

# WoW, l'univers paral·lel

Ja fa anys que funciona. Aplega milions de persones virtualment convertides en elfs, goblins o allò que convingui. World of Warcraft és el videojoc de rol multijugador en línia més gran del món, un univers que es desenvolupa i se socialitza en paral·lel al nostre. Un gran negoci, també. En obert o en economia submergida.

**H**o explicava Sam Dracir a la seva pàgina setmanal en aquesta mateixa revista, quan en va comentar la darrera expansió, anomenada Cataclysm: World of Warcraft (WoW, per als amics) és “el millor joc del decenni”.

I més coses, és. El nostre expert digital ja ens ho avisava, de fet: “Mou milions de persones arreu del món, genera economies diverses –inclosa la feina en negre dels *goldfarmers* xinesos–, i el teu nivell en aquest joc és tingut en compte en nombrosos currículums laborals.”

La primavera passada, un bon amic de Sam Dracir, i també col·laborador d'EL TEMPS, l'historiador i crític d'art Ricard Mas, va ser comissari de l'exposició “Societats Virtuals”, a l'Arts Santa Mònica de Barcelona. Bona cosa dels mons de joc i relació que hem anat bastint els humans fora de la realitat (o a la frontera de línia intermitent que es traça entre l'espai real i el virtual) quedaven retratats en aquella mostra, des dels jocs de guerra inventats a la Prússia del primer terç del segle XIX fins a l'espai d'avatars virtuals creat per a The Sims o Second Life. No s'hi parlava només de WoW, per tant, en aquella exposició, però també de WoW. Al capdavant, tal com raonava Mas mateix, “actualment, 11,5 milions de jugadors paguen una quota mensual –12,99 euros– per a participar a WoW. Hi ha una massa crítica suficient per a generar una economia real globalitzada, un relat col·lectiu propi i una societat tan complexa com la més complexa de les que hi ha a l'altra banda de la pantalla. De fet, hi ha països amb menys habitants i amb economies molt inferiors a la de WoW. Mai tanta gent no havia participat alhora d'un mateix joc.”

**MMORPG.** L'acrònim és impronunciable, però s'ha estès i acceptat com un mot arribat d'un altre món. Respon a les sigles en anglès de “joc de rol en línia multijugador massiu” (“massively multiplayer online role-playing game”) i defineix el gènere de videojocs al qual pertany World of Warcraft: centenars, milers, desenes de milers de jugadors poden entrar alhora, via internet i mitjançant un personatge que els representa, en un entorn virtual i interactuar amb el programa i entre ells. Aquest segon aspecte, i la manera com ho fa possible, és una de les claus de l'èxit de WoW.

I què hi passa, en aquest MMORPG?

De manera resumida: el jugador tria a quin bàndol vol pertànyer, si a l'Horda o a l'Aliança, de quina raça vol ser (orc, no-mort, troll, tauren, elf de sang o goblin per a l'Horda; humana, gnom, nan, elf de la nit, draenei o huargen per a l'Aliança); dins de cada raça, quina classe d'individu (sacerdot, guerrer, paladí, mag, xaman, druida, bruixot, caçador...), quina professió exercirà (minaire o pescador són dues opcions, però no pas les úniques) i coses per l'estil. Sobre aquesta base, crea el seu personatge (que, amb el temps i la personalització, esdevindrà únic i li facilitarà la identificació), li posa un nom i comença a voltar pel món virtual, a superar les missions que se li aniran presentant, a lluitar contra monstres de tota mena, a aconseguir diners i experiència, armes i objectes valuosos, a augmentar de nivell, tenir accés a millors objectes, a barallar-se amb uns altres jugadors o forjar-hi aliances segons el cas.

L'univers de WoW, que va néixer del joc per a ordinador Warcraft: Orcs & Humans creat per la companyia Blizzard Entertainment els anys 90 (va arribar a Europa el 1994), beu del max-mix pseudo-mitològic usual en aquesta mena de jocs, un còctel situat entre *El senyor dels anells* i *Dungeons & Dragons* (el joc de rol de fantasia pseudo-medieval que va veure la llum l'any 1974 i que es considera pare i mare de tots els actuals). Per bé que aquí l'heterodòxia fa tants tombs com li convé: sobre el fons més o menys clàssic dels jocs de rol, s'hi barreja, posem per cas, l'enginyeria futurista que practiquen els goblins, i hom hi pot trobar un cavaller d'aire medievalitzant

dalt d'un cavall *ad hoc* o pilotant un coet a reacció. Tot s'hi val, per tant, sempre que es mantingui dins el marc fantàstic que s'ha establert.

