ello, hay que resaltar el carácter experimental de los para-sitios en tanto que su objetivo principal es la innovación. Dado que ellos experimentan maneras de volverse sensible a nuevas formas de representación del otro, tal experimentación debe moverse en ámbitos artísticos, pero también narrativos, lo que hace de los para-sitios una forma de práctica curatorial (Marcus & Elhaik, 2012).

De este modo, es posible plantearse la búsqueda de parasitios en WoW, en la medida en que existe la posibilidad de que en este juego funcionen espacios diseñados que induzcan la reflexividad colectiva entre jugadores y desarrolladores. Se da así cabida a nuevas perspectivas sobre fenómenos sociales complejos, como la representación/simulación de la otredad.

En WoW, los diseñadores construyen un mundo regido por reglas a través de la codificación. Amplían o limitan las acciones de los jugadores, ofreciendo un contexto histórico cultural al mundo que modelan y dotándolo de una performatividad a través de los personajes con los que interactúa el jugador. Sin embargo, la

agencia de los jugadores sobrepasa en muchas ocasiones las expectativas de los diseñadores, manifestando puntos de reflexión que pueden fomentar hallazgos fortuitos, nuevas perspectivas que den cuenta de un ejercicio introspectivo.

Cabe señalar que este imperativo de colaboración no tiene porque ser armónico. Las tensiones y discusiones son una valiosa oportunidad de creación de conocimiento. Tal como señala Fischer “el desafío de la antropología es desarrollar las herramientas de traducción y mediación para ayudar a hacer visibles las diferencias de intereses, accesos, poderes, necesidades, deseos y perspectivas filosóficas.” (Fischer, 2003: 3)

4. El espacio como representación cultural y construcción de la narrativa

En el plano arquitectónico los diseñadores de World of Warcraft han elaborado propuestas espaciales que toman como referencia emplazamientos y edificaciones presentes en el mundo físico, tal como las pirámides mayas o los templos hinduistas. Estas prácticas de diseño plantean reinterpretaciones, cruces y adaptaciones entre referentes arquitectónicos para adecuarlos a los contextos fantásticos de su mundo virtual. Por ello, es común encontrar arcos mesopotámicos en selvas tropicales y torres hindúes en las gélidas tierras del norte.

Los edificios de WoW forman una composición de escenarios en los que, por medio de un guión creado por el diseñador, se construye un diálogo entre el usuario y el espacio. Esta interacción es recíproca: el espacio plantea una línea narrativa predeterminada que el usuario debería seguir, sin embargo, depende del jugador aceptar o no ese guión. El jugador, entonces, tiene la posibilidad de crear un guión propio con base en su experiencia y sus deseos. Al establecer su propia narrativa el usuario se convierte en el protagonista, creando nuevas actividades sociales con otros jugadores y con el entorno. Es así como el videojuego se convierte en un contenedor de historias que dan cuenta de la performatividad de sus participantes (Ampatzidou & Molenda, 2014).

En WoW, el espacio cobra vida a través de una relación entre el jugador y el juego, y solo por medio de la interactividad y del diálogo con las ideas propuestas por los diseñadores es que el espacio va tomando forma. Es una conjunción entre la experiencia

del jugador, el disseny del creador i les diferents representacions que té l'espai el que produeix la base del videojoc. A su vez, WoW planteja una sèrie de narratives racials, basades en les diferències entre les races i ètnies que poblen el joc. En el cas de la raça troll, existeixen similituds espacials i culturals, sin embargo, és la narrativa i la interacció amb el jugador el que fa que se creïn diferències.

Això es veu exemplificat en les distintes representacions que els dissenyadors fan per diferenciar a les tribus, representacions que són congruents amb l'entorn dissenyat per allotjar-les. Un exemple d'això seria Zul'Gurub, una ciutat situada sobre un territori selvàtic en el qual l'ús de piràmides amb base rectangular i quadrada -alegoria maya- resulta recurrent. La narració presenta l'espai com un entorn hostil en el qual el jugador té que lluitar amb una tribu de "salvajes" que planeja expandir el seu territori. En aquest context, el jugador té que derrotar als caps de les diferents tribus troll fins a aconseguir el líder de la ciutat. El joc presenta l'espai com un lloc obert en el qual depèn del jugador decidir en què ordre recórrer-lo, què llocs visitar i què caps derrotar.



