



DOI: 10.29112/RUAE.v4.n1.2

Aportes metodológicos de la etnografía digital latinoamericana basados en *World of Warcraft*

METHODOLOGICAL CONTRIBUTIONS OF LATIN AMERICAN DIGITAL ETHNOGRAPHY BASED ON THE *WORLD OF WARCRAFT*

CONTRIBUIÇÕES METODOLÓGICAS DA ETNOGRAFIA DIGITAL LATINO-AMERICANA BASEADA NO *WORLD OF WARCRAFT*

Daniel Castillo-Torres

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
Docente. Perú. dcastillot@unsa.edu.pe
ORCID: 0000-0002-7327-979X

Rosa Núñez-Pacheco

Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Perú.
Docente. rnunezp@unsa.edu.pe
ORCID: 0000-0002-4576-6224

Blanca Estela López-Pérez

Universidad Autónoma Metropolitana. Docente. México.
belp@correo.azc.uam.mx
ORCID: 0000-0002-9666-8739

31

Recibido: 27/03/19. Aceptado: 11/05/19.

RESUMEN

El presente trabajo ofrece aportaciones a la metodología etnográfica digital, la cual es compartida por los estudios culturales posmodernos que integran la etnografía de la antropología como metodología transversal y sistemática a todas las demás ciencias. Así, la antropología visual transforma la metodología clásica de la antropología, para ampliar los estudios de los fenómenos

sociales digitales y modernos, tal como se propone y así tener un análisis más profundo del sujeto de hoy. Específicamente, los aportes etnográficos se basan principalmente en la recolección de datos en comunidades virtuales que se originan a partir de la interacción y comunicación del etnógrafo como jugador dentro de los videojuegos, ya que estos han sido considerados como productos culturales propios de una sociedad compleja que concibe lo virtual como parte de ella. Estos puntos han sido obtenidos en un estudio particular del *World of Warcraft*, donde se analiza algunos comportamientos de comunidades indígenas digitales en Latinoamérica y la experiencia como etnógrafo en comunidades digitales. Finalmente, los agentes involucrados muestran formas nuevas de apropiación y construcción de conceptos culturales que son producto de la experiencia en realidades digitales locales y particulares, generando un cambio significativo en la metodología etnográfica digital, de modo que estos resultados justifican la atención prestada en los estudios latinoamericanos sobre videojuegos con el fin de considerarlos como herramientas metodológicas, educativas y productoras de cultura.

Palabras Clave: Metodología, Etnografía, videojuegos, World of Warcraft, estudios culturales.

ABSTRACT

The present work offers contributions to the digital ethnographic methodology, which is shared by postmodern cultural studies that integrate the ethnography of anthropology as a transversal and systematic methodology to all other sciences. Thus, visual anthropology transforms the classical methodology of anthropology, to broaden the studies of digital and modern social phenomena, as proposed and thus have a deeper analysis of the subject of today. Specifically, the ethnographic contributions are based mainly on the collection of data in virtual communities that originate from the interaction and communication of the ethnographer as a player within video games, since these have been considered as cultural products of a complex society that conceives the virtual as part of it. These points have been obtained in a particular study of the World of Warcraft, which analyzes some behaviors of digital indigenous communities in Latin America and the experience as an ethnographer in digital communities. Finally, the agents involved show new forms of appropriation and construction of cultural concepts that are the product of experience in local and individual digital realities, generating a significant change in the digital ethnographic methodology, so that these results justify the attention given in the studies Latin American on videogames in order to consider them as methodological tools, educational and cultural producers.

Keywords: Methodology, ethnography, video game, World of Warcraft, cultural studies.

RESUMO

O presente trabalho oferece contribuições para a metodologia etnográfica digital, que é compartilhada por estudos culturais pós-modernos que integram a etnografia da antropologia como uma metodologia transversal e sistemática para toda as outras ciências. Assim, a antropologia visual transforma a metodologia clássica da antropologia, para ampliar os estudos dos fenômenos sociais digitais e modernos, conforme proposto e, assim, aprofundar a análise do tema de hoje. Especificamente, as contribuições etnográficas são baseadas principalmente na coleta de dados em comunidades virtuais que se originam da interação e comunicação do etnógrafo como um jogador dentro de videogames, uma vez que estes têm sido considerados como produtos culturais de uma sociedade complexa que concebe o virtual como parte dele. Esses pontos foram obtidos em um estudo particular do World of Warcraft, que analisa alguns comportamentos de comunidades indígenas digitais na América Latina e a experiência como etnógrafo em comunidades digitais. Por fim, os agentes envolvidos mostram novas formas de apropriação e construção de conceitos culturais que são produto da experiência em realidades digitais locais e individuais, gerando uma mudança significativa na metodologia etnográfica digital, de modo

que esses resultados justifiquem a atenção dada nos estudos. Latino-americanos em videogames, a fim de considerá-los como instrumentos metodológicos, produtores educacionais e culturais.

Palavras-chave: Metodologia, etnografia, videogame, World of Warcraft, estudos culturais.

Introducción a la etnografía a través de videojuegos

El crecimiento de compañías como *Blizzard Entertainment*, desarrollando y distribuyendo videojuegos y software norteamericano a escala mundial, también ha creado nuevos tipos de juegos para entretener a la población mundial; pero, si bien este es el fin de la empresa, sus productos y las consecuencias de estos escapan a los objetivos oficiales planteados por ella. En el 2005 salió al mercado *World of Warcraft* (WoW), han pasado más de diez años y ahora se puede observar con mayor claridad la apropiación de este videojuego por parte de un público casi invisible para Blizzard Entertainment, lo que evidencia un nuevo sentido cultural al ser consumido de forma informal por la población latinoamericana. El videojuego fue clasificado de tipo Multijugador Masivo en Línea (MMOG) y demostró una evolución de los clásicos Dominios de Usuarios Múltiples (MUD) para computadoras, de modo que proveyó a los “jugadores con plataformas y materiales de apoyo para organizar jugadores de larga data ofreciendo mundos estables que permiten a jugadores individuales y comunidades de juegos desarrollar identidades con historias en evolución” (Lin & Sun, 2016, 180). A pesar de que se han hecho investigaciones sobre este videojuego (Penix-Tadsen, 2016; Corneliussen & Rettberg, 2011; Nardi, 2010; Castillo, 2018), aún son escasas las que responden a contextos latinoamericanos. Se trata de encontrar cambios, apropiaciones e interpretaciones particulares que están surgiendo de una reinterpretación geopolítica que se constituye en espacios virtuales (*mediaspaces*) y sociales (*socialspace*) (DeNicola, 2012:80-83), y que se extienden más allá del espacio físico y oficial por donde se ha distribuido el videojuego, atravesando fronteras.

