

Avatares, subjetividades y mundos virtuales

*Fabrizzio Guerrero Mc Manus**

Resumen

En este texto discuto la forma en que los modernos juegos de realidad virtual generan una relación entre jugador y avatar que desencadena la emergencia de nuevas subjetividades ejercidas y vividas dentro y fuera del plano virtual. Por medio de una reflexión filosófica sobre un estudio de caso elaboro la tesis de que estos espacios son *parcialmente* autónomos ya que la relación jugador-avatar ressignifica tanto el espacio de juego como el contexto social del jugador por la fusión parcial de los atributos del avatar y los del jugador. Empero, dicha ressignificación es sólo parcial, punto que permite entender por qué dichos juegos de realidad virtual funcionan como espacios de subjetivación en los cuales elementos ideológicos externos al ambiente de juego siguen estructurando al jugador en tanto sujeto.

Palabras clave: mundos virtuales, juegos de rol masivos, subjetividad.

* Laboratorio de Estudios Sociales de la Ciencia, Facultad de Ciencias, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM); [fabrizziomc@yahoo.com].

Quiero agradecer a Rodrigo Parrini por incentivar-me a escribir sobre este tema, así como a la doctora Edna Suárez y a la Dirección General de Asuntos del Personal Académico (DGAPA) de la UNAM por el apoyo y la beca que han permitido dedicarme a un estudio sobre las relaciones entre subjetividad e instituciones. Los revisores de este texto merecen también un agradecimiento por sus muy útiles comentarios. Por último, quiero agradecer a toda la comunidad de jugadores que ha hecho posible esta reflexión, en especial a todos aquellos miembros de *SiDM* que me permitieron usarlos como conejillos de indias en esta antropología filosófica.

Abstract

In this paper I discuss how modern virtual reality games have generated a relationship between player and avatar that ultimately led to the emergence of new subjectivities which, in turn, are experienced and lived within and without this virtuality. After philosophically reflecting upon a case study, I elaborate the thesis that these spaces are *partially* autonomous given how the relationship between avatar and player resignifies the space within the game but also the social context of the player through the melting of the player-avatar boundaries. Nevertheless, this resignification is only partial because ideological externalities are still very much engraved within the game's narrative and, therefore, continue to structure the player as a subject.

Keywords: virtual worlds, MMO, subjectivity.

Introducción

El objetivo de este texto es analizar una forma novedosa de subjetividad, híbrida y cibernética, que ha emergido a consecuencia de las nuevas prácticas comunicacionales mediadas por una realidad virtual. En este sentido, intentaré demostrar cómo este proceso da a luz a un nuevo tipo de sujeto realmente virtual que habita un mundo que le concierne, con el cual está involucrado emotiva, intelectual y pragmáticamente. Un mundo que no es una mera ilusión sino, más correctamente, un espacio virtualmente real.

Mi tesis central es, pues, dual. Por un lado, postulo que esos mundos virtuales que habitamos a través de avatares generan un nuevo espacio de subjetivación parcialmente autónomo en el cual nuestro involucramiento pragmático genera una dimensión irreductiblemente real que conlleva la fusión parcial del agente humano de carne y hueso con el avatar virtual que lo representa. Este involucramiento pragmático genera, asimismo, comunidades virtuales que trascienden contextos nacionales y geográficos, lingüísticos y culturales, de tal forma que generan un nuevo tipo de población “desterritorializada” (término que tomo prestado de Appadurai [1990:216-226]) que no

se identifica a través de una religión, la adhesión a una raza o una historia compartida; esta población es la de los *jugadores*.

Por otro lado, este espacio virtual no puede ser completamente autónomo por razones diversas, entre las cuales podríamos destacar el mercado, el Estado-nación y, finalmente, la dependencia causal entre materialidad e inmaterialidad.

Respecto de lo primero, hay un punto sobre el valor de lo virtual como producto comercial que no debe olvidarse ya que éste es un espacio accesible sólo para esos pocos que pueden costearlo, pero, dándole otro sentido al término *valor*, también es éste un espacio accesible sólo para aquellos que tienen el capital cultural necesario para valorar dicha experiencia virtual.

Respecto de lo segundo, este espacio virtual es desarrollado por corporaciones que operan dentro de ciertos marcos legales y culturales que restringen fuertemente lo que pueden o no ofrecer.

Por último, ni el agente humano de carne y hueso ni el *hardware* ni el *software* necesarios para mantener esta virtualidad pueden por completo colapsar en dicha virtualidad real. Estas tres dependencias acotan fuertemente el sentido de autonomía de este nuevo espacio de subjetivación y, además, permiten que incorpore algunas de las propiedades de los aparatos ideológicos del Estado más tradicionales, como lo serían los medios masivos de comunicación (Hall, 1985:91-114).