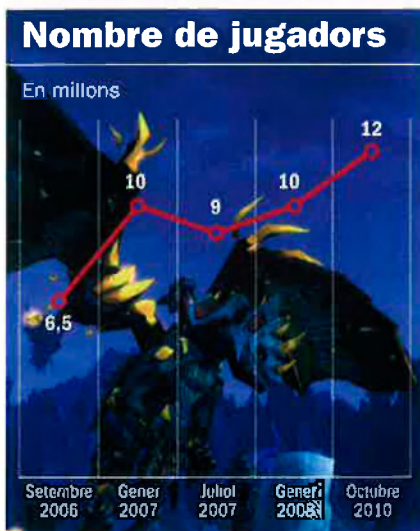
Així doncs, en un món inventat i ahistòric, ple de màgia i éssers fantàstics en pugna constant, WoW planteja una premissa inicial (una gran devastació provocada per una força fosquíssima en forma de drac) que queda ràpidament ultrapassada per la mateixa dinàmica del joc. La historieta acaba essent una mena de teló de fons: aquí compta jugar, relacionar-te, que el teu personatge creixi i vagi guanyant poder.

**Univers virtual persistent.** “És un entorn virtual al qual podem accedir permanentment i on sempre hi ha activitat”. Emilio Sáez Soro, professor de comunicació àudio-visual i publicitat a la Universitat Jaume I, estudia els videojocs d'universos virtuals persistents des del vessant comunicatiu. Li agraden els videojocs des del temps del Pacman primigeni i ha fet de la necessitat virtut: ara, a més de jugar-hi, els estudia. World of Warcraft li ofereix un material de primera.

El món virtual que creen aquesta mena de videojocs no s'apaga quan un usuari tanca el seu ordinador: continua entrant-hi i sortint-ne gent (o, més exactament, els seus personatges), hi continuen passant coses, continua, diguem-ne, *existint*. D'aquí ve l'etiqueta de persistència que els acompanya. “Sí que és una mica la idea de mons paral·lels”, ens explica Sáez Soro: “En aquest entorn virtual gràfic, la gent hi té de fet una vida paral·lela, una vida lúdica, diguem-ne.”

Per a acabar de fer visible el paral·lelisme, el joc s'esforça a sincronitzar-se amb l'entorn real del jugador: s'ajusta al seu fus horari, fa coincidir nit i dia del personatge amb allò que percep qui el fa moure des de la sòpita Terra. Fins i tot té el detall de guarnir els gràfics de llumenetes quan s'acosta Nadal. WoW va fent, igual que el temps que vivim. En paral·lel.

I és persistent també perquè el joc no s'acaba. Tal com descriu Ricard Mas, “les recerques o aventures estan encadenades en una successió infinita: cada vegada que en completem una, rebem monedes d'or, punts d'experiència i ítems”. De seguida n'apareixerà una altra. I una altra i una altra. Pots dur diverses missi-



Font: Blizzard



Dos dels personatges possibles de WoW en la darrera expansió: una goblin en un paisatge de sabana i un licantròpic huargen.

ons al sarró i anar fent a conveniència. Augmentar de nivell el personatge també comporta que elements que fins aleshores no se't dirigien amb res d'especial (personatges que no són jugadors, sinó moguts per la màquina) ara t'ofereixin tasques dignes del teu nou estatus. El cas és mantenir-te sempre ocupat. I anar fent via. Així és com es manté WoW des que va començar, l'any 2004. I, per bé que hi ha un flux continu de nous personatges, també n'hi ha alguns que tenen tants anys com el joc, que no són pas pocs.