El estudio de los videojuegos es parte del estudio de la cultura. Así, los estudios culturales se consolidan desde el poder interdisciplinario formando un conjunto de ciencias que integran la antropología o la educación entre proyectos transdisciplinarios donde convergen, principalmente, los métodos y teorías en análisis holísticos que se pueden hacer sobre un objeto de estudio común y transversal (Restrepo, 2012: 151-158). Uno de los puntos de vista que analizan los videojuegos en el marco de los estudios culturales es la antropología, pero con ciertas modificaciones metodológicas modernas (Rey-Vázquez, 2017: 20), que coaliciona con la revolución electrónica (Carey, 1989; Fischer, 2009) y que resuelve el problema de cómo llegar a educar pueblos indígenas integrándolos en nuevas comunidades digitales. Puede ser, por otro lado, que el pesimismo antropológico haya creído que la antropología llegaría a su fin, al mismo tiempo que las tribus indígenas desaparecían al insertarse en la modernidad de las ciudades industriales (Comaroff, 2010: 526), pero ahora su metodología y pensamiento holístico parecen servir más que nunca a la reformulación de los campos científicos, en tanto a metodologías y uso de datos. El desarrollo de la tecnología ha ocasionado este giro antropológico, que integra lo virtual en un concepto nuevo de cultura y que además aporta con la expansión de la metodología etnográfica. Proponemos aportaciones en ese sentido a la metodología etnográfica de la antropología para los estudios culturales de los videojuegos, esas aportaciones cambian ciertos conceptos en tanto a la práctica y sobre cómo hacer etnografía en mundos virtuales. Desde un punto de vista es la transición de la antropología clásica hacia la antropología visual y moderna, en términos

macrodisciplinares, mientras que es el paso de la etnografía clásica hacia la etnografía digital moderna en términos micro de la disciplina y metodológico.

El devenir histórico de la etnografía del mundo digital

Algunos antropólogos desde la ciencia clásica se han interesado en los juegos, como Alexander Lesser (1996), quien desde otro punto de vista transforma el objeto ritual de una danza Pawnee en un juego con una función social importante. Marvin Opler (1945) describe un juego de lucha japonés que se replica en California, descontextualizado y transgrediendo los límites espaciales de donde se ha producido. El primero conecta una actividad mágica-religiosa con el comportamiento social, mientras que el segundo hace que una actividad se reproduzca y tenga el mismo efecto social en un lugar distinto al de origen. Con ello se mantenía una antropología original que había estudiado los juegos como parte de la cultura y como tal los relacionaba con los demás aspectos, tal como lo han planteado varios investigadores como Huizinga (1949) y Blanchard & Taylor-Cheska (1986).

34 Por otro lado, en Occidente, incluida Latinoamérica, hemos aprendido la cultura moderna digital mayormente al iniciarnos con videojuegos (López-Raventós, 2016: 3), aunque haya críticas sobre si estos nos enseñan algo, también hay conclusiones favorables en cuanto a que se convierten en herramientas educativas eficaces (Etxeberria, 1998; Roncancio-Ortiz et al., 2017). Pensar en una educación moderna, casi invisible, implica incluir todo tipo de videojuegos específicos como el WoW dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje en Latinoamérica. Aunque no todos los niños gustan y pueden acceder a jugar videojuegos mientras que a la vez asisten al colegio, hay un número considerable de jugadores que está creciendo no solo en las clases altas que se ubican en las capitales de los países latinoamericanos, sino también en lugares remotos y poblaciones alejadas de los centros de difusión supuestamente modernos.

El mundo indígena que antes se veía como alejada de la tecnología moderna, hoy tiene jóvenes que han integrado los videojuegos como parte de su formación y recreación dentro de sus comunidades. Si la etnografía era el método antropológico por excelencia para analizar las sociedades indígenas, porque ahora no puede seguir haciendo lo mismo, incluyendo los nuevos objetos culturales apropiados por comunidades indígenas modernas.

En este tipo de espacios virtuales, las sociedades se entrecruzan, aprenden, conviven y construyen sus identidades de forma más compleja que antes. Recordemos que la “antropología ha sabido que la experiencia del espacio siempre se construye socialmente” (Gupta & Ferguson, 1992: 11), por lo que, analizar espacios virtuales construidos de la misma manera merecen entenderse con nuevas herramientas, conforme se transforma la realidad, con el fin de sobre pasar los límites que fueron fijados por la historia de la ciencia y elaborar metodologías y teorías más complejas que sirvan para analizar sociedades complejas.

La idea de una metodología compleja que se resume en una etnografía de mundo virtual dentro de los *estudios de juegos* forma una parte específica de los estudios culturales, que no solo radica en un diálogo interdisciplinario entre las ramas científicas y las investigaciones multimetodológicas (Mäyrä, 2009: 313) para trabajar un objeto de estudio en común, sino en la transgresión de fronteras científicas, que den paso a una nueva definición. La transdisciplinariedad es también un principio de los estudios culturales, donde se aprende que no solo la antropología estudia la cultura,

sino de todo un conjunto no limitado de ramas científicas interesadas en lo cultural (Restrepo, 2012: 160). Cabe preguntarnos qué ciencias han estudiado los juegos, o cómo diferentes culturas han conceptualizado estos dentro de pensamientos diversos. Un pensamiento diverso y complejo, es aquel capaz de concebir y aceptar la diversidad cultural del mundo real. Es un ejercicio de la mente en complicidad de la experiencia, junto al reconocimiento, aceptación y comprensión de las diferencias. Los juegos, por ejemplo, pudieron pasar desapercibidos, por el mismo hecho de cómo se conceptualiza los juegos en Occidente, contrarios a la educación y a la seriedad, siendo solo para entretener o producir placer (Blanchard & Taylor-Cheska, 1986: 26-32). En el caso, de que estos son desprendidos de las acciones reales y trascendentes de la vida, no pueden adquirir mayor relevancia que el que se les ha dado, ni tampoco para aquellas ciencias orientadas por políticas de productividad.