Deseo agregar que en términos metodológicos mi aproximación no es propiamente una antropología de dicho espacio virtual,¹ sino más bien una reflexión filosófica –una antropología filosófica, podríamos decir– sobre cómo se ha estructurado este espacio. Esta reflexión está, sin embargo, altamente influenciada por diversas observaciones que he realizado tanto dentro como fuera de este espacio por un periodo sostenido de seis años en los que he participado activamente en esta comunidad.

La estructura general del texto se compone de cuatro secciones. Una primera sección introductoria que presenta brevemente algunos

¹ Nardi (2010) sí ofrece una aproximación estructurada a la luz del método observador-participante.

elementos relacionados con los análisis comunicacionales de los sistemas de realidad virtual. Una segunda sección en la que detallo en un primer momento algunos elementos históricos sobre la génesis de los juegos de rol masivos en línea multijugador (en adelante referidos como MMO, por sus siglas en inglés). En la tercera sección expongo algunas de las particularidades del MMO más influyente de los últimos años: *World of Warcraft*, desarrollado por Blizzard Entertainment. Finalmente, en la cuarta sección desarrollo una reflexión de cierre en la cual se discuten los apartados anteriores con el objetivo de ilustrar los contenidos centrales de la tesis que pretendo defender: esto es, que este espacio virtual es parcialmente autónomo y parcialmente dependiente del mundo no virtual y que gracias a esto se constituye como un nuevo espacio de subjetivación en el cual el agente humano se fusiona –también parcialmente– de formas varias con el avatar que le representa.

Esbozos de un marco teórico en torno a la realidad virtual

Los trabajos seminales en torno a la realidad virtual como tema de investigación de las ciencias sociales datan de comienzos de la década de 1990 (Rheingold, 1991). El término *ciberespacio* fue acuñado precisamente para denotar un nuevo espacio social en el cual la comunicación entre los agentes estaba mediada por computadoras, de tal suerte que era posible construir redes de trabajo colaborativo entre diversos agentes que no compartían un mismo espacio físico. A este fenómeno se le denominó “trabajo colaborativo mediado por computadoras” (*computer supported collaborative work*, CSCW) (Rheingold, 1991).

De acuerdo con Riva y Galimberti (1997), el surgimiento del fenómeno del CSCW implicó un cambio importante en al menos tres aspectos de los procesos comunicacionales que presentaban las sociedades occidentales para finales del siglo XX:

- El fenómeno del CSCW ha posibilitado la emergencia de una concepción de la realidad social como red, en la que la cognición

se entiende como una actividad colectiva y descentrada, muchas veces incluso carente de un foco que centralice y organice toda la información generada, lo cual conlleva el surgimiento de un nuevo tipo de agente epistémico: el sujeto colectivo o sujeto red (Levy, 1999). Este cambio implica un fuerte compromiso externalista (Dancy, 1991) en el cual el agente particular no es capaz de justificar plenamente sus pretensiones de conocimiento pues éstas descansan de manera radical en el testimonio y la cooperación que proveen los demás agentes.²

- El cscw ha generado nuevos espacios conversacionales como las llamadas *conversaciones virtuales*. Estos espacios han requerido, para su estudio, una revisión importante de los modelos comunicacionales clásicos para incorporar la importancia de la mediación tecnológica en la comunicación. En este nuevo esquema comunicativo, la tecnología posibilita una forma de percepción e interacción remota que no era posible con tecnologías como la televisión o el teléfono (Hall, 1981). En el caso de la televisión, claramente no es posible una interacción instantánea con el emisor, mientras que por teléfono la comunicación es puramente verbal. Por el contrario, las modernas comunicaciones virtuales permiten una interacción tanto visual como verbal en la cual no sólo el mensaje es transmisible, sino una serie de aspectos contextuales presentes en la red y que pueden compartirse instantáneamente (videos, música, noticias, documentos, ambientes virtuales, etcétera).

Asimismo, las modernas comunicaciones virtuales ocurren al interior de nuevas culturas comunicacionales que hacen uso de comandos y símbolos específicos como los *emoticons*. Estas nuevas culturas comunicacionales implican la ausencia de elementos contextuales clásicos que mediaban en el proceso comunicativo, por ejemplo, los gestos corporales cuando se conversa físicamente con alguien. Esto último es particularmente importante porque genera nuevos ciclos de retroalimentación entre los emisores y los receptores para asegurarse de que el mensaje ha sido transmitido

² Sobre la importancia del testimonio en la metafísica y la epistemología social, véase Kusch (2002).

de forma exitosa; es decir, requiere la generación de nuevos elementos que provean de un contexto comunicacional en el cual se pueda transmitir exitosamente un mensaje.