Figura 1. Zul'Gurub, mapa de la mazmorra troll i els recorridos plantejats al jugador (Blizzard Entertainment, 2011)

A partir del disseny de paisatge l'espai crea una identitat pròpia que ajuda al joc a comunicar les seves intencions al jugador. Aquesta narrativa no només explica la història, sinó que també s'expressa en el disseny morfològic i paisajístic, en com les representacions arquitectòniques i l'entorn simbolitzat estructuren i disposen les activitats que ha de realitzar el jugador, de tal manera que el paisatge es converteix en un element dialògic clau. Aquest fenomen es repeteix a través de totes les tribus troll de

WoW, que marcan sus diferencias no solo por el territorio en el que habitan sino también por la narrativa en las que están implantadas. Las reinterpretaciones y mezclas de arquitecturas dan cuenta de ello.

Las Echo Island (zona de origen de la única tribu troll que el jugador puede interpretar) constituye un ejemplo paradigmático, un espacio usado como una herramienta que ayuda a crear un límite simbólico en la narrativa, delimitando un archipiélago para aislar al jugador entre mar y tierra. Se crea así un límite visual en el que el personaje no puede ver más allá de sus objetivos, dirigiendo al jugador a una manera de jugar el juego. Cristina Ampatzidou llama a este fenómeno “herramientas de animación” y define a la narración como “un mecanismo que anima espacios, que les atribuye valores y crea símbolos y significados en el entorno” (Ampatzidou, 2014). Estos serían refractarios de las diversas representaciones que el diseñador interpola en el espacio. A través de alegorías y símbolos reales, el diseñador trata de comunicar sus intenciones al jugador planteando parámetros culturales y visuales que sirven para dar una visión propia de estas culturas, conformando dentro del universo del juego diversas formas emergentes de vivir el espacio, así como de percibirlo e imaginarlo.

5. Tensiones narrativas en la identidad de los jugadores

En WoW el jugador es invitado a emprender una larga búsqueda en la que su objetivo es asegurar el honor de la tribu de la que forma parte y del conglomerado de etnias al que está asociado. Las representaciones sobre su comunidad y el conjunto social del que forma parte el jugador denotan sesgos raciales y estereotipos hegemónicos en la manera de imaginar las sociedades no occidentales que el juego toma como referencia: Desde el vudú africano, hasta el politeísmo azteca, pasando por el animismo amazónico. También es cierto que estas representaciones, con sus problemáticas y contradicciones, parecen funcionar coherentemente con las narrativas, desplegadas por el juego, acerca de la identidad racial y el papel que ocupa en el mundo.

En ese sentido existen dos puntos de tensión dentro de la simulación que se vive en este contexto. En primer lugar, se problematiza el sentido de pertenencia que como jugadores debemos sentir hacia los miembros de nuestra misma etnia. Esto se demuestra por el hecho de que, si bien en la tribu de la que el jugador es originario se recalca la importancia de defender su

nuevo hogar (son un grupo de refugiados) y, por extensión, al conjunto multiétnico del que forma parte, ocurre, sin embargo, que a través de la exploración el jugador entra en contacto con otras comunidades de su misma etnia: Drakari, Gurabashi, Amani y Farraki. Estas tienen la particularidad común de rebelarse en contra de todas las otras sociedades para reivindicar las tierras que antaño les pertenecieron. La mecánica central del juego es que aquellos que son una amenaza deben ser eliminados, la violencia es la única salida. A menudo como jugadores no podemos salir de esta limitación, y el desarrollo narrativo que nos ofrece el juego no permite desviaciones importantes de esta pauta. En el caso de Zul'Gurub se nos presenta la oportunidad de recorrer la zona como queramos y de vencer a los jefes que decidamos, sin embargo, sigue existiendo una limitante narrativa en la que las decisiones están dadas por un diseño preestablecido. No es posible argumentar que los jugadores experimentan un dilema ético al combatir a sus iguales. La narrativa da preponderancia al vínculo político que tienen con la Horda, en la medida que se ha formado un vínculo de pertenencia y lealtad con ella. Esto es evidente en una de las narrativas del juego (Ascenso de los Zandalari) en la que las principales tribus troll se unen bajo la amenaza de la extinción que enfrentan. Sin embargo, el líder de la facción del jugador decide no participar puesto que significa enfrentarse a otras razas, nuevas aliadas y amigas. Tal narrativa pone sobre la mesa el hecho de que la etnia y la nación ya no son los principales o al menos los únicos referentes sociales de identidad y pertenencia de las personas en el mundo moderno.

