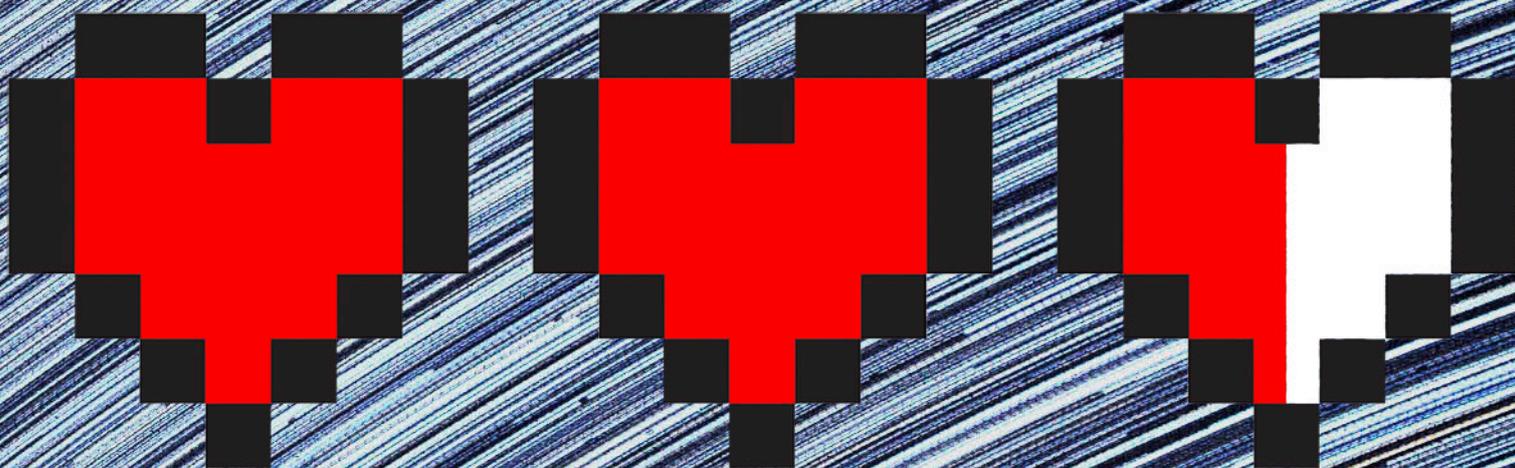


CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Gloria Andrada de Gregorio, María Jesús Bernal Martín, Daniel Castillo Torres, Daniel Córdoba González de Chávez, Ruth García Martín, Fernando González García, Jorge González Sánchez, Yolanda López del Hoyo, Santiago López Díaz, Carmen Morán Rodríguez, Aníbal Monasterio Astobiza, Alberto Murcia, Daniel Muriel, Víctor Murillo Ligorred, Antonio José Planells de la Maza, Rubén Ramos Antón, Pau Damià Riera Muñoz, Mercedes Rivero Obra, Rosabel San Segundo Cachero, Elia Saneleuterio

DOSSIER: PULSA A PARA CONTINUAR. ESTUDIOS DE LA IDENTIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Cordón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, California State University, Fullerton (EE. UU.) | Francisca Noguero Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastian Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Małgorzata Kolankowska, Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašín, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Daniel Escandell

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 6

Artículos de investigación

- Autorrelatos de perfil: las máscaras de José Luis García Martín en Facebook. DE CARMEN MORÁN RODRÍGUEZ, PÁG. 13
- De la Transición a Twitter: la sátira como vehículo de identidades políticas y culturales. DE DANIEL CÓRDOBA GONZÁLEZ DE CHÁVEZ, PÁG. 65
- Perversión en la atribución de roles literarios: un enfoque didáctico integrador. DE ELIA SANELEUTERIO, PÁG. 100
- Repensando la estructura conceptual del contínuum filosofía-psicología: uso de Big Data y minería de datos para analizar la transformación conceptual de la filosofía y la psicología. DE ANÍBAL MONASTERIO ASTOBIZA, PÁG. 126
- Teléfonos inteligentes y humanos extendidos. Una mirada crítica. DE RUBÉN RAMOS ANTÓN, GLORIA ANDRADA DE GREGORIO Y YOLANDA LÓPEZ DEL HOYO, PÁG. 156
- Corpus Notarial y Sintáctico del Asturiano Medieval (CoNSAM-XIII). DE ROSABEL SAN SEGUNDO-CACHERO, PÁG. 178
- La tergiversación del concepto de *index* en la fotografía digital: agencias y alteraciones en la imagen contemporánea. DE VÍCTOR MURILLO LIGORRED, PÁG. 207

Reseñas

- *Literatura con paradiña: hacia una crítica de la razón crítica*, de Javier García Rodríguez. POR SANTIAGO LÓPEZ DÍAZ, PÁG. 227
- *Pasolini after Dante. The “Divine Mimesis” and the Politics of Representation*, de Emanuela Patti. POR FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 233
- *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*, de Daniel Escandell Montiel. POR MARÍA JESÚS BERNAL MARTÍN, PÁG. 238