- Riva y Galemberti mencionan como un último cambio importante tanto la creación de nuevas identidades como la flexibilización de las antiguas. Éste es un fenómeno interesante gestado a partir del surgimiento del cscw ya que muchas veces no nos es posible conocer la identidad ni los intereses de un agente con el cual estamos interactuando en la red. Esto permite una forma de *turismo identitario* (Alexander, 2009) en el cual es posible ocupar posiciones identitarias que de hecho nos resultan ajenas en el mundo real: por ejemplo, hacerse pasar por una persona del género contrario.

Sin embargo, hay un fenómeno igualmente novedoso que trasciende la capacidad de simular identidades que nos son ajenas y que resulta de la construcción de identidades *di novo* que surgen de la reificación del contexto cibernético que ocupamos tanto nosotros mismos como aquellos con los cuales interactuamos. Esta reificación, de manera muy general, ocurre cuando terminamos por interpretar nuestra posición al interior de la red no ya como un nodo informacional sino como una posición desde la cual actuamos y nos expresamos; esto es, como un nodo actancial y locucional desde el cual interactuamos con otros sujetos.

Esto permite nuevas formas de acción modeladas por la llamada “teoría de la agencia situada” (Mantovani, 1996; Sterelny, 2000). Dicha teoría afirma que la forma en la cual actuamos y conocemos no requiere de representaciones omnicomprendivas que incorporen información sobre los intereses, identidades y antecedentes de los otros agentes ni un conocimiento detallado y exhaustivo del medio, sino únicamente una representación fragmentaria y parcial que nos indique formas de actuar eficaces por medio de señales contextualmente robustas que exhiban los intereses más inmediatos de nuestros interactores.

A manera de ejemplo, esto nos permite entender cómo es posible actuar colectivamente incluso cuando desconocemos los detalles de aquellos con los cuales interactuamos en casos como

Wikipedia. Esta enciclopedia ilustra en sus famosos cinco pilares³ las normas de un espacio virtual en el cual el nodo actancial y locucional ocupado por los usuarios termina por ser una especie de identidad subrogada que permite responder de forma eficaz ante los cambios introducidos por el resto de los usuarios, ya que la interacción se limita a temas acotados y a procesos de discusión normados por estos cinco pilares. Así, la reificación de la posición en tanto identidad permite una acción colectiva situada sin necesidad de un conocimiento exhaustivo y detallado de aquellos con los cuales interactuamos.

En suma, y para concluir esta sección, un análisis sobre las nuevas subjetividades surgidas a raíz del fenómeno de la realidad virtual en general y de los MMO en particular requiere tener en cuenta que los usuarios ocupan nodos locucionales y actanciales desde los cuales colaboran colectivamente en procesos de formación de redes de conocimientos situados que guían el involucramiento pragmático de esos mismos usuarios con esta realidad virtual. Este proceso es, sin embargo, un círculo virtuoso en el cual el involucramiento pragmático de los usuarios con el mundo virtual va modificando las normas que median en dicho intercambio comunicacional. Este proceso implica, así, la generación tanto de nuevos contextos comunicacionales como de nuevas esferas de normatividad que median en el proceso de intercambio de información.

En el caso concreto de los MMO, los avatares son una representación antropomórfica de este nodo locucional y actancial que funciona a modo de una identidad subrogada. En las próximas secciones ilustraré por medio de un ejemplo la manera en la que estos mundos virtuales se estructuran.

³ [http://es.wikipedia.org/wiki/Pilares_de_wikipedia].

MMO: bosquejos de una historia

De acuerdo con Sicart (2009), la historia de los MMO comienza en 1997 con el lanzamiento del videojuego *Ultima Online* diseñado por la empresa Origin Systems. Este videojuego era producto del escalamiento de lo que anteriormente se denominaban *calabozos multiusuario* (MUD, por sus siglas en inglés). A diferencia de los modernos MMO, los antiguos MUD, surgidos a finales de la década de 1970, eran básicamente espacios virtuales en los cuales algunos pocos jugadores con experiencia en el juego de rol (e.g. *Vampire: The Masquerade* o *Magic*) se daban cita con el objetivo de jugar. La mayor diferencia de los MUD respecto de los juegos de rol presenciales era el hecho de que en los primeros la actividad estaba mediada por computadoras.

Sin embargo, las diferencias entre los MMO y los MUD no son únicamente en términos del número de usuarios. En el caso de MMO como *Ultima Online* encontramos por primera vez un espacio virtual construido a través de una interfaz gráfica en la cual el texto como tal va perdiendo importancia en la narración de la historia en la que se embebe el personaje. Por el contrario, en el caso de los MUD, añade Sicart, estamos sobre todo ante un espacio virtual centrado en el intercambio de mensajes mediados por textos.