En Latinoamérica, las religiones cristianas influyen en la cultura popular haciendo que el ocio sea visto como pecado, sumado a las crisis económicas que describen los juegos por placer de forma negativa, constituyen ideas negativas en la sociedad con respecto a los videojuegos; sin embargo, como señala Ian Bogost, los videojuegos pueden generar “expresiones políticas” (2007: 125) que puedan cambiar el significado de los juegos. Si esto es posible, entonces puede convertirse en un objeto de estudio cultural, que implicaría serios cambios en la metodología antropológica para adaptarse a nuevos objetos de estudio. Si Latinoamérica está produciendo esto, implicaría aportes latinoamericanos excepcionales, que no se darían en otro lado.

El presente texto se encuentra articulado por los siguientes objetivos de investigación. En primer lugar, describir los cambios que la cultura digital provoca en la práctica y hacer etnográfico, para poder dar cuenta de fenómenos contemporáneos; en segundo lugar, identificar los componentes que caracterizan la cultura compleja en Latinoamérica, así como las especificidades que muestra la población de jóvenes jugadores de *World of Warcraft*. Al cubrir estos dos objetivos será posible elaborar una metodología compleja que permita la recuperación de herramientas etnográficas tradicionales y su transformación para ser aplicadas en entornos virtuales.

En consecuencia, debemos considerar que la idea expuesta se aplica solo a la concepción de una sociedad compleja como tal, la cual es un producto inevitable de la historia que ha conseguido aglomerar grupos humanos diversos en espacios compartidos y distribuidos por todo el mundo a través de las migraciones, conquistas y usos de recursos. De tal modo, el ámbito de estudio corresponde a la ciudad peruana de Arequipa, que antes podrían haber sido consideradas por la antropología clásica como un espacio habitado por indígenas, ahora es tomada como el lugar de enunciación investigativa, además de ser otra de las tantas ciudades donde hubo transformaciones y efectos; aunque Arequipa, hasta el día de hoy, podría ser vista como algo alejada de la modernidad y subdesarrollada, es parte de lo que llamamos sociedad compleja. Arequipa es parte de esta complejidad que conquista nuevos espacios dentro de los mundos virtuales. Se extiende en un mundo virtual, y muchos de sus miembros, especialmente, jóvenes, tiene doble vida, y una de ellas se construye en espacios digitales sentado frente a un monitor.

Si bien el trabajo se extiende hacia el tema de la educación indígena, nos centraremos en explicar los aportes metodológicos que han derivado de la investigación principal. En ese caso tratamos de proponer cambios en la metodología tradicional de la antropología, la cual siempre sirvió para estudiar poblaciones primitivas y nativas que se encontraban bajo la administración colonial (Malinowski, 1986: 393; Sahlins,

1972: 16) en espacios físicos. La literatura sobre este tema aún es escasa, pero novedosa. Ahora, cabe señalar que los cambios señalados son los aportes para una propuesta académica posmoderna, que hace que la etnografía sea extraída de la antropología para nuevos usos en los estudios compartidos o transdisciplinarios.

Datos y aportes para la expansión del trabajo etnográfico

Hoy “existe una necesidad creciente de compartir conocimientos sobre métodos de investigación” (Pearce & Artemesia, 2009:195), lo que ha llevado a desprender los métodos de sus respectivos campos científicos en donde se desarrollaron. En ese caso, considerar la etnografía como un método cuantitativo y cualitativo para las ciencias y no solo para la antropología, conlleva un resultado altamente beneficioso para el proceso de observación de una realidad que incluye subjetividades y videojuegos, e implica su extensión por espacios virtuales. “Más bien, se trata de centrarse en cómo los objetos se crean y se transforman en procesos de co-construcción en la interacción social, incluso en nuestras prácticas de investigación” (Plesner & Phillips, 2014:5), las cuales resultan ser aquellas que sumergen a los investigadores dentro de un mundo construido socialmente y apto para etnografiarlo.

Si bien la etnografía es el método en la investigación, esta dirige la observación, como técnica, hacia cierta población que incluye al etnógrafo mismo, para captar cómo estos aprenden una nueva cultura en un espacio virtual.

36

Un aporte para la etnografía de hoy añade la recolección de datos empíricos haciendo que el investigador se sumerja en la realidad de los videojuegos. Para ello, necesita extender su concepto de espacio, y aprender una nueva forma de caminar en dentro de nuevas realidades espaciales. Si bien las etnografías clásicas requerían de un espacio físico en donde un etnógrafo podía caminar y buscar a sus informantes, ahora se lo cuestiona en tanto se anexa un espacio virtual.

Por lo tanto, la intención es dejar de lado la pregunta sobre la identidad “verdadera” e incluso si existe “realidad” y reorientar el enfoque empírico a cuestiones que tienen que ver con cómo, dónde y cuándo aparecen las identidades y realidades en Internet. (Hine, 2004:147).

Por consiguiente, hay que dejar de lado la problemática dicotómica que puede haber entre lo que es real o lo que no lo es, al igual que la configuración de la identidad del sujeto al que se le va a analizar como informante clave, es decir, al avatar¹, entendido como la apariencia virtual que el sujeto ha escogido para interactuar en el medio virtual o en el ambiente de juego. No hablamos de dos identidades, sino de una, en el sentido de que las dos se pertenecen, por consiguiente, no hay dos espacios (real y virtual), sino solo uno moderno.