Dossier: Pulsa A para continuar. Estudios de la identidad en los videojuegos

- El dilema del jugador. DE ALBERTO MURCIA, PÁG. 281
- Videojuegos y subalternidad, una introducción. DE RUTH GARCÍA MARTÍN, PÁG. 304
- El videojuego como experiencia. DE DANIEL MURIEL, PÁG. 335
- Videojuegos *queer* e identidad *gaymer*: un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico. DE JORGE GONZÁLEZ SÁNCHEZ, PÁG. 360
- La dramatización de un agente en entornos virtuales. DE MERCEDES RIVERO OBRA, PÁG. 389
- Una aproximación antropológica a la cultura digital latinoamericana de *World of Warcraft*. DE DANIEL CASTILLO TORRES, PÁG. 407
- El sonido de Atari: identidad sonora en los primeros chips de sonido programables. DE PAU DAMIÀ RIERA MUÑOZ, PÁG. 428
- La semilla digital en los videojuegos: los argumentos universales como marcos ludoficcionales. DE ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA, PÁG. 450

Petición de contribuciones, PÁG. 473



DOSIER: PULSA A PARA CONTINUAR. ESTUDIOS DE LA
IDENTIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS
DOSSIER: PRESS A TO CONTINUE. IDENTITY STUDIES IN
THE VIDEO GAMES

Coord. Alberto Murcia

**UNA APROXIMACIÓN ANTROPOLÓGICA A LA CULTURA
DIGITAL LATINOAMERICANA DE WORLD OF
WARCRAFT**

**AN ANTHROPOLOGICAL APPROACH TO THE LATIN
AMERICAN DIGITAL CULTURE OF WORLD OF
WARCRAFT**

DANIEL CASTILLO TORRES
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN

ARTÍCULO RECIBIDO: 02-12-2017 | ARTÍCULO ACEPTADO: 03-04-2018

RESUMEN:

El documento analiza las relaciones entre los componentes de la cultura insertada en el videojuego *World of Warcraft* desde el punto de vista holístico de la antropología, con el fin de exponer sus cualidades latinoamericanas particulares que se reinterpretan y se autoconstruyen de acuerdo a las capacidades y necesidades especiales de cada usuario. Nuestro objetivo es mostrar nuevas problemáticas desde las ciencias sociales que son evadidas o desestimadas por las empresas productoras de videojuegos y por los mismos usuarios a la hora de probar un videojuego. La aproximación a estas reflexiones ha sido a través de entrevistas a *gamers* y otros usuarios latinoamericanos, representados por jóvenes peruanos. Finalmente, las conclusiones responden y generan nuevos campos de investigación dentro del marco de la cultura digital, identificando problemas que quizá se hayan desestimado en la producción de videojuegos para un mundo diverso en culturas

ABSTRACT:

The paper analyzes the relationships between the components of the culture inserted in the World of Warcraft video game from the holistic point of view of anthropology, in order to expose their particular Latin American qualities that are reinterpreted and self-constructed according to the abilities and needs of each user. Our objective is to show new problems from the social sciences that are evaded or dismissed by the companies producing video games and by the same users when trying a video game. The approximation these reflections through interviews with gamers and other Latin American users, represented by young Peruvians. Finally, the conclusions respond and generate new fields of research within the framework of digital culture, identifying problems that may have been discarded in the production of video games for a diverse world in cultures.

PALABRAS CLAVE:

Videojuegos, cultura, etnografía, World of Warcraft, digital

KEYWORDS:

Video games, culture, ethnography, World of Warcraft, digital

Daniel Castillo Torres. Magister en Antropología Visual por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Investigador en la Universidad Nacional de San Agustín. Fotógrafo independiente. Editor de la Revista Peruana de Antropología. Sus líneas de investigación se concentran en el estudio de la imagen, el arte y la tecnología, de cuales tratan sus publicaciones

1. Introducción

Los videojuegos parecen ser inofensivos, algunos padres proporcionan a sus hijos consolas para que se diviertan un rato, sin pensar demasiado en cómo éstas pueden repercutir en la vida social futura de ellos. Tampoco significa que los videojuegos sean ofensivos, sino que no han sido creados solo para el entretenimiento y, por lo tanto, no están desconectados del contexto y otros aspectos, sino que estos se presentan también como pequeños laboratorios donde las personas pueden entrenarse para lo que llegarán a ser de adultos, por lo menos como parte de la formación y del aprendizaje. Por consiguiente, para explicar este fenómeno la antropología ha construido un término técnico que se enfoca en la educación a través del filtro de la cultura, como todos aquellos aspectos que conforman la vida social, el cual se denomina “enculturación”. El término deviene del proceso por el cual adquirimos cultura, o asignamos lo cultural a nuestros objetos, ideas y acciones. Por consiguiente, comprender que los videojuegos son cultura es parte de lo explicado a lo largo de este texto.