Hay, sin embargo, una segunda diferencia notable entre los MUD y los modernos MMO, la cual es importante para entender mi tesis acerca de la autonomía parcial de los espacios virtuales: en el caso de los MUD los administradores eran generalmente jugadores experimentados; por tanto, era posible para un jugador volverse administrador y de hecho comenzar a diseñar contenidos para el juego. En este sentido, el tránsito de los MUD a los modernos MMO conllevó el surgimiento de una distinción radical entre administrador-diseñador contra usuario-jugador que surge de la transición de un espacio virtual creado por los usuarios mismos a otro espacio que está ya constituido como una mercancía propiedad de una compañía.

Este punto ha motivado un fuerte movimiento en pro de los derechos de los jugadores y la búsqueda de lo que se llama un *diseño*

participativo.⁴ Este movimiento ha buscado, por ejemplo, transformar la visión empresarial del juego en tanto mercancía a una visión del juego como un espacio social gobernado por una corporación en la cual los avatares poseen un mínimo de derechos sobre el mundo que habitan.

Si volvemos al tema de la popularidad de los MMO, ésta no alcanzaría niveles estratosféricos sino hasta 1999, año en el que Sony sacaba al mercado el juego *EverQuest*, que llegó a tener un total de 250 000 usuarios. Fue a partir de dicho MMO que éstos comenzaron a ser vistos como un mercado en potencia por las grandes empresas diseñadoras de videojuegos (Sicart, 2009).

Ahora bien, claramente en la situación actual la importancia de los MMO a nivel económico y sociológico es mucho mayor que hace diez años ya que hoy encontramos una oferta mucho más numerosa. Por ejemplo, para 2011 los MMO más populares eran: *World of Warcraft* desarrollado por Blizzard Entertainment, *WarHammer*⁵ por Mythic, *Age of Conan*⁶ por Funcom, *The Lord of the Rings On Line*⁷ por Warner Brothers, *Star Trek On Line*⁸ por CBS Studios, *Second Life*⁹ por Linden Research Inc. y *Star Wars: The Old Republic*¹⁰ por Lucas Arts. Es importante decir que no todos los MMO están enfocados a mundos de fantasía pues podemos encontrar juegos para adultos con un objetivo explícitamente sexual como *Red Light Center*¹¹ desarrollado por Utherverse.

Es difícil estimar el número de usuarios a nivel mundial que juegan algún tipo de MMO, pero debe rondar los cientos de millones de personas ya que solamente *World of Warcraft* cuenta con un estimado de once millones de jugadores en el mundo, sin contar

⁴ Véase por ejemplo la declaración de los derechos de los jugadores promulgada por Ralph Koster [<http://www.raphkoster.com/gaming/playerrights.shtml>].

⁵ [<http://www.warhammeronline.com>].

⁶ [<http://www.ageofconan.com>].

⁷ [<http://www.lotro.com>].

⁸ [<http://www.startrekonline.com>].

⁹ [<http://www.secondlife.com>].

¹⁰ [<http://www.swtor.com>].

¹¹ [<http://www.redlightcenter.com>].

aquellos que juegan en servidores no oficiales. Ello le genera a Blizzard Entertainment ganancias anuales de cerca de 300 millones de dólares netos al año.¹²

Con estos datos quiero demostrar que el fenómeno de los MMO es un objeto de investigación interesante y genuino para las ciencias sociales dadas las vertientes económicas, sociológicas, comunicacionales y antropológicas que se desprenden de un fenómeno global de esta envergadura.

En mi opinión, éstos no han recibido suficiente atención dentro del contexto latinoamericano pues se les considera un fenómeno propio de los países desarrollados (lo cual, como se verá en la próxima sección, es erróneo) o se piensa que pueden analizarse dentro del contexto de los medios masivos de comunicación (punto que trataré más adelante).

Por el contrario, los MMO son un espacio virtual con peculiaridades en lo que respecta a la relación agente-avatar en el nivel micro, y en lo que toca a la configuración de nuevas identidad globalizadas y mediadas por el internet a nivel macro. En la siguiente sección analizo brevemente algunos aspectos de los MMO más popular del mundo, *World of Warcraft*, para familiarizar al lector con la arquitectura de un MMO.

Esquematizar un mundo: *World of Warcraft*

El caso de *World of Warcraft* (en adelante, wow) es muy ilustrativo, no sólo por ser el MMO más exitoso de todos los tiempos sino por haber influenciado en el diseño de los ambientes de juego de otros MMO ya mencionados. Los detalles que a continuación expongo son básicamente un compendio de información extraída del sitio oficial del videojuego.¹³

wow salió al mercado en 2004 y actualmente cuenta con tres expansiones. *The Burning Crusade* fue la primera de éstas y salió al mercado en 2007; *Wrath of the Lich King* fue la segunda expansión y

¹² [http://www.gamasutra.com/view/news/36351/World_of_Warcraft_Subscriptions_Continue_To_Decline_Though_More_Slowly.php] y [http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game].