Son, en cambio, las habilidades de aprender a usar la imaginación para leer más allá de los límites y poder encontrar puntos de convergencia y divergencia entre diferentes mundos para comprender sus relaciones mutuas. Los MMOG fomentan el uso de la imaginación para cerrar las brechas y los límites entre los mundos para proporcionar una comprensión más completa y más compleja de los mundos virtuales y físicos en los que habita el jugador. (Thomas & Brown, 2007: 150)

1. Se entiende por “avatar” como el sujeto virtual que representa al real.

La idea de hacer etnografía dentro de los mundos virtuales divide la antropología clásica de la antropología moderna, la cual hoy podría estar presentándose como la antropología visual. “La antropología visual resultó ser un método efectivo para capturar parte de esta práctica de jugar juegos” (Pearce, 2009:203), aunque ahora esté significando más allá que un método, y se reconozca como una ciencia moderna. Así, la antropología de hoy reconfigura sus espacios de trabajo y la idea misma de lo que significa el campo para los antropólogos o para cualquier científico, señala además que la etnografía es una metodología para uso universal. Así implica un campo nuevo y digital que aparece, este sugiere que el investigador físicamente esté casi sin moverse y sentado frente a la computadora, pero al mismo tiempo haciendo etnografía en un espacio virtual y social.

La etnografía, un enfoque para estudiar la vida cotidiana vivida por grupos de personas, proporciona recursos poderosos para el estudio de las culturas de los mundos virtuales. Como etnógrafos, lo que nos interesa de los mundos virtuales no es lo extraordinario de ellos, sino lo que es común (Boellstorff, Nardi, Pearce & Taylor, 2012:1, traducción propia).

El investigador se desplaza en el campo virtual a través de las órdenes que le damos al computador, manipulando un avatar, pero con algunos límites propios de la tecnología o de aquellos que fueron colocados a propósito por los desarrolladores de videojuegos (Bogost, 2006). Miller y Horst sostienen que “lo digital, como toda cultura material, es más que un sustrato; se está convirtiendo en una parte constitutiva de lo que nos hace humanos” (2012:4), por consiguiente, la etnografía no debe dejar su antiguo espacio físico de desplazamiento, sino complementarlo con el virtual, ya que los jugadores podrían no solo encontrarse en el campo de batalla del WoW, sino que podrían fijar una cita física tradicional (Taylor, 2006:2).

El mundo virtual del avatar es un pequeño laboratorio tecnológico; aun así, el investigador puede desarrollar sus etnografías virtuales, porque ofrece los mismos beneficios de una realidad social (Thomas & Brown, 2007). La observación participante (Boellstorff, Nardi, Pearce & Taylor, 2012: 65-69) ha sido otra de las técnicas que se ha desarrollado intensamente dentro de la actividad antropológica; con un avatar se puede observar y participar del juego. Del mismo modo se pueden utilizar otras técnicas como entrevistas o reuniones focales para tratar temas en específico, sirve para preguntar a otros avatares sobre ellos mismos o sobre el investigador, para tener un punto de vista *emic*, o también, para interpretarlos y complementar así el otro punto de vista *etic*.

Para Celia Pearce y Artemisa, no se puede hacer etnografía del mundo virtual, sin estar dentro de él, “la razón de esto es más técnica y filosófica: no se puede observar un mundo virtual sin estar dentro de él, y para estar dentro de él, hay que estar “encarnado”. En otras palabras, se debe crear un avatar” (2009:196). En ese sentido, el investigador y los informantes adquieren un cuerpo virtual con limitaciones en comparación a su cuerpo real, pero con la posibilidad de adquirir poderes dentro del mundo virtual, algo parecido a lo que hizo Tom Boellstorff cuando etnografió *Second Life* (2008: 61). Con un avatar ingresamos al mundo virtual del WoW. Con el avatar recorreremos *espacios virtuales*, caminando o volando, según las capacidades del avatar. Asimismo, es posible conversar con los demás personajes que se encuentran a su paso, lo que encaja con el concepto de *espacio social*. Además, dentro de las posibilidades que Blizzard otorga, hay un chat con el cual se puede escribir a los compañeros de grupo (a los que son de la misma “raza”, en los términos del juego) para dialogar con otros avatares. Hay la

opción de escoger la alternativa de voz y tomar unos audífonos junto a un micrófono para charlar en tiempo real con los demás avatares que están conectados o coinciden en el espacio virtual de uno, lo que nos da más herramientas de uso.

Un antropólogo o científico social, dentro de los estudios culturales debe considerar aprender el idioma de la comunidad virtual que elige estudiar a través del computador. En tanto ahora el investigador puede estudiar a una comunidad china, inglesa, alemana, o cualquier otra, sin necesidad de viajar a esos lugares. Hoy es posible a través de los espacios virtuales, especialmente para los científicos sociales latinoamericanos que aprovechan hacer etnografías utilizando aquellas tecnologías que acortan dificultades para viajar a otros países.

Las clásicas etnografías empezaron con Bronislaw Malinowski en las islas trobriandesas (1986), estas duraban años de observaciones y entrevistas. Su metodología radicaba en la aproximación y la convivencia con el informante, lo cual es posible en el WoW. De modo que en el videojuego uno puede asumir estos viajes de la antigüedad como una extensión de la poscolonialidad. A pesar de que los videojuegos aparentan subjetividad, resulta que, estos pasan a formar parte de la cultura actual “a lo largo de sus diferentes viajes, trabajos e investigaciones” (Vázquez-Estrada, 2017: 69). La cultura actual se aprende en toda su dimensión. Las personas aprenden a desenvolverse en el mundo a través de los videojuegos, y no solamente de aquellos que son clasificados como videojuegos educativos.

38

Otro punto importante que sostiene la universalización de la metodología de la antropología radica en los sujetos de estudio. Las poblaciones de jugadores de Arequipa pueden ser conocidas desde Europa, casi de la misma manera como lo organizó Alfred Haddon en Cambridge para aquellas expediciones que se convirtieron en los momentos más inevitables de la construcción del conocimiento (Vázquez-Estrada 2017: 69). Pero, aquellas expediciones ahora también se pueden hacer de forma virtual. Un investigador puede formar equipos interdisciplinarios para sumergirse en el mundo virtual, viajar por años, conocer otros pueblos y tratar de mimetizarse con los nativos que encuentre. En WoW, la historia de la conquista se repite de forma virtual, y un concepto como la raza sigue clasificando la comunidad virtual, tal como está señalado por Jessica Langer (Corneliussen & Rettberg, 2008:87); en ese sentido, la etnografía se convierte en una herramienta de conquista que ayuda a poseer las herramientas del conquistador como el que ha creado el videojuego.