Gary Ferraro y Susan Andreatta señalan que la enculturación se explica de la siguiente forma:

Cuando un niño nace, él o ella entra a un ambiente cultural en el cual ya se han desarrollado muchas soluciones a los problemas universales de la población humana. Los niños simplemente necesitan aprender o internalizar esas soluciones para hacer un ajuste razonable a su entorno. Un niño que nace en Kansas probablemente mirará un buen canal de TV; asistirá a la escuela con libros, escritorios y profesores profesionalmente entrenados; eventualmente aprenden a manejar un carro; y casarse con una esposa a la vez. En contraste, con un niño nacido en Jie de Uganda que crecerá jugando con bacas, gana la mayoría de lo que sabe de sus

compañeros y ancianos en lugar de profesores, se someten a ceremonias de iniciación en la edad adulta que implica ser ungido con el contenido estomacal no digerido de un buey sacrificado para la ocasión, y que espera tener por lo menos tres o cuatro esposas. (Ferraro, 2010: 31)

Pensar los juegos como prácticas culturales sugiere elegir el tipo de juegos que se requieren para sobrevivir en una cultura determinada. Hoy hablamos de una cultura globalizada y de un capitalismo a gran escala que se construye en base a reglas culturales que exigen ser insertadas también en los juegos para niños o jóvenes, sean estos tradicionales o electrónicos. En ese sentido hay que reflexionar sobre el acto de darle una TV o una consola de videojuegos al niño de Jie o de cualquier otra comunidad parecida y que abundan en Latinoamérica, y reflexionar sobre cómo esté podría afectarle para insertarse en la sociedad en la que vive o decida quedarse a medida que se desarrolla.

Cabe señalar que los videojuegos, son los juegos de antaño o que fueron contruidos por la creatividad humana que, poco a poco, se han ido digitalizado conforme a la presencia de la modernidad y a una conciencia-mundo cada vez más firme y evidente, las cuales se asentaron junto a la expansión del capitalismo. En nuestra vida diaria actual nos hemos acostumbrado a ciertas herramientas y utensilios que tenemos, enchufamos y cargamos con baterías nuestros aparatos, para que nos ayuden a procesar lo que tengamos que hacer de forma más rápida y hasta más necesaria que antes. Objetos como una computadora en la oficina de trabajo, un celular con el que hablamos a mucha distancia física con nuestros seres queridos o simplemente la licuadora que prepara el jugo destrozando la fruta a gran velocidad solo para nuestro desayuno. Hemos ahorrado tiempo con todos estos avances tecnológicos, a pesar de las críticas de los tradicionalistas y de los problemas que podría traernos el uso exagerado de todos estos avances

tecnológicos. Como por ejemplo, el automóvil nos ayuda a recorrer en menos tiempo distancias que otros vehículos del pasado nos hacían perder días; pero, por otro lado, el uso exagerado del automóvil en los Estados Unidos, ha hecho que algunas personas se vuelvan obesas, dejen de hacer ejercicios físicos, como caminar un rato, y usen el automóvil hasta para ir a la tienda que queda a la vuelta de la esquina. Adicionalmente se han creado aparatos que han reducido nuestros esfuerzos físicos y elementales. Para algunos las nuevas tecnologías parecen ser las señales apocalípticas de una deshumanización, para otros con un poco más de optimismo, una transformación que ha llevado al desarrollo de un ser poshumano. La idea es observar, a partir de ahora, las diferencias que hay entre jugar fútbol en un centro deportivo y jugarlo mirando hacia una pantalla digital. Aunque otros puedan buscar un término medio, que les permita hacer las dos cosas de manera secuencial y complementaria, debemos considerar la posibilidad de que cualquiera de los dos tipos sería dependiente en su funcionalidad y propósito social.

Es importante señalar que antes de la tecnología se encuentra la cultura. Sin cultura no es posible que se desarrolle ninguna tecnología, es más, la “tecnología no es un producto del ser humano, sino una precondition de su existencia” (Gere, 2008: 8). Esto se debe a una concepción de la cultura más amplia de lo habitual, cuando se trata de definirla, tanto que encierra juegos tradicionales como a todos los juegos digitales de nuestra era.

Aproximarnos de manera antropológica a la cultura, es considerar una mirada holística y no aislada, que puede parecer ambiciosa para ciertas escuelas de investigación, pero la idea no es analizar un objeto en sí, sino la relación entre los objetos que componen lo que consideramos cultura dentro de un videojuego en particular. En ese sentido, el análisis corresponde a los aspectos

culturales que se generan en el videojuego *World of Warcraft* (*WoW*), como producto de una cultura específica basada en su origen, y cómo estos son interpretados por un grupo de *gamers* latinoamericanos. Por lo que, definimos a nuestro modo posmoderno, lo cultural de cada aspecto que se clasifica como componente cultural del juego, dentro de la categoría cultura digital.