¹³ [<http://us.battle.net/wow/en/game/guide/>].

estuvo disponible a partir de 2008; y *World of Warcraft: Cataclysm*, la tercera expansión, salió al mercado en 2010.

La historia central de este videojuego se desarrolla en el mundo mítico de *Azeroth* y desde 2007 también en el mundo mítico de *Terrallende*. El primero de estos mundos es un planeta muy parecido a nuestra Tierra y se compone de numerosas islas y de tres continentes: *Kalimdor* en el oeste, *Rasganorte* en el norte y los *Reinos del Este* al este. El segundo de estos mundos es en realidad el único continente que logró resistir la destrucción del mundo de *Draenor* como resultado de una invasión demoníaca que no sólo arrasó con las civilizaciones ahí existentes sino con casi toda forma de vida presente.

En cada una de estas regiones hay razas antropomórficas inteligentes que han desarrollado civilizaciones variopintas. En el caso de *Kalimdor*, las civilizaciones autóctonas son los elfos de la noche y los tauren; ambas culturas se caracterizan por un fuerte compromiso con los intereses de la tierra y los seres vivos, ya sea a través del druidismo en el primer caso, o del chamanismo en el segundo. En los Reinos del Este las civilizaciones autóctonas son los humanos, los enanos, los nomos, los no-muertos y los elfos de la sangre; la civilización de los nomos es altamente tecnológica y claramente industrial ya que tiene diversos aparatos de combustión interna. Por el contrario, el resto de las civilizaciones son más o menos sociedades semif feudales altamente atadas a la magia o, para el caso de los enanos, una sociedad basada en clanes y en el amor a las piedras preciosas.

Hay, además, razas cuya distribución geográfica es global. Éstos son los casos de los trolls y los goblins. Los primeros son una sociedad cohesionada en torno a la práctica del vudú, las relaciones entre tribus y las prácticas del canibalismo. En el caso de los goblins nos encontramos con una sociedad también de tipo industrial pero carente de cualquier conciencia medioambiental y cuyo *ethos* podría describirse como “la forma más pura de capitalismo salvaje”, punto que los diferencia fuertemente de los nomos.

En el mundo de *Terrallende* encontramos dos civilizaciones importantes: los orcos, una sociedad guerrera basada en clanes y en prácticas chamanísticas y cuyo modo de vida es nómada y está basado en la caza y la recolección; y los draenei, una teocracia estructurada por el culto religioso a la luz.

Hay, asimismo, diversas razas inteligentes que, sin embargo, no están disponibles para los jugadores. Éstos son los naga, los taunka, los terráneos, los gnoll, los múrlocs, los ogros, los arak-koa, el consorcio, etcétera. Cada una de estas razas cuenta, empero, con lo que comúnmente se denomina *lore* en la jerga de los mundos de fantasía; esto es, con un conjunto de historias que nos presentan sus cosmologías, mitos, prácticas religiosas, productivas, etcétera.

Ahora bien, la razón de fondo de que sólo haya diez razas accesibles a los jugadores radica en que el eje narrativo del juego se basa en la situación de guerra que existe entre las facciones de la Alianza y la Horda, dos superpotencias enfrascadas en una batalla por alcanzar una soberanía plena sobre todos los territorios, recursos y poblaciones de Azeroth.¹⁴ La Alianza la componen los humanos, los nomos, los elfos de la noche, los enanos y los draenei. La Horda, por el contrario, se compone de orcos, trolls, tauren, goblins y elfos de sangre.

El eje del conflicto es difícilmente resumible ya que no abarca sólo las relaciones entre las razas mencionadas, sino que es a la vez el resultado y la causa del devenir mismo del mundo de Azeroth. Para explicar de manera sucinta dicho eje narrativo es menester aclarar que si bien en Azeroth hay claramente un proceso evolutivo,¹⁵ está bajo el control de entidades cósmicas de diversos tipos que han regido el destino de estas razas. En otras palabras, la lucha por la existencia en un sentido darwiniano es, en wow, completamente coextensa con la lucha por la hegemonía en un sentido político y la lucha entre el bien y el mal en un sentido teológico.

Así, encontramos entidades cósmicas como los Titanes, quienes construyeron al mundo como tal; los Dioses Antiguos, cuyo único cometido es la dominación del mundo; la Legión de Fuego, cuyo fin es la extinción de toda forma de vida; los Aspectos, guardianes del mundo creados por los Titanes, etcétera. Todas estas entidades están enfrascadas en una guerra entre sí que, empero, se libra al nivel

¹⁴ No obstante, Meadler (2009) argumenta que *de facto* no hay guerra en este juego precisamente porque no se satisfacen algunas de las condiciones sobre qué significa la guerra desde los postulados de la filosofía política.