La muestra de la población arequipeña se transforma en un grupo aleatorio de 45 jugadores de WoW, cada uno con sus avatares que conforman una comunidad de guerreros virtuales. Asisten a sus encuentros virtuales desde sus casas o desde una cabina de internet en el centro de la ciudad de Arequipa o cerca de la universidad. La mayoría de ellos se definen como hombres y solo hay cinco mujeres, cifras que se mantienen proporcionalmente al universo. Hace más de un año, los fundadores de este grupo se conocieron en un torneo de Dota-2 en una cabina de internet por el centro de la ciudad de Arequipa. Desde entonces, para no distanciarse, abrieron un grupo en *WhatsApp* para citarse hasta el día de hoy. Como estudiantes de la universidad pasan las horas que tienen entre curso y curso en esos nuevos lugares, forman grupos, hacen apuestas y luchan entre sí de forma virtual. Castillo (2018) realizó un análisis teórico al respecto llegando a la conclusión de que de esa forma ellos crean sus propios códigos sociales, lo que implicaba una apropiación del WoW y una nueva interpretación de las reglas oficiales, dado que el sistema de juego digital ofrece las mismas opciones.

Análisis y resultados

En una ciudad como Arequipa, la cual fue llamada por Eduardo Restrepo, la periferia de la periferia latinoamericana (Castillo, 2017:13), es donde la expansión cultural de los videojuegos ha llegado a construir puertas para el acceso a los mundos virtuales. Aunque no se presentan en las cifras oficiales de Blizzard, las micro comunidades virtuales están presentes también en la ciudad, han *crakeado* el videojuego (*hackeado* o alterado el videojuego para evitar el código de acceso) y asisten a comunidades virtuales creadas en servidores no oficiales o piratas. La razón fundamental es que, de los jugadores seleccionados por Latinoamérica, todos son considerados pobres, tanto que utilizan software “pirata” (no legal) para poder jugar WoW, eso quiere decir que utilizan al mismo tiempo servidores no oficiales, lo que construye un mundo subterráneo del WoW que está por debajo de lo que Blizzard puede dominar.

Los avatares del grupo estudiado son las representaciones de los sujetos que narran sus experiencias de forma virtual, solo cinco son mujeres, “de hecho, las decisiones de compra para las mujeres tendían a relacionarse con la influencia específica de alguien, y formar al jugador dentro de una narrativa de influencia externa a la que estaban sujetos” (Thornham, 2011:31), y cabe mencionar que, dos de ellas fueron atraídas por sus amigos que estaban dentro del grupo de jugadores, aunque en algunas ocasiones ellas han transfigurado su género con el avatar para explorar nuevas relaciones y experiencias.

Para estos jugadores aprender a jugar WoW ha sido una oportunidad para cambiar su condición de pobreza al negociar su estatus dentro del juego. Comprar una hora de juego cuesta la tercera parte de un dólar, esa es la constante inversión. Los lugares físicos en donde juegan, mayormente las cabinas, andan sucias y no brindan ninguna comodidad. Las computadoras, en cambio, son modernas y soportan los últimos videojuegos que han salido al mercado. Cada computadora se encuentra una al lado de otra, sin ningún espacio para espectadores. Algunas cabinas mantienen sus consolas con parlantes al aire libre, lo que provoca que todos los que están dentro de la cabina compartan el sonido de todas las máquinas. Todos escuchan sus emociones y mensajes, se ven entre sí y se observan. Entre ellos han generado una comunidad que comparte un espacio físico, por lo menos de los diez que no tienen computadoras en casa; sin embargo, a través del ritual del encuentro, el WoW los transforma en un avatar con muchas más monedas de oro. Su nuevo aspecto es visible por toda la tribu electrónica, y tienen que ganárselos socialmente; formar alianzas puede llegar a ser difícil, en especial si no se sabe jugar o solo se observa.

Los avatares han aprendido a aprovechar los elementos que hay en el juego, saben por dónde ir y a quién pedirle indicaciones para la próxima misión. Sus códigos de comunicación se han convertido en un lenguaje que solo ellos entienden. El código de guerra mezclado con apodosos y palabras groseras, inconclusas o mal escritas, son faltas graves a la ortografía y gramática, pero forman parte de una táctica efectiva dentro de la guerra virtual.

El avatar debe ser aceptado dentro de una comunidad virtual que ha sido clasificada inamoviblemente por razas (Blizzard, 2018), solo una representa a la raza humana. Solo cuatro jugadores de la comunidad de Arequipa elegían en ocasiones la raza humana para desenvolverse en el juego, mientras que los otros se distribuían entre las diferentes razas que hay entre los bandos antagónicos de la Alianza: enano, elfo de la noche, gnomo, draenei, huirgen y pandarian; y de la Horda: orco, no-muerto, tauren, trol, elfo de sangre, goblin y pandarian. Aunque los pandarian son una raza que aparece en ambos bandos,

no desaprovechan una táctica que irrumpe la geopolítica virtual de lo acostumbrado en el juego. El jugar para ambos lados, puede ser una ventaja, ya que más de la mitad del grupo de estudio señaló alguna vez escoger esta raza comodina. Pero actuar de esa forma parece ser más una costumbre cultural aprendida que está relacionada a la forma de sobrevivir para la mayoría en el mundo real latinoamericano, porque casi todos han jugado con más de una raza y de ambos bandos; tal como señaló Castillo (2018), se convierte en una forma ecléctica de avanzar en el juego, echando suertes, sin respetar las reglas lógicas del juego que incentivan formar parte de un solo bando. También, estas acciones pueden ser vistas como capital social para un proceso de negociación en el juego (Tan, Yeh & Chen, 2017). De modo que, los jugadores latinoamericanos escogen personajes de ambos lados para sacarle mayor provecho al juego. En ese sentido, los resultados de los trabajos etnográficos dentro del mundo virtual superan las lógicas internas del sistema del videojuego; como señala Penix-Tadsen, para analizar los videojuegos “se necesita más, una perspectiva cultural” (2016:20) que otra cosa.