2. Cultura y cultura digital para América Latina

Definir la cultura siempre ha sido uno de los grandes problemas para las ciencias sociales, ya que hablamos de uno de los términos más polisémicos en las ciencias sociales (en especial para la antropología). Edward. B. Tylor fue el primer antropólogo norteamericano que propuso una definición científica para la cultura en 1871 (1975: 29), la cual fue presentada como sinónimo de “civilización” y en contraste al concepto de “salvajismo”, pues según él, al tener conciencia de que el mundo social podía extenderse y estar compuesto por varias sociedades y, no solo de una, llegó a la conclusión de que había unas que alcanzaban un grado de desarrollo más avanzado que otras, tanto que los civilizados controlaban sus comportamientos en base a reglas y prohibiciones que le permitían adquirir hábitos y capacidades morales y artísticas que los otros no adquirían. En ese tiempo se creía que los salvajes se habían retrasado en esa adquisición de conocimientos y que la ausencia de esto que se podía entender como cultura, les llevaba a comportamientos degradables, infantiles y promiscuos, resaltando su falta de organización.

La cultura se volvió mucho más compleja cuando la antropología se formaliza como carrera en las universidades. Los

alumnos que se graduarán como antropólogos son conscientes que su objeto de estudio es la cultura de los seres humanos, pero cuestionan que solo el grupo que alcanza la civilización haya adquirido cultura. Esta contraparte es representada principalmente por Franz Boas, quien enseñará y difundirá su teoría en la Universidad de Columbia e instará la creación del departamento de antropología de la Universidad de California para documentar lenguas y culturas indias a cargo de Alfred Kroeber, uno de sus discípulos. Para estos antropólogos, los salvajes también tienen cultura, solo que es diferente a la que han desarrollado los europeos. Dicen de los salvajes que también tienen costumbres, leyes, derecho y arte, que se diferencian en muchos sentidos a las formas del occidental europeo, y que la supuesta y única civilización fue transportada a América a través de las colonizaciones. Aunque la civilización casi acabó con todas las etnias naturales de América, permitió que la sociedad occidental florezca y se expanda por el mundo.

Adicionalmente, la cultura es “todo lo que el ser humano piensa, hace y actúa” (Ferraro, 2010: 29). Esta definición incluye inmediatamente todo tipo de juegos. En ese sentido, la digitalización del pensamiento, del movimiento y la creación de avatares, son obvios en la programación y el diseño de los videojuegos, por consiguiente, cada personaje en el videojuego de *WoW* parece pensar igual que el usuario, hacer lo que éste le pide y actuar de acuerdo a sus órdenes. Los pensamientos, acciones y detalles del juego se tienen que sujetar a sus posibilidades y a los límites definidos por la empresa que creo el juego.

Blizzard es una empresa que fue creada en 1991 con el título de *Silicon & Synapses* por tres egresados de la Universidad de California: Michael Morhaim, Frank Pearce y Allen Adhamque. Una sociedad e institución que se crea en base a una cultura

determinada por sus creadores. Cuando los primeros antropólogos viajaron a estudiar otras sociedades, se dieron cuenta que las sociedades tenían juegos que estaban relacionados a las dificultades y trabajos de los adultos. Por ejemplo, los niños Inuit de Norteamérica jugaban bruscamente, utilizando sus dedos para estirar la boca de su compañero de juego, hasta que alguno de ellos gritase de dolor y se rinda, lo que servía para prepararlos y soporten de adultos las duras condiciones de vida de la zona ártica. Los juegos nos cultivan, y hasta antes de la posmodernidad y de la expansión de mercados, estos estaban casi localizados y ubicados en espacios geográficos determinados. Ahora, podemos encontrar tiendas de videojuegos por todas partes del mundo, y quizá el único aspecto cultural que se ha modificado es el idioma del videojuego. La enculturación tenía que ver con un tipo de sociedad determinada, y los juegos eran herramientas útiles para construir la identidad de sus miembros. Blizzard en un principio era netamente norteamericana, ahora es una transnacional y una de las compañías más importantes en la producción de videojuegos mundial.

WoW fue presentado por primera vez en 1994, y en 1995 salió la segunda parte, y sus nuevas características como un videojuego de rol masivo, en inglés *Massive Multiplayer Online Role-playing game* (MMORPG), con ello se sumaron al desarrollo capitalista y expansivo de los mercados. Con ello la compañía tenía que expandir las posibilidades de identificación de los usuarios con los avatares del juego “de tal manera que se convierta en la encarnación del cuerpo real sin movimiento en la experiencia del juego virtual” (Dovey, 2006: 108). La similitud del videojuego con los conflictos de la colonización real, del enfrentamiento entre razas y sociedades que se presentaron como resultados de los primeros contactos culturales a gran escala entre las religiones, los idiomas, las economías y otras políticas de administración distintas en el

mundo, solo reflejaban una realidad no tan virtual, ni la fantasía que etiquetaba a este videojuego. Jessica Langer lo define como familiaridad, en el sentido de que incluye “construcciones de poder y jerarquía similares a aquellos que se encuentran en el mundo real” (Corneliussen 2011:91). La cultura se extiende a través de los mundos virtuales, se convierte en cultura digital para tener más alcances y extenderse de forma más rápida por el mundo. Lo digital viaja a más rápidamente que un avión o que cualquier otro vehículo inventado en el mundo. Se pueden hacer operaciones desde un lugar remoto para transformar otros supuestos mundos digitalmente virtuales y fantasiosos, pero la idea es que también producen cambios sustanciales en el comportamiento de las personas que juegan en este tablero de ajedrez digital, y así modificar los medios, aunque de forma indirecta.