Els jugadors, de fet, hi poden romandre tant de temps com vulguin (sempre et poden matar, és clar, i és una situació d'allò més molesta, però les vies per a la resurrecció s'han anat perfeccionant amb el temps, i la mort –més enllà de l'experiència traumàtica o la missió interrompuda– no esdevé drama definitiu, cosa que sempre s'agraeix). I si recordem que s'hi té accés per la via de la subscripció, la permanència és una virtut clau per a Blizzard, l'empresa que s'ha inventat l'univers WoW, que el comercialitza i que s'esforça a mantenir-lo, ampliar-lo i oferir-hi nous elements d'interès. Mai no s'arriba al final de res, per tant. Continuament hi ha nous reptes, interaccions, objectes que poden atreure l'interès del jugador. I periòdicament surten ampliacions del joc. La darrera, Cataclysm, a final del 2010. Cataclysm,

ha augmentat fins a 85 el nivell màxim a què poden arribar els habitants d'aquest univers. La primera versió quedava en un ara escaït 60.

“Actualment hi ha qui viu en un indret amb una geografia, una cultura, una gent, una economia i moneda i uns conflictes que són tots producte de la imaginació d'una empresa.” L'afirmació és contundent, fins i tot provocadora. Sáez Soro parla de “viure” més que no pas de jugar, fins i tot. Considera, de fet, que no es poden tractar aquests espais d'universos persistents com si fossin videojocs corrents: en aquests espais autòsignificants, ens recorda Sáez Soro, “el jugador no solament hi juga sinó que hi viu, es relaciona, hi *creix*, i hi pot arribar a ser un ciutadà *respectable* i reconegut al seu entorn”.

**Socialització WoW.** N'hi ha uns quants, actualment, de MMORPG en funcionament. WoW sempre encapçala el rànquing de preferències, de nombre de jugadors, de persistència. Sáez Soro hi troba la clau de l'èxit en una cadena de factors. Hi ha, d'una banda, “l'aspecte gràfic, que es renova constantment. De fet, sempre ha estat molt atractiu i, alhora, molt flexible: des de bon començament s'hi ha pogut jugar en ordinadors de tota mena, fins i tot en aparells vells, cosa que facilitava que la gent s'hi po-

gués incorporar sense gaires requisits”. D'una altra, hi ha les facilitats que es posen per a fomentar la interacció entre els jugadors: “És molt ben dissenyat en la seua arquitectura social, fomenta el treball en grup, que la gent s'alie, que es faça amiga. Un no pot avançar substancialment en aquest joc si no és en companyia d'uns altres. Al capdavall, allò que més lligams et crea amb qualsevol cosa són les relacions personals.” I aquí els lligams són importants.

Mitjançant els personatges fantàstics que tresquen, batallen, recol·lecten, volen, conversen, comercien, cuinen i un llarguíssim etcètera en aquest món de fantasia, els jugadors creen vincles personals: “Si et compres un joc que només és una capsa”, raona el professor de la Jaume I, “pots estar una temporada jugant-hi i ho pots deixar després quan te'n canses: no hi tens cap lligam, amb la capsa. Però els vincles emocionals que estableixes amb unes altres persones, amb les quals jugues, et comuniques, comparteixes, que t'han ajudat quan et feia falta, etcètera, aquests ja són més difícils de trencar”. Al capdavall, si s'hagués d'establir un sol motiu per a l'èxit d'aquesta mena de jocs, d'aquests “mons virtuals per a l'oci”, es podria afirmar, simplement, que allò que ha marcat la diferència ha estat la interacció social entre jugadors.



De vegades, aquesta interacció es fa amb persones del tot desconegudes entre elles al món real. De vegades ja s'entra a WoW amb un grup d'amics. De vegades s'hi fan companys d'aventura que després esdevenen amics. Hi ha hagut matrimonis, fins i tot, entre parelles que s'han conegut allà (i que podran explicar als seus fills la bella història del dia que es van veure per primera vegada, quan el pare era un elf de sang i la mare una goblin de nivell 75 que li va salvar la vida en una batalla contra desenes de dracs desfermats). En fi. L'univers WoW és immens, hi corre molta gent i les possibilitats de relació hi són, per tant, ben àmplies.

Les habilitats socials són un factor clau per a jugar (o viure) en aquest espai: com més integració en grups de jugadors, com més bona organització interna d'aquests grups, més recompenses aconseguiran els qui hi participin (més diners, més bones armes, quali-

“En aquest espai autosignificant, el jugador no solament hi juga, sinó que hi viu”

ficacions, etc.). No és que algú vulgui pagar mensualment una quota, entrar en un joc i esforçar-se al màxim per beneficiar uns personatges que en realitat són uns altres jugadors que no coneixes de res. No hi ha cap confiança en el mer altruisme humà, a l'hora de cercar els mecanismes que impulsin algú a la col·laboració grupal. El *quid* de la qüestió el resumeix Emilio Sáez Soro nítidament: “Allò que s'aconsegueix treballant en equip permetrà millores dels personatges de manera individual.”