40 Los jugadores en una partida forman parte de la Alianza, pero en otras circunstancias podrían ser parte de la Horda, ellos se inclinan hacia dónde les va mejor. La raza se escoge en los términos de Blizzard, pero se reconstituye dentro del plano virtual en el grupo de jugadores latinoamericanos con quienes se ha trabajado en esta investigación. En fin, la raza es “un constructo social” (Appelbaum & Roseblatt, 2003: 12), lo que significa que por más apariencia física y representativa puedan tener los personajes de las diferentes razas del WoW, estas no se entienden por sus elementos visibles, sino por el significado simbólico que los jugadores les dan a los personajes, lo cual le da un giro a la siguiente definición: “La diferencia racial se ha definido de acuerdo con nociones como civilización, honor y educación que se han manifestado en vestimenta, lenguaje y religión, así como en el tipo de cuerpo” (Appelbaum & Roseblatt, 2003:12). Según Blizzard (2018), “la raza define el grupo por el que lucharás y en donde residirán tus lealtades”. Elegir una raza en WoW significa dar el primer paso para construir una identidad dentro del mundo virtual (Nakamura & Chow-White, 2012:1). Es una imagen virtual que imita una realidad posible con la ayuda de la tecnología, expandiendo las oportunidades de aprendizaje cultural de los jugadores. La raza es el primer paso para aprender una identidad nueva dentro de WoW, pero al mismo tiempo que se complementa con la identidad real del sujeto. Por consiguiente, el sujeto tiende a desprenderse para tener identidades múltiples, aunque, como señala Miguel Sicart, todos se consideren los nuevos ciudadanos de Azeroth con iguales derechos y deberes (Baker et al., 2012: 194). Frente a esta idea los sujetos entrevistados no se asombraron y dejaron de lado la idea *etic* del investigador, mientras que desde su propio punto de vista *emic*, es solo una forma de divertirse. Algunos de ellos, 20 de los hombres, les gustaba escoger la raza de los orcos, que en apariencia estos son una desfiguración del cuerpo humano, que podría generar terror al destruirlo. La edad de los jugadores es diversa, por lo que concordamos con apelar a la diversidad, al igual que la conclusión de Yee (2006). En cuanto a preferencias, pocos, entre 5 y 10 del grupo escogían a los enanos, escogían antes a los *night elf* o a los *tauren*, seguidos de los demás. Ocho de los hombres en algunas ocasiones escogían a personajes femeninos, lo que asumimos llamar un travestismo virtual; es interesante este dato, ya que se ha tratado siempre de una comunidad aparentemente machista. Las pocas mujeres que han desarrollado un nivel como para ser aceptadas en el grupo, todas ellas estudian en la universidad, y poseen altas notas, lo que significa que son estudiantes excepcionales, al igual que la mitad de los hombres. En el juego de WoW, también parecen demostrar las mismas

capacidades, o por lo menos es donde se igualan las capacidades, todos los miembros del grupo casi han desarrollado sus avatares al mismo nivel, cuando uno se retrasa le piden su contraseña para acceder con su usuario y desarrollar a su personaje. Esto quiere decir que los avatares son compartidos por el grupo. Algunos de ellos, ven el WoW como una forma de ganar dinero, vendiendo sus cuentas al mejor postor, no es entretenimiento en toda su expansión, sino una necesidad social y cultural importante, por ello la apropiación sigue su curso y redefine los objetos materiales reinterpretándolos para nuevos significados y funciones dentro de la sociedad latinoamericana.

Discusión y conclusiones

Una experiencia virtual como la que pasó Nardi (2010) como etnógrafa es relevante para describir el trabajo etnográfico digital en el WoW, la cual mantiene el objetivo social del juego (Casteñeda-Peña et al., 2015,92), incluso en el área latinoamericana, o específica como en el caso de la comunidad virtual de arequipeños. Así, WoW se ha convertido en un espacio virtual de sociabilización de personas en el mundo actual. Un espacio virtual que extiende el espacio físico y al mismo tiempo acorta la distancia entre sujetos que pueden estar viviendo a extremos del mundo físico, dejando de lado los encuentros cara a cara y la tradición de buscarse, de la cual habla Taylor (2006:2). Aunque la limitante cultural básica que hoy todavía agrupa a los jugadores de WoW esté basada aún por el idioma, no necesariamente este se configura como determinante. WoW es también un lenguaje simbólico que se ha construido por sí mismo y por las interpretaciones culturales de los jugadores, quienes han creado sus propias reglas y sus códigos éticos. Recordemos que esta interacción se basa en el principio de que los humanos necesitamos contacto social (Williams, 2006:3; Giang, Kafai, Fields & Searle, 2012:543), lo que hace que WoW se expanda en un espacio virtual transnacional y globalizado que emerge en los últimos años con el cambio de juegos MUD a los de MMPOG; y que, también parte de la extensión de la cultura del videojuego por todo el mundo por diferentes medios, lo que Harvey (2015) ha llamado transmedia fantástica.

La vida cotidiana se apodera de las tecnologías para ampliar su capacidad de resistencia poscolonial identificada dentro del juego, y a la vez que se reproduce y se extiende, funcionando como parte de la vida social en espacios virtuales. De modo que, la práctica del WoW y de su etnografía surgen en las nuevas relaciones sociales posmodernas, la cual une gente de diversa índole creando grupos sociales transculturales para un nuevo tipo de aprendizaje de la cultura (Thomas & Brown, 2007). Se observa en el WoW que las e-comunidades están compuestas de personas con diferentes nacionalidades y con diferentes lenguas, y aunque no compartan entre sí el mismo idioma, se apoyan en el lenguaje del juego que se expresa en la cantidad de oro, logros, misiones cumplidas, desarrollo del personaje, etc. Hay una exigencia para el jugador nuevo, pues este debe aprender las reglas del juego para ser aceptado por algún grupo. Por el contrario, los jugadores que han alcanzado un alto rango enseñan a otros, también pueden escoger los grupos a los cuales quieren pertenecer u ofertar su avatar en un promedio de mil soles.

Aunque el inglés domina el mundo de WoW, el castellano es el preferido por latinoamericanos. El espacio social de los jugadores está limitado por el lenguaje. Hay apropiación de espacios y objetos virtuales, de la misma manera que en el mundo real, aunque de forma reducida. La interpretación de datos y espacios virtuales se refleja en

el uso del lenguaje, los resultados señalan que los latinoamericanos aún no integran los grupos mayores donde predomina el inglés o el mandarín.