¹⁵ Por ejemplo, de los trolls derivaron los elfos de la noche, que a su vez produjeron tanto a los elfos de sangre como a los naga.

de los habitantes mortales del mundo. No debe sorprendernos, por tanto, que Richard A. Knaak, autor de la trilogía de *La Guerra de los Antiguos*, en la cual se establece gran parte del *lore* de wow, afirme que basó su libro en *La Iliada* (Knaak, 2004).

Este punto es fundamental para mi argumento ya que precisamente por la complejidad metafísica del mundo en wow, por un lado, el jugador experimenta sus acciones como resultado de un orden cósmico que prefigura su destino, mientras que, por el otro, dichas acciones siguen siendo el resultado del libre albedrío aunado al coraje y la determinación, sin los cuales el destino en sí es inalcanzable. En este sentido, el jugador se involucra pragmáticamente con el mundo virtual de tal forma que éste se le presenta más como una virtualidad real que como una simulación.

Así, tanto los jugadores de la Horda como los de la Alianza se sumergen rápidamente en un ambiente que les presenta por medio de misiones (acciones concretas que requieren la resolución de un problema) y calabozos (zonas al interior del juego en las cuales se encuentran algunas de las entidades que de una u otra forma rigen el devenir del mundo) la razón de ser del avatar que los personifica. Este avatar está predestinado a ser un héroe, pero debe ejercer su voluntad, coraje y libre albedrío para alcanzar dicho destino y, al mismo tiempo, proteger a su raza, su facción y al mundo mismo de una destrucción que siempre aparece como inminente.

Para concluir esta sección, sólo quiero poner énfasis en que la narrativa de wow no es exclusivamente textual o lingüística, precisamente por el papel que desempeñan los elementos visuales y auditivos. Esto es importante ya que gran parte del proceso de reificación que ocurre al posicionarse a sí mismo como ocupando un nodo actancial y locucional depende del proceso de identificación con la arquitectura, el lenguaje, la vestimenta y los valores de la raza del avatar. Muchos de estos elementos no se narran formalmente, sino que se ven y se escuchan. En el proceso aparecen, además, los llamados NPC (personajes no jugables, por sus siglas en inglés) que representan al resto de los miembros de la raza del avatar que han depositado en él sus esperanzas.

Empero, el éxito del avatar depende en gran medida de su capacidad de colaborar con otros avatares, lo que genera que su inmersión

pragmática en dicho mundo sea una instancia de CSCW, de tal suerte que se pierde o se gana como parte de un sujeto red y no de manera individual. Para esto no es necesario conocer al otro detrás del avatar, sino únicamente actuar de manera situada asumiendo que su mera presencia en el juego y su involucramiento pragmático en el mismo son suficientes razones para considerarlo confiable de tal manera que una acción conjunta pueda llevarse a cabo.

Sujetos realmente virtuales en mundos virtualmente reales

En esta sección narro brevemente tres anécdotas con las que espero guiar las intuiciones del lector en torno a la relación agente humano/avatar. Las tres anécdotas son sólo ejemplos de innumerables situaciones similares que podemos encontrar en múltiples MMO de tal suerte que las emplearé a modo de instancias específicas de situaciones más o menos recurrentes en este tipo de juegos. Empero, el valor que poseen en tanto ejemplos no radica únicamente en su representatividad, sino también en que a través de una discusión sobre lo que éstas muestran podemos llevar a cabo un análisis sintomático de las relaciones estructurales dentro de las cuales se enmarca la generación de nuevas subjetividades en los MMO.

Protesta en Dalaran

En 2009 se reunieron en la ciudad-Estado de Dalaran, capital del consorcio de magos denominado Kirin Tor, un grupo de aproximadamente sesenta jugadores de las facciones de la Alianza y de la Horda. Dicho encuentro ocurrió en el servidor latinoamericano de Quel Thalas, razón por la cual pude presenciarlo “personalmente”. Hay, asimismo, imágenes que lo documentan y que pueden encontrarse en la sección de “tomas de pantalla” de la página oficial de este videojuego.¹⁶

¹⁶ [<http://us.battle.net/wow/es/media/screenshots/>].

Lo peculiar de dicho encuentro radicó en: *a)* la espontaneidad del mismo, ya que ocurrió sin ninguna planeación o coordinación al interior o al exterior del juego; y *b)* el hecho de que todos los jugadores eran druidas Restauración, esto es, eran jugadores cuyos avatares presuntamente tenían un entendimiento muy profundo acerca de la naturaleza y los seres vivos que la componen, y cuya característica específica era ser sanadores por medio de técnicas basadas en las capacidades curativas de la vida.