El segundo punto en tensión es que los jugadores experimentan una representación del otro exotizada que reproduce dos imaginarios que en Occidente se ha construido de lo indígena: el salvaje incivilizado practicante de misticismos oscuros; lo que se hace evidente por el hecho de que el vudú en WoW esté asociado a sacrificios humanos y canibalismo, siendo por ello estigmatizado como práctica por las demás razas. Al mismo tiempo, esta práctica en el juego implica la adoración de unos espíritus asociados a la naturaleza que le han otorgado sabiduría a los miembros de la tribu del jugador. Tal representación está vinculada a la visión esencialista y homogeneizadora de lo indígena como guardián de una sabiduría ancestral común a todos los seres humanos que está en armonía con la naturaleza.

Estas ambivalencias narrativas propuestas por los diseñadores tienen el potencial de dar cuenta de la complejidad que las identidades humanas pueden abarcar en el mundo globalizado contemporáneo. Que los jugadores puedan experimentar tales

contradicciones da cuenta del aporte que como medio puede llegar a hacer a la difusión y creación de conocimiento. Como se ha señalado anteriormente, las representaciones espaciales y culturales propuestas por Blizzard reproducen visiones hegemónicas de la diferencia y las posibilidades de acción por parte de los jugadores llegan a ser limitadas en muchos casos. No obstante, dado que los videojuegos permite que las personas puedan simular experiencias complejas, confusas y contradictorias de la otredad, dentro de márgenes de acción más amplios que otros medios, quizá estemos en camino de evitar la reproducción de representaciones etnocéntricas y homogéneas del otro, en el seno del medio videolúdico.

6. El surgimiento del evento a través de la performatividad del jugador

La performatividad es el tercer elemento analizado, el cual reúne aspectos de espacialidad, representación cultural y narrativas identitarias. La performatividad tiene que ver con la agencia del jugador en WoW. Como tal, esta agencia está ligada a la movilidad e interacción espacial y narrativa que el jugador puede realizar. Tiene sentido que esta capacidad de hacer esté modelada por los diseñadores del videojuego precisamente porque ellos, como creadores de la experiencia jugable, guionizan y establecen cómo desean que el jugador se desenvuelva en el mundo que ellos han creado.

La palabra “guionizar” resulta clave aquí. Como ya se vio con los anteriores apartados, la manera en la que la narrativa está diseñada se basa en la lógica de un hilo conductor progresivo que invita al jugador a que se mueva en una zona, siguiendo la historia que envuelve a su personaje. Los diseñadores ponen en escena una multiplicidad de personajes y eventos que parecen ser independientes del espectador pero que invitan a que este tome parte en las escenas, de modo que el videojuego se reviste así de un carácter teatral e inmersivo.

La representación racial del troll en dicha teatralidad se da principalmente en dos ámbitos, el primero está en la zona inicial de Echo Isles, la segunda en las áreas que retratan los enfrentamientos con las facciones troll enemigas. En el primer caso, el escenario está lleno de misiones, conversaciones entre los personajes y recorridos entre distintos puntos de la cartografía de las islas. Todo esto comprende una gran obra teatral para

introducir al personaje en la mecánica de exploración, progreso de nivel, seguimiento de misiones; pero también como introducción de la problemática y la narrativa de su raza.



Figura 2. “Viejos Enemigos” misión final de Echo Isles, derrota del enemigo que expulsó a los troll (Blizzard Entertainment, 2011)

El segundo aspecto es inclusive más dramático, y se desarrolla en áreas cerradas a modo de mazmorras en las que se encuentran las amenazas que los jugadores han de combatir. En estos lugares se producen narrativas heroicas específicas. Existen en WoW varias de estas zonas donde se representan las narrativas de los Troll, imbricadas en la escenografía que retrata su cultura, así como en la estructura progresiva de la mazmorra. Estos lugares son de especial interés dado el trabajo de diseño que implica concentrar en una zona tantos elementos espaciales y lúdicos en torno a una historia específica. Estos lugares confrontan al jugador con una otredad radical que debe combatir y en este acto, aunque violento, el diseño de WoW consolida un espacio para experimentar al otro.