Los estilos de vida virtual emergen en cualquier lugar. Los jóvenes que se sumergen en estos mundos pasan gran parte del tiempo de sus vidas en esos otros espacios virtuales, también llamados *third places* (Oldenburg, 1997). Hoy esta nueva forma de vivir les hace aprender habilidades y capacidades para sobrevivir en un tipo de cultura en particular, la cual está relacionada con la globalización y la capitalización.

Concluimos que describir los cambios de la cultura digital provoca un cambio en la práctica etnográfica, para poder dar cuenta de fenómenos contemporáneos de las comunidades modernas; en segundo lugar, los componentes identificados en los párrafos anteriores caracterizan una cultura compleja en Latinoamérica, así como las especificidades y particularidades que demuestra la población de jóvenes jugadores. Lo que ha conllevado a elaborar una metodología compleja que permita la recuperación de herramientas etnográficas tradicionales y su transformación para ser aplicadas en entornos virtuales, a través de etnografías en los mundos virtuales.

Por último, esta aproximación etnográfica a una comunidad de jugadores de la ciudad latinoamericana de Arequipa revela datos sugerentes sobre cómo ellos aprenden de lo cultural y se apropian del WoW. Diseñar la metodología etnográfica implica hallar medios que estén de acuerdo a la naturaleza cultural de los actores sociales que brindarán la información, de sus formas de interpretación y de entender el mundo virtual en el que se desenvuelven “representados por avatares” (Bell, 2008,2). Los informantes en ciertos momentos se transfiguran para generar una identidad adicional, donde pueden cumplir con sus fantasías que se relacionan con el poder, el estatus y el prestigio. No es una forma de evadir la realidad, sino de extender la vida real, la cual se complementa con la vida virtual creando nuevas posibilidades de ser en el mundo posmoderno. En Latinoamérica, por su particularidad histórica, los jugadores tienen una reconfiguración identitaria (Pearce, Boellstorff & Nardi, 2009) de reconocimiento y de superación colonial (Hutchinson 2016: 155), que reformula el sentido de cualquier videojuego.

En tanto a los *espacios virtuales* y los *espacios sociales* como espacios de la cultura posmoderna extendida y complementaria, son discusiones de las geopolíticas actuales y de una realidad que integra lo virtual, es decir los videojuegos como parte de la producción material de una sociedad moderna y tecnológica. Otras culturas, como el grupo de estudio de Arequipa, se apropian y resignifican sus usos y los conceptos metodológicos a medida que son etnografiados dentro de los videojuegos. Por ello, para comprender estos fenómenos de la posmodernidad, la antropología, una ciencia en proceso, necesariamente debe adaptar y liberar su metodología etnográfica y cambiar sus conceptos tradicionales, dando paso a que otros campos como la educación y otros campos que conforman los estudios culturales intervengan. En ese sentido, el etnógrafo virtual es un avatar que desarrolla su trabajo de campo, investiga y utiliza sus técnicas como la observación participante en nuevos espacios de la realidad, para conocer procesos de aprendizaje de una cultura que integra lo virtual en la realidad. Finalmente, como ejemplo, los educadores y otros especialistas, podrían convertirse en etnógrafos de los mundos virtuales y comprender más a los alumnos posmodernos. Así, este modo de hacer etnografía seguramente podría revelar nuevos datos sobre el comportamiento del ser humano posmoderno.

Bibliografía

- Allhoff, F. (Ed.), 2010, *Philosophies of the sciences: A guide*. Sussex, Blackwell Publishing.
- Appelbaum, A. S. & Roseblatt, K. A. (Eds.), 2003, *Race and nation in modern Latin America*. London, The University of North Carolina Press.
- Baker, B., Hock-Koon, S., Kojima, H., Masadi, S., Miller, K., Mitropoulos, J., ... Dyer Withford, N., 2012, *Extra life. 10 videojuegos que revolucionaron la cultura contemporánea*. Madrid, Errata Naturae.
- Bell, M. W., 2008, *Toward a definition of virtual worlds*. Journal of Virtual Worlds. Research 1(1), 1-5. Suecia, Universidad de Lund.
- Blanchard, K. & Taylor-Cheska, A., 1986, *Antropología del deporte*. Barcelona, Bellaterra.
- Blizzard Entertainment, *World of Warcraft Races*. Press release. Fecha de consulta: Junio 2018. <https://worldofwarcraft.com/en-us/game/races>.
- Boellstorff, T., 2008, *Coming of Age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton, Princeton University Press.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. & Taylor, T.L., 2012, *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. New Jersey, Princeton University Press.
- Bogost, I., 2006, *Unit operations: An approach to videogame criticism*. Cambridge, MIT.
- Bogost, I., 2007, *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, MIT.
- Carey, J. W., 1989, *Communication as culture: Essays on media and society*. Boston, Unwin Hyman.
- Castañeda-Peña, H., Salazar-Sierra, A., Gonzáles-Romero, N., Sierra-Gutiérrez, L.I. & Menéndez-Echevarría, A.L., 2015, *Juegos masivos multijugador: arquitecturas, identidades e hipermediación*. Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana.
- Castillo, D., 2018, *Antropología y videojuegos: apropiación de mundos virtuales para el caso de una comunidad de gamers del World of Warcraft en Arequipa*. En Núñez-Pacheco, R., Castillo-Torres, D. & López-Pérez, B. (Eds.). *Narrativas transmedia, literatura y cultura en los videojuegos*. Arequipa, Editorial UNSA.
- Castillo, D., 2018, *An anthropological approach to the Latin American Digital Culture of World of Warcraft*. Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital, 7(1), 407-427. Salamanca, Editorial Delirio.
- Castillo, D., 2017, *Antropología: Otros puntos de vista para analizar la sociedad*. Arequipa, UNSA.
- Castronova, E., 2004, *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago, University of Chicago Press.
- Comaroff, J., 2010, *The end of anthropology, again: On the future of an in/discipline*. *American Anthropologist*, 112(4), 524-538(15). Estados Unidos de Norteamérica, American Anthropological Association.
- Chambers, S.C., 1999, *From subjects to citizens: Honor, Gender, and Politics in Arequipa, Peru, 1780-1854*. University Park, Pennsylvania State University Press.
- Corneliussen, H. & Rettberg, J. W. (Eds.), 2011, *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. Londres, MIT.
- DeNicola, L., 2012, *Geomediality: The reassertion of space within digital culture*. In A. H. Horst & D. Miller (Eds.), *Digital anthropology* (pp. 80-100). Nueva York, Berg.
- Ferraro, G. & Andreatta, S., 2010, *Cultural Anthropology. An Applied Perspective*. Belmont, Wadsworth.
- Fischer, M.M.J., 2009, *Anthropological Futures*. Londres, Duke University Press.