En ese año, uno de los atributos más característicos de los druidas Restauración era su capacidad de transformarse en ents, árboles capaces de caminar y hablar. Éste era, de hecho, uno de los atributos definitorios de dichos avatares ya que si bien todos los druidas podían transformarse en seres como osos, cuervos, focas y felinos, sólo los druidas Restauración podían adoptar una forma vegetal capaz de canalizar las capacidades curativas de la vida de una forma mejorada, de tal suerte que podían sanar a sus camaradas de juego.

Ahora bien, lo más sobresaliente de dicho encuentro fue que consistió en una protesta en contra de un conjunto de misiones en las cuales los avatares de los personajes tenían que acudir a un bosque cercano y talar árboles con el fin de extraer madera destinada a la construcción de un coliseo de juegos que estaba siendo edificado al norte de la ciudad de Dalaran.

Evidentemente, los jugadores eran conscientes de que los recursos madereros del juego no corrían ningún riesgo de sobreexplotación, pero, y esto es lo importante, el hecho mismo de que las misiones demandaran de los avatares una relación que fomentaba la explotación de la naturaleza era ya objeto de preocupación. Con las frases “Detengan la deforestación” y “No más *quests* [misiones] a favor de la deforestación”, los avatares en forma de ent protestaron por más de una hora en dicha ciudad, la cual era en esa época el centro de reunión de todos los jugadores de alto nivel.

Preocupaciones similares acerca del énfasis en la explotación que promovía el juego empezaron a circular en las secciones de foros de una gran cantidad de servidores.¹⁷ La respuesta de Blizzard ante

¹⁷ [<http://us.battle.net/wow/es/forum/>].

dichas críticas consistió, primero, en señalar la existencia de algunas misiones que promovían el cuidado de la naturaleza, y segundo, en introducir nuevas misiones en la más reciente expansión del juego que lidiaban directamente con la necesidad de cuidar y restaurar a los ecosistemas de Azeroth.

wow y el sexo

Las condiciones de usuario¹⁸ de wow prohíben actividades sexualmente explícitas como la simulación de relaciones sexuales entre los avatares o la promoción de actividades potencialmente pornográficas como desnudarse y hacer comentarios sexualmente explícitos en el juego. Todo esto pese a que los avatares en wow poseen siempre un género claramente definido: la apariencia de los avatares masculinos suele exaltar atributos como la fortaleza física, la agresividad e, incluso, la intrepidez sexual, mientras que los avatares femeninos instancian atributos como la delicadeza, la timidez y la coquetería. Funciones tales como “coquetear” de hecho exhiben algunos de los rasgos antes mencionados por medio de frases preprogramadas que reproducen dinámicas estereotipadas de cómo se cree que ocurre el cortejo en situaciones típicamente heterosexuales.

Evidentemente, esta situación genera una sexualización del ambiente de juego potencialmente explotable por parte de los jugadores pero que, por necesidad, debe mantenerse dentro de cierta clandestinidad. Esto ha generado la proliferación de videos amateur filmados por los jugadores mismos y difundidos en sitios como YouTube. En estos videos se observa a avatares de diversas razas sosteniendo encuentros sexuales. Algunos de los videos más famosos de hecho han ganado popularidad precisamente por representar relaciones que son, a la vez, homosexuales e interraciales.¹⁹ Lo realmente interesante de dicho fenómeno radica en que ha llevado a la creación de comuni-

¹⁸ [<http://us.blizzard.com/es-mx/company/about/termsofuse.html>].

¹⁹ Véase a manera de ejemplo el siguiente video: [http://www.youtube.com/watch?v=c_yNr8vki8&list=FLYOeB7ZCVE6vLP9QeMIvO0w&index=13].

dades virtuales de jugadores interesados en ejercer la sexualidad de su avatar en sitios que, si bien son virtuales, no son ya propiamente parte del ambiente de juego (e.g. videos en YouTube, ilustraciones en DevianArt, fan-fics o historias ficticias en diversos *blogs* o sitios que discuten ciertos aspectos del juego, etcétera).

Hay que mencionar, sin embargo, que no todas las manifestaciones acerca de la sexualidad en wow están vinculadas con actos que se lleven a cabo por medio del avatar. En sus inicios, wow manifestaba en sus condiciones de uso que estaba terminantemente prohibida la introducción de identidades externas al juego y que pudieran resultar potencialmente disruptivas del ambiente de tolerancia e inclusión que Blizzard buscaba promover. En ese sentido, se pedía a los jugadores que *no* declararan su raza, etnicidad u orientación sexual y que no emplearan un lenguaje que atentara contra grupos minoritarios en dichos ámbitos. El problema del lenguaje era desde luego más complicado ya que no todos los jugadores hablaban inglés, punto que eventualmente llevó a la apertura de servidores en alemán, español, francés, italiano, ruso, japonés, chino, coreano y, próximamente, portugués.