La cultura Latinoamericana es mucho más compleja en el sentido de definirla como tal, pero no tanto en el sentido de clasificarla en términos de producción económica y como parte del conjunto de países que fueron alguna vez colonias. Asimismo, de países que no inventaron en un principio aquellas máquinas que dieron origen al mundo digital. Aunque hoy en día en algunos países latinoamericanos como Brasil donde existen empresas que inventan nuevos *microships* y otras que ya están produciendo videojuegos, pero que, sin embargo, aún no superan ni en cantidad ni en calidad a los videojuegos más difundidos y populares en el planeta, como *WoW* de la empresa estadounidense Blizzard.

WoW no ha sido fabricado dentro de las formas culturales latinoamericanas ni bajo sus reglas comunes de desarrollo y visión particulares. Recordemos que la expansión del capitalismo fue acompañado, principalmente después de la Segunda Guerra Mundial (Gere, 2008: 51), por el desarrollo de tecnologías digitales que se convirtieron en mercancías que se venderían por todo el

mundo. Microondas, automóviles, televisores, radios, videocámaras entre otros, fueron distribuidos para cambiar las costumbres supuestamente ancestrales de las personas que vivían sobre todo en los países que perdieron la guerra o en los países que observaron el poder militar y tecnológico de unos sobre los otros. La gran transformación de la revolución industrial, supuso “un gran movimiento de población desde las comunidades agrarias a centros urbanos” (2008: 39).

En Latinoamérica se juega *WoW*, a pesar de que el videojuego no haya sido desarrollado en ninguno de estos países que la conforman. Pero hoy forma parte de la cultura expansiva de un capitalismo mundial, asumido por los países latinoamericanos. *WoW* es ahora parte de la cultura latinoamericana. Por lo que, hubo una negociación cultural al estilo de Nestor García Canclini, Beatriz Sarlo, George Yúdice y Jesús Martín-Barbero. Hay también, en esa negociación, una apropiación de objetos culturales e interpretación de los mismos para que se adecuó y se injerte dentro de la cultura actual. “El ejercicio de ciudadanía siempre ha sido asociado con la capacidad de apropiación de productos y con la manera de usarlos” (Canclini, 2001: 15) en América Latina, lo que lleva a una forma de adquirir la cultura, apropiársela, no en un sentido de aculturación, sino más bien de asignarle nuevos significados.

Max Weber sugirió, que la industrialización y el desarrollo del capitalismo produjeron un ‘desencantamiento del mundo’, proceso por el cual la racionalidad y la legalidad reemplazan a las más místicas formas de conocimiento y autoridad, entonces su sustitución por la llamada sociedad de la información o posindustrial da como resultado un reencantamiento radical. (Gere, 2008: 19)

La etnografía multimedia ha colaborado en el diseño de videojuegos. “Busca recrear culturas en-línea, para combinar colaborativamente metodologías con proyectos culturales digitales. Estos proyectos implican desarrollar nuestra narrativa y nuevas habilidades mediáticas para diseñar historias y experiencias interactivas creativas que transforman hechos y figuras en expresiones creativas” (Underberg, 2013: 17), recordemos que los videojuegos representan una cultura determinada, pero a la vez son objetos simbólicos de reinterpretación y apropiación.

3. Relacionando aspectos culturales y ludoprácticas

Hemos visto que la cultura hoy es más fácil definirla en términos de lo cultural antes de sumergirse en el mar de significados. Tanto que un videojuego es cultural, en el sentido estricto de que posee aspectos culturales como se le han identificado en la antropología: económico, simbólico, político y religioso, entre otros más que no usaremos para el caso de *WoW*.

Dentro del aspecto cultural económico, *WoW* busca reunir dinero electrónico, una especie de criptomonedas, que luego se materializan bajo interpretaciones casuales que pueden deformar el juego, haciendo que este deje de ser uno y se convierta en un negocio. En Latinoamérica, hay muchos países calificados como “subdesarrollados”, en el sentido económico y en relación con otros países como los Estados Unidos de Norteamérica. Muchos de los jóvenes no poseen el dinero suficiente y tienen la necesidad de trabajar, evitan los juegos o convierten su trabajo en un centro de diversión y todo el tiempo dedicado es el favorito, aunque en muchos casos agotadores. Trabajar más de las horas requeridas oficialmente por sus países, es una costumbre usual para muchos,

lo que le resta tiempo de ocio a la mayoría de personas. Es una cuestión de definiciones populares, que pueden tener mucha más fuerza en la práctica que cualquier definición de la academia. Pocos pueden dedicarse solo hacer una cosa. Por lo tanto, en Latinoamérica, los videojuegos adquieren cierta connotación negativa que te lleva hacia algo más que ocio, sino es a desperdiciar la vida y la fortuna, y no solo como algo que pueda servir solo para un momento de diversión. Pasar muchas horas frente a una pantalla de TV podría ser considerado una adicción, en especial se tiene cuidado con juegos de larga duración. Aunque, esta idea está cambiando en los últimos años, cuando aparecen jugadores de *WoW* que empiezan a ofertar sus cuentas, sus recursos adquiridos y otras características adquiridas por su arduo trabajo en el videojuego. Es decir, por la inversión de tiempo, desarrollo de capacidades para dominar el juego, conseguir victorias en las batallas y demás logros en el videojuego. Ser un *gamer* (jugador profesional) se ha convertido en una profesión, en algunos países se entrena a universitarios a través de videojuegos como *WoW* para enseñarles ciertos principios de cooperación (Fromme, 2012: 465-466) y trabajo en equipo, como también para aprender formas de administración de recursos y dinero.

