

Wilbelys Briceño
Nicolas Mendoza
Juan Quintero
Sergio Malagón
Fabian Fonseca
[Bogotá-Colombia]

El videojuego como herramienta de representación: un análisis espacial y cultural de World of Warcraft.

The video game as representation tool: a spatial and cultural analysis of World of Warcraft.

RESUMEN

Una de las problemáticas contemporáneas de la disciplina antropológica es la representación de la otredad y de los estudios etnográficos. Antropólogos como George Marcus y Michael Fischer han señalado la importancia de la búsqueda de nuevos campos y métodos de trabajo etnográfico cuyo fin sea superar los supuestos y sesgos tradicionales, desde una óptica de experimentación y apertura al público sobre las reflexiones de la otredad. En ese sentido, el videojuego gana relevancia como un recurso experimental que permite la creación de espacios reflexivos, en donde se desarrollen nuevos métodos de investigación para la representación. Con el objetivo de estudiar las posibilidades que tiene este medio como instrumento etnográfico, este trabajo utiliza el concepto de para-sitio para pensar el videojuego como una instalación en la que en un espacio diseñado se ponga en cuestión las representaciones culturales a través de la participación de los jugadores. Por medio de un análisis visual y narrativo de una de las razas del juego World of Warcraft se busca mostrar cómo los diseñadores ponen en escena una performatividad de la otredad cultural que los jugadores pueden apropiarse o reinterpretar. Se concluye que los videojuegos son un espacio en el que las discusiones antropológicas tienen cabida, en el cual los diseñadores tienen la capacidad de proponer mundos virtuales como instrumentos etnográficos que abren la posibilidad de construir nuevas representaciones e interpretaciones del mundo.

ABSTRACT

One of the most important contemporary problems of the anthropological discipline has been the representation of otherness and ethnographic studies. As a result, anthropologists such as George Marcus and Michael Fischer have pointed out the importance of the research in new fields and methods of ethnographic work aimed at overcoming traditional assumptions and biases, from a perspective of experimentation and openness to the public on the reflections of the otherness. In this sense, videogames gain relevance as an experimental resource that allows the creation of reflective spaces, where new research methods for representation are developed. In order to study the possibilities of this medium as an ethnographic instrument, this work uses the concept of para-site to think of the video game as an installation in which a space designed to question cultural representations through participation of the players. Through a visual and narrative analysis of one of the races of the game World of Warcraft seeks to show how designers put on stage a performativity of cultural otherness that players can appropriate or reinterpret in different scales. It concluded that videogames are a space in which anthropological discussions take place, an in which designers have the ability to propose virtual

sceneries as ethnographic instruments that open the possibility of constructing new representations and interpretations of the world.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Otredad, *Para-sitio*, Performatividad, Indentidad, Narrativa, World of Warcraft

Otherness, *Para-site*, Performativity, Identity, Narrative, World of Warcraft

*Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia. Facultad de arquitectura y diseño.
Departamento de Arquitectura.*