Por otra parte, se ha hablado de la teatralidad con la que los diseñadores han consolidado una narrativa que ha de ser experimentada por los jugadores. Sin embargo, un elemento crucial para el presente análisis se encuentra en el hecho de que los jugadores desarrollan una performatividad que no necesariamente se ciñe a lo que ha sido guionizado para ellos. El jugador es libre de leer o no el contexto de cada misión, puede sumergirse en la historia que se narra a través de cada acción como también puede jugar mecánicamente dedicándose sin más a cumplir objetivos. Lo interesante de esta performatividad del jugador es que a fin de cuentas es su participación la que nutre el mundo del juego. La realidad de WoW es imposible sin la acción del jugador, ya sea esta planeada por los diseñadores o se salga de los límites establecidos.

Las mazmorras, instancias y misiones entendidas como eventos creados en un espacio con una intencionalidad definida, requieren de un jugador que interactúe con y en estas. Retomando esta idea, Bernard Tschumi, señala que no hay arquitectura sin comportamientos a albergar, no hay espacio sin personas que interactúen con él, y a fin de cuentas son estos los que configuran el uso de ese espacio (Tschumi,1981). En WoW se da esta conjunción entre espacio diseñados con una intencionalidad fija y el uso por parte de los jugadores, cosa que va de la mano de una teatralidad basada en la performatividad propia del jugador.

7. Conclusión

Hablar de la cultura troll y de sus múltiples manifestaciones, historias, posturas políticas e identidades invita a conducir esfuerzos para superar las visiones esencialistas de la otredad que persisten en el medio videolúdico, de modo tal que se haga posible la reflexión y la consolidación de nuevas formas de representar al otro. Tal afirmación no pretende dar preponderancia a la forma en que el videojuego propone un ejercicio de representación, sino dar cuenta de la importancia que puede tener el artefacto videolúdico para la cultura, en tanto que experiencia de simulación. Los jugadores pueden experimentar de primera mano la vasta red de relaciones e influencias que caracterizan las sociedades humanas, a través de los distintos niveles narrativos que caracterizan al medio: textos descriptivos, conversaciones, animaciones, diseño de ambientes, entre otros. En ese sentido, se trata de dar cuenta de la multiplicidad de voces y tensiones existentes dentro de las comunidades humanas y, por ende, el reconocimiento de la imposibilidad de encasillarlas en una esencia única.

Las herramientas y los medios preponderantes de la disciplina antropológica han estado centradas en la descripción y exposición de la otredad a través de la palabra, en formato textual, sin embargo, no es hasta las últimas décadas que el formato visual ha llegado a ser relevante como herramienta de representación. Se considera así que en el porvenir de la antropología “la tarea pendiente es mediar el constructivismo radical de la Antropología a través de los dispositivos de las nuevas tecnologías de comunicación, arte de instalaciones, video digital, arte en la red...” (Marcus & Elhaik, 2012, p.94) Tomando esta recomendación, el presente trabajo encuentra en el videojuego una capacidad investigativa que debe ser aprovechada.

Los videojuegos emergen como un medio experimental en el que las discusiones antropológicas de las últimas décadas tienen cabida. Los mundos que los diseñadores construyen también sirven como exposiciones. Argumentar que el carácter de la simulación es *per se* una mejor forma de acercarse al otro, abandonándose a la idea consumista de la experiencia desde la comodidad del sofá, es una afirmación ingenua y puede servir para reproducir la sombra constante de las relaciones de poder coloniales, irreflexivas, que atraviesan la disciplina antropológica. No obstante, la posibilidad que tienen los videojugadores de intervenir y apropiarse de estas realidades configura una plataforma a través de la cual las representaciones hegemónicas de los diseñadores pueden ser puestas en discusión.

El punto central radica, en este sentido, en la capacidad de los diseñadores para construir mundos virtuales permeados en diversos discursos, para-sitios, en los que los participantes tengan posibilidades de explorar y transformar sus percepciones y deseos. De esta forma, estos espacios pueden servir como instrumentos etnográficos, nichos de trabajo, en los que la participación y acceso de otros actores ajenos al investigador fungan como oportunidades de trabajo colaborativo y construcción colectiva del conocimiento. Una forma de abrir las investigaciones antropológicas a públicos más amplios y tener acceso a diversas formas de interpretación y representación del mundo.