WoW es un videojuego, que encaja con el espíritu colonizador y de expansión de mercados, es el producto de la actual cultura predominante que se ha extendido por todo el mundo y con más fuerza en algunos países que en otros. El videojuego representa una poscolonialidad digital, en donde están en juego la supremacía de una raza sobre las otras que habitan el *WoW*. De modo similar a lo que sucedió en el tiempo de las colonizaciones, en *WoW*, “los sujetos coloniales y otras gentes marginadas –el caso de las Hordas– que son ampliamente sucias, desorganizadas y primitivas (los casos de razas de los troles, orcos, y los *tauren*), o codiciosos

(los casos de las razas de elfos y no-muertos)” (Corneliussen, 2008: 91). Los avatares que reemplazan al jugador, se desenvuelven como sujetos coloniales, en busca de más recursos, ya que en el juego y en la realidad los recursos se acaban y se puede optar por colonizar otras tierras, inclusive aquellas que ya son habitadas. En la línea de los estudios poscoloniales, Homi Bhabha, Slavoj Žižek y otros latinoamericanos como Eduardo Restrepo, podrían hacernos comprender que el dominado busca de alguna manera convertirse en el dominador, en sueños o de forma virtual adquiere poderes que en otros espacios de la realidad no podría obtener fácilmente. Es una forma de reivindicar su poder, aunque no siempre se logra conseguir ese objetivo, ya que muchos de los jugadores latinoamericanos pierden en torneos con jugadores europeos, asiáticos o norteamericanos. Aunque, ello pueda llevar consigo cierto miedo a perder, lo que evita que muchos jugadores eviten un juego tan complicado y donde hay mucha competencia. Recordemos que *WoW* es uno de los juegos en red con más usuarios en el planeta, cerca de 11 millones (Sicart, 2012: 189). Lo que agranda la idea de la colonización, en la actualidad. “Aún no hemos terminado de superar las consecuencias de la angustia difundida por el desdén colonial, y las locuras más homicidas que se difunden por el mundo son en gran medida la réplica de ese lejano cataclismo. Por otra parte, hoy hay gente más colonizada todavía que en el pasado” (Augé, 2013: 58). No cabe duda de que puedes cometer un etnocidio digital y bárbaro dentro del *WoW*, claro sin daños aparentes. Pero claro un juego no es como una guerra de verdad, es como el fútbol, la broma, y otras prácticas que sirven para liberar tensiones entre grupos.

El videojuego es un repertorio simbólico increíble, no solo porque maneja un dialecto propio, sino porque construye una narrativa transmedia, que sobrepasa la cantidad de formatos que

han representado a las diferentes razas del juego. Se convierte en un dialecto universal para muchos jugadores que pueden comunicarse a través de su propia voz y que aprenden diferentes idiomas, o tratan de utilizar el inglés. Aunque el juego está traducido en varios idiomas, los usuarios crean términos nuevos, además de los construidos por Blizzard. Se crean jergas entre los jugadores y códigos para enviar órdenes o tomar acciones en conjunto. Además de la literatura como texto, la parte iconográfica amplía el horizonte de las interpretaciones e identificaciones. Los usuarios deben elegir entre personajes, colores, y detalles de cada raza que se permite escoger en el juego. Los orcos parecen tener accesorios y comportamientos de las culturas indígenas norteamericanas, como la forma de amarrarse el cabello de los avatares. La identificación podría ser evidente, aunque no siempre se entiende de ese modo por los usuarios, porque muchos se dejan llevar solo por la parte estética, y basta que les guste su personaje y lo personalicen, aunque en el videojuego los humanos predeterminadamente representen el estereotipo de la “raza blanca”. Ello conlleva a una interesante observación latinoamericana que se reduce al hecho de que la sociedad vencida, o que alguna vez fue colonizada trata de evitar rebuscar en la historia, olvidando y borrando su herida, tanto que interpretan o llegan a la conclusión de que no es necesario conocer la historia para llegar a un futuro nuevo y positivo. La historia los ancla al pasado de las batallas perdidas y de la construcción de una identidad negativa. Huir de la historia latinoamericana, desligarse de sus raíces y no identificarse como indígena ha sido uno de los problemas más significados para las excolonias, como el caso del Perú. Lo que ahuyenta a jugadores inexpertos. Por otro lado, esto ha conllevado que muchos jugadores de *WoW* hayan migrado a otros juegos más fáciles como el *DOTA* o videojuegos de peleas o