Des d'aquesta necessitat de generar relacions socials que estimulin la permanència dels jugadors, WoW va teixint tota una xarxa d'interrelacions possibles amb les quals cada jugador haurà de saber bregar: hi ha, enumera Sáez Soro, “grups de missió, germandats, bandes per a raids (assalts o incursions generalment al marge de les trames principals), grups de camps de batalla, faccions, races, professions, classes, comerç, etc.”. Hi ha, fins i tot, el plaer de socialitzar, la possibilitat de parlar directament amb els altres, d'enviar-los missatges o de mostrar-los sentiments via llenguatge no verbal (són allò que se'n diu *emotes*, els gestos que pot fer un personatge per a representar determinades emocions: disgust, alegria o, fins i tot, voluntat de flirt). WoW, al capdavant, “té aspectes de convivència que no són gaire diferents dels que es poden detectar en uns altres entorns virtuals de trobada”.

També hi trobem, és clar, comportaments, diguem-ne, tòxics. Però el mateix joc té una reglamentació estricta quant a les conductes ofensives, que poden implicar l'expulsió temporal. I després, hi ha l'acció de la lògica de la dinàmica de grup: “Pots ser groller, egoista i més coses, però el mateix grup te n'expulsarà perquè li causaràs molèsties. A qui li interessa tenir una rèmorra destructiva al costat?”

**Joc brut.** Les imatges han fet la volta al món i no responen al somni adolescent de poder-se guanyar la vida a base de passar el temps dins el teu videojoc preferit. A les anomenades *goldfarms*, instal·lades a l'espai que la comoditat occidental sol anomenar, ben a l'engròs, “el món asiàtic”, hi ha sales plenes d'estores que fan de dormitori col·lectiu, joves asseguts hores i hores

i hores davant vetustos ordinadors amb l'única i monòtona missió d'aconseguir, en canvi d'un sou de misèria, l'or virtual que després algú s'encarregarà de vendre (i algú altre comprarà) en canvi de diners d'allò més reals.

Al catàleg de l'exposició “Societats Virtuals”, Ricard Mas hi resumia el fonament: “Aconseguir una muntura de cavall amb la qual poder córrer més, a nivell 60, costa 700 monedes d'or, si volem que aquesta voli, 900 més, i si volem aconseguir la velocitat màxima de vol, 5.000... Més 1.000 monedes extra per assolir el territori de Northend. Si tenim en compte que cada missió aconseguida ens és recompensada amb 20 monedes d'or, podríem desanimar-nos de seguida.” Però no cal. Si els escrúpols no t'hi veden l'accés, hi ha pàgines web (una cerca ràpida al Google t'hi acosta ipsofàcticament) “que contracten gent que juga tot el dia i ens aconseguen monedes d'or que haurem de pagar amb diners reals. Aquesta activitat és anomenada *goldfarming*, i tot i que és prohibida per Blizzard, gaudeix de bona salut”.

També hi ha programes que poden fer jugar automàticament el teu personatge i fer-li fer “qualsevol acció o rutina imaginable”, continua Mas: “Matar monstres en una zona determinada, programar rutes de saqueig, vendre objectes que ens sobrin...” I hi ha qui paga perquè un altre li faci pujar l'avatar de nivell i així estalviar-se'n les fases primerenques (però també pot ser que després els seus companys de grup es trobin amb un avatar en teoria poderós que a la l'hora de la veritat no sap jugar). Hi ha moltes pràctiques que les normes del joc consideren il·lícites, que són perseguides i penalitzades i que continuen sortint regularment a la palestra.

Aquest és un dels atractius principals de WoW, de fet: no pas les trampes, és clar, sinó el factor humà, la imprevisibilitat que atorga el fet que no sigui una màquina, que decideixi sempre les accions dels personatges, sinó gent que es disfressa d'avatar, pren poders i es llança a l'aventura. I això, que aconseguen fer el joc més divertit, també té un vessant fosc. És, probablement, humana condició. Virtual, però humana.

Núria Cadenes