- Giang, M.t., Kafai, Y.B., Fields, D.A. & Searle, K.A., 2012, Social interactions in virtual worlds: Patterns and profiles of tween relationship play. In J. Fromme & A. Unger (Eds.), *Computer games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies* (pp. 543-556). Londres, Springer.
- Gupta, A. & Ferguson, J., 1992, Beyond 'Culture': Space, Identity, and the Politics of Difference. *Cultural Anthropology* 7(1), 6-23. Estados Unidos de Norteamérica, American Anthropological Association.
- Harvey, C. B., 2015, *Fantastic Transmedia: Narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds*. Nueva York, Palgrave Macmillan.
- Heider, K. G., 2007, *Seeing anthropology: Cultural anthropology through film* (4th ed.). Boston, Pearson.
- Hine, C., 2004, *Etnografía virtual*. Barcelona, Editorial UOC.
- Hutchinson, R., 2016, Virtual colonialism: Japan's others in SoulCalibur. In A. Pulos & S.A. Lee (Eds.), *Transnational contexts of culture, gender, class, and colonialism in play, East Asian popular culture* (pp. 155-178). Cham, Palgrave Macmillan.
- Huizinga, J., 1949, *Homo ludens: A study of the play element in culture*. Londres, Routledge & Kegan Paul.
- Kim, B., 2015, *Understanding gamification*. Chicago, American Library Association.
- Lesser, Alexander, 1996, *The Pawnee ghost dance hand game*. Lincoln, University of Nebraska.
- Lin, H. & Sun, C.-T., 2016, A chinese cyber-diaspora: Contact and identity negotiation in a game world. In A. Pulos & S.A. Lee (Eds.), *Transnational contexts of culture, gender, class, and colonialism in play, East Asian popular culture* (pp. 155-178). Cham, Palgrave Macmillan.
- Malinowski, B., 1986, *Los argonautas del Pacífico occidental*. Barcelona, Planeta-De Agostini.
- Mäyrä, F., 2009, Getting into the game: Doing multidisciplinary games studies, en B. Perron & M.J.P. Wolf (Eds.), *The video game theory reader 2* (pp. 313-330). Nueva York, Routledge.
- Miller, D. & Horst, H.A., 2012, The digital and the human: A prospectus for digital anthropology. In A. H. Horst & D. Miller (Eds.), *Digital anthropology* (pp. 3-38). Nueva York, Berg.
- Myers, D., 2006, Signs, symbols, games, and play, en *Games and culture*, 1(1), 47-51. Nueva Orleans, Sage Publications.
- Nakamura, L. & Chow-White, P.A. (Eds.), 2012, *Race after the Internet*. Oxon, Routledge.
- Nardi, B. A., 2010, *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. Michigan, The University of Michigan Press.
- Oldenburg, R., 1997, *The great good place: Cafés, coffee shops, community centers, beauty parlors, general stores, bars, hangouts, and how they get you through the day*. Nueva York, Marlowe & Company.
- Opler, M. K., 1945, A sumo tournament at Tule Lake Center. *American Anthropologist* 47(1). Estados Unidos de Norteamérica, American Anthropological Association.
- Pearce, C. & Armesia, 2009, *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge: MIT.
- Pearce, C., Boellstorff, T. & Nardi, B.A. (Eds.), 2009, *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Penix-Tadsen, P., 2016, *Cultural code, video games and Latin America*. Londres, MIT.
- Plesner, U. & Phillips, L. (Eds.), 2014, *Researching virtual worlds: Methodologies for studying emergent practices*. Oxon, Routledge.
- Restrepo, Eduardo., 2012, *Antropología y estudios culturales: disputas y confluencias desde la periferia*. Buenos Aires, Siglo Veintiuno.
- Rey-Vásquez, E. M., 2017, *Videojuegos: perspectivas éticas y educativas*. Bogotá, Aula de Humanidades y Universidad de San Buenaventura.

- Sahlins, M. D., 1972, *Las sociedades tribales*. Barcelona, Labor.
- Tan, W.K., Yeh, Y.D. & Chen, S.H., 2017, The role of social interaction element on intention to play MMORPG in the future: From the perspective of leisure constraint negotiation process, en *Games and Culture*, 12(1), 28-55. Nueva Orleans, Sage Publications.
- Taylor, T. L., 2006, *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, MIT Press.
- Thomas, D. & Brown J. S., 2007, The play of imagination: Extending the literary mind, en *Games and Culture*, 2(2), 149-172. Nueva Orleans, Sage Publications.
- Thornham, H., 2011, *Ethnographies of the videogame: Gender, narrative and praxis*. Burlington, Ashgate Publishing Company.
- Vázquez-Estrada, A., 2017, *Reencuentro con el argonauta. Malinowski y los desafíos de la antropología contemporánea*. Querétaro, Universidad Autónoma de Querétaro.
- Williams, D., 2006, Why games studies now?, en *Games and Culture*. 1(1). 1-4. Nueva Orleans, Sage Publications.
- Yee, N., 2006, The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. In R. Schroeder & A. S. Axelsson (Eds.), *Avatars at work and play* (pp. 187-2017). Londres, Springer.
- NOTA:** Participación en investigación: Daniel a Castillo-Torres, 50 por ciento, Rosa Núñez-Pacheco, 30 por ciento, Blanca Estela López-Pérez, 20 por ciento. <http://vri.unsa.edu.pe/proyectos2016-i/#1485045640036-4451e69b-3035>