fútbol, tanto que se les considera más entretenidos y menos aburridos que el *WoW* y otros videojuegos, que en otros países no-latinoamericanos podrían considerarse dentro de los más divertidos y mejor hechos. Los hechos históricos se convierten en símbolos de dominación para algunos poscoloniales apocalípticos, aunque el desarrollo de videojuegos latinoamericanos no lo ha tomado tan en serio, y las empresas se han inclinado al desarrollo de videojuegos locales basados en principios ancestrales que supuestamente reivindican la personalidad de su país y de su identidad frente a otros. Aunque todavía ello no ha sido explorado completamente ni han salido resultados satisfactorios, quizá las empresas latinoamericanas no hayan desarrollado aún la tecnología y capacidades necesarias para construir videojuegos tan innovadores como *WoW*, *Assassin's Creed*, *Batman Arkham*, entre otros, además de que estos juegos pueden superar millonariamente, cada vez con más cantidad, cualquier costo de producción de videojuegos. Otra posibilidad, señalaría que los repertorios iconográficos o simbólicos de Latinoamérica podrían estar siendo menospreciados, no solo por las compañías de producción de videojuegos, sino también por lo que el cliente demanda. Las antiguas culturas, como la Inca, que se expandió por todos los Andes en América del Sur, o la Azteca en América Central, podrían generar nuevas versiones e historias que quizá llamen la atención de jugadores latinos. Toda cultura ha creado juegos, y para que la cultura pueda difundirse y sobrevivir en el tiempo debe reproducirse a través de ellos, ya que los juegos también han servido para desarrollar ciertas capacidades sociales en los seres humanos, como aprender a persuadir (Penix-Tadsen, 2016: 15) y ganar potenciales sociales.

En cuanto a lo político y religioso, los controles de parte de los estados latinoamericanos, no pueden controlar del todo las

copias ilegales de discos, lo que se le conoce como la piratería de videojuegos. Lo que ocasiona que muchas empresas distribuyan de otras formas sus productos, en el caso *WoW*, éste puede bajarse gratuitamente de la Internet, pero sin embargo si no te inscribes y pagas el derecho de jugar no tendrás acceso a todos los niveles del juego que se controla vía online, ni tampoco de participar en grupos de jugadores selectos que apoyan sus datos y ganancias en servidores oficiales y de confianza de la propia Blizzard. El control de la edad de los usuarios es relativo, tanto que un niño puede comprar un videojuego pirata fácilmente y jugarlo en casa sin la supervisión de los padres. Lo que está generando nuevas interpretaciones, que no han sido estudiadas completamente, aunque este tipo de actos también son incontrolables en los países europeos como también en los Estados Unidos. Tanto que la responsabilidad recae más en los usuarios creyentes de alguna religión, que inculca sobre ellos, la idea de no ver imágenes que los denigren o que no estén de acuerdo con las enseñanzas divinas. Ello es más fuerte en una sociedad, como la latinoamericana donde la religión, en especial cristiana, conserva mucho poder sobre la población.

Las estaciones de climas y geografías cálidas que están cerca del ecuador, permiten que las personas salgan de sus casas, que los niños vayan al parque y jueguen al aire libre, ocasionando que eviten quedarse en casa y de usar consolas de videojuegos, en ese caso parece que la realidad sigue superando a la ficción. Y en tanto a la economía promedio de los padres de familia latinoamericano, le es difícil gastar dinero en consolas de videojuegos que resultan más caras que las antiguas máquinas. Las últimas consolas, o computadoras especiales para juegos se han convertido y son vistos como aparatos de lujo en la sociedad latinoamericana, lo que evita que muchos niños y jóvenes no tengan uno en casa, y si quieren

jugar tengan que ir a un local donde los alquilen por hora. La experiencia de jugar en locales donde hay otras personas que también juegan, es diferente a solo estar en tu casa sin escuchar otros comentarios y ruidos a tu alrededor, jugar públicamente es una característica típica latinoamericana y quizá de otras partes donde las condiciones se asemejen. Aunque hay muchas familias adineradas en América Latina, la presión social que aleja a los individuos de los videojuegos podría resultar más fuerte que en otros lugares.

4. Reinterpretando *World of Warcraft*

Hay una carga de símbolos dentro del *WoW* exageradamente irresistible. Se ha diseñado un espacio virtual lleno de objetos, líneas y colores por donde los avatares circulan, cogen y hacen uso de ellos. Es necesario señalar que otra de las definiciones de cultura, y que ha sido utilizado para estudiar videojuegos, nace de la consideración de que la cultura es “un sistema de significados” (Mäyrä, 2008: 13).

Ahora, si los videojuegos son textos que hay guardan significado, deben ser analizados a través de la hermenéutica y más aún desde una semiótica que incluya narraciones complementadas con imágenes estáticas o en movimiento. Análisis que aún son escasos. Ya que las narraciones digitales de hoy, se están produciendo de una manera mucho más provocadora que antes. Las tecnologías basadas de computadoras o digitales están suplantando los tradicionales métodos de producción de televisión, películas y video, provocando una intensa especulación a cerca de su impacto en el arte en confabulación con una cultura de masas (Darley, 2000: 1), solo que la masa en general no es homogénea, sino diversa

culturalmente, lo que hace que la interpretación del juego no sea siempre la misma.

WoW es ahora una forma de reconocimiento social, muchos de los jugadores reciben premios y respeto en los mundos virtuales del videojuego, que no tendrían en la vida real. La esperanza que alimenta las ganas de seguir jugando, es la clave para apostar e invertir más tiempo en el videojuego. “Dado que los jugadores son seres sociales y éticos capaces de crear los valores y los principios bajo los que quieren jugar” (Sicart, 2012: 198). Los juegos te reivindican simbólicamente tu vida social y ahora están diseñados para cambiar tu vida real.

5. Conclusiones

La antropología sirve ha servido para desarrollar o analizar videojuegos, no solo porque ha desarrollado marcos teóricos que han sido aplicados a los videojuegos como en el caso de *WoW*, sino porque los videojuegos son también objetos culturales.

Los aspectos de la cultura, como en cualquier trabajo etnográfico que describe cierta sociedad, y que se puede leer en los clásicos libros de antropología, podrían encontrarse también en los videojuegos, ya que estos podrían actuar como comunidades virtuales donde se generan símbolos y comportamientos sociales nuevos y particulares. Cada videojuego es en parte una cultura digital, que uno debe aprender en todos sus aspectos, incluyendo su lenguaje, para poder comprenderlo y disfrutarlo, pero también para conseguir un fin. En ese sentido, los videojuegos, como el *WoW*, pueden ser campos de investigación social, aunque no necesariamente desde la antropología, sino más bien desde los estudios culturales que incorpora un trabajo mucho más complejo

e incluyente, y que desencadena una interdisciplinariedad en cuanto al abordaje del objeto de estudio. Por lo que quizá, el campo de los estudios de videojuegos, realmente, “necesite más una perspectiva cultural” (Penix-Tadsen, 2016: 20). Ahora, para entender los videojuegos, primero hay que enculturarnos para aprender las reglas de sobrevivencia y éxito dentro de ellos, en caso contrario podríamos terminar en la muerte virtual. En ese sentido todo videojuego es educativo, y por lo tanto lo educativo no debe ser considerado como una categoría de juegos aparte, tal como se le ha acomodado en la clasificación de videojuegos “serios” en la Primera Conferencia Internacional sobre Juegos de Computadora y Culturas Digitales (CGDG) realizada en junio de 2002 (Ronchi, 2009: 156-157).

No debemos olvidar, que los videojuegos son productos culturales, que se enlazan a la industrialización masiva del capitalismo, en ese sentido son industrias culturales que producen mercancías (Kerr, 2006: 43). Si éstas son distribuidas a más usuarios, definitivamente la empresa como Blizzard podría tener muchos más beneficios.

Los aspectos culturales como los políticos, simbólicos, económicos y religiosos que tienen en común los países latinoamericanos pueden darle otra perspectiva a la interpretación simbólica de los datos contenidos en el *WoW*, y en cualquier otro videojuego. La particularidad es creada por esta conexión, haciendo que los videojuegos adquieran nuevas perspectivas y usos.

6. Referencias

Augé, Marc (2014). *Los Nuevos Miedos*. Buenos Aires: Paidós.

- García Canclini, Nestor (2011). *Consumers and Citizens*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Corneliussen, Hilde y Jill Walker Rettberg (eds.) (2011). *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*. London: MIT.
- Darley, Andrew (2000). *Visual Digital Culture. Surface play and spectacle in new media genres*. London: Routledge.
- Dovey, Jon y Helen W. Kennedy (2006). *Game Cultures. Computer Games as New Media*. Glasgow: Open University Press.
- Ferraro, Gary y Susan Andreatta (2010). *Cultural Anthropology. An Applied Perspective*. Belmont: Wadsworth.
- Fromme, Johannes y Alexander Unger (2012). *Computer games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. London: Springer.
- Gere, Charlie (2008). *Digital Culture*. London: Reaktion Books.
- Kerr, Aphra (2006). *The Business and Culture of digital games. Gamework/Gameplay*. London: Sage.
- Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London: SAGE.
- Penix-Tadsen, Phillip (2016). *Cultural Code, Video Games and Latin America*. London: MIT.
- Ronchi, Alfredo M. (2009). *eCulture. Cultural Content in the Digital Age*. Leipzig: Springer.
- Sicart, Miguel y otros (2012). “Una próspera revuelta en las tierras de World of Warcraft”. *Extra Life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. Madrid: Errata naturae. pp. 185-202.

Tylor, Edward B. (1975). “La Ciencia de la Cultura”. *El Concepto de Cultura: Textos fundamentales*. Barcelona: Anagrama. pp. 29-46.

Underberg, Natalie (2013). *Digital Ethnography. Anthropology, Narrative, and new Media*. Austin: University Texas Press.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018/antropologia-wow>

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 7 n. 2, noviembre 2018) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 30 de septiembre de 2018** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 7 n. 2, November 2018) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is September 30th, 2018** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier or DOAJ. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2018. Volumen 7 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>