Esta política culminó en uno de los eventos más conocidos y agrios para todos los jugadores de wow. En 2006, un jugador en un servidor americano decidió comenzar la hermandad LGBT, esto es, una hermandad con miembros pertenecientes a orientaciones sexuales o identidades de género no convencionales (Sicart, 2009). La respuesta original de Blizzard consistió en la eliminación de dicha hermandad argumentando que ello promovía prácticas discriminatorias. Empero, eventualmente el riesgo de un escándalo de relaciones públicas y la legislación del estado de California obligaron a la compañía a revertir su decisión ya que dicha prohibición iba en contra de las leyes antidiscriminación de California.²⁰

En 2010 tuve conocimiento de primera mano sobre un evento bastante similar que ocurrió en el servidor latinoamericano de Ragnaros. En dicha ocasión, un grupo de jugadores fundó una hermandad denominada *Gaymers*, la cual fue objeto de advertencias por parte de

²⁰ Acerca de la disculpa, véase [http://news.cnet.com/8301-10784_3-6037002-7.html].

Blizzard, que les solicitó modificar el nombre o, de lo contrario, amenazó con eliminar la hermandad. Afortunadamente, en esa ocasión la legislación mexicana por la cual se rigen los servidores latinoamericanos obligó a Blizzard a revertir su decisión y a respetar el nombre de la hermandad.

En todos estos casos hubo una fuerte interacción entre elementos externos al juego como la identidad de los agentes humanos, los contextos legales, las dimensiones nacionales y los posibles riesgos financieros de un escándalo de relaciones públicas que, sin embargo, moldearon y respondieron ante situaciones producto del ambiente de juego mismo.

Blizzcon

Desde 2005 Blizzard ha organizado un evento anual para promocionar las plataformas de videojuegos que ha desarrollado durante los últimos 20 años. A este evento se le denomina Blizzcon en alusión al famoso evento *ComicCon* que se celebra cada año en San Diego, California, y en el cual se reúnen compañías editoriales, artistas, distribuidores y consumidores de cómics. En el caso concreto del Blizzcon, éste se lleva a cabo en Anaheim, California, en los meses de agosto u octubre, y se espera que este año en que celebra su sexta edición asistan más de 30 000 personas.²¹

Este evento ha ido adquiriendo una importancia comercial y mediática enorme, no sólo porque asisten jugadores de América del Norte, América Latina, Rusia, China, Japón y Europa, sino porque el perfil del público asistente constituye ya un sector del mercado claramente definido tanto por su afición como por su capacidad de consumo –usualmente mediado por internet– de productos asociados a la industria del cine y los videjuegos, la fantasía, las tecnologías de la información y las redes sociales.

En ese sentido, no debería sorprendernos que entre los patrocinadores encontremos firmas especializadas en *hardware*, *software* y

²¹ [<http://us.battle.net/blizzcon/es/>].

tecnologías de la información como Intel, LG, NVIDIA, DirectTV y Vasco. Asimismo, grupos musicales como The Foo Fighters suelen dar conciertos en dicho evento precisamente porque el impacto en las redes sociales suele ser mucho más intenso gracias al público asistente.

Ahora bien, uno de los elementos más característicos del Blizzcon —que puede evidenciarse al *googlear* las palabras *Blizzcon* y *Fotos*— radica en las vestimentas de los asistentes. No es nada inusual que se asista personificando al avatar que uno emplea en el juego o a algún otro personaje propio de los mundos fantásticos desarrollados por esta empresa. Más interesante resulta saber que eventos semejantes han empezado a llevarse a cabo fuera de Estados Unidos, de tal suerte que incluso en México hay, aunque de mucha menor talla, competencias y eventos organizados por Blizzard a los cuales se asiste disfrazado o se compete buscando mostrar las habilidades que uno posee en dichos videojuegos.

Realidades virtuales, virtualidades reales

En esta subsección expongo un análisis filosófico acerca de las dinámicas de subjetivación que podemos observar en el fenómeno de los MMO. Como ya he anticipado, mi objetivo radica en mostrar la naturaleza dual de estos espacios en los cuales hay una autonomía acotada que da pie a prácticas normativas que no pueden ser reducidas a un puro reflejo ideológico de estructuras hegemónicas dominantes, pero que tampoco pueden ser deificadas como espacios de total libertad completamente ajenos a relaciones de poder de diversas índoles.

Respecto de la primera parte de mi tesis acerca de la dualidad de las realidades virtuales, es importante dejar en claro que si bien es posible caracterizar a estos espacios como un nuevo tipo de aparato ideológico de estado (AIE) análogo a los medios masivos de entretenimiento, es fundamental resistir una lectura en la cual el ciberespacio se piense como sobredeterminado por fenómenos externos al mismo.

En otras palabras, sostengo que si bien los MMO pueden fungir como AIE, esta aseveración sólo nos brinda una visión parcial de las dinámicas que ocurren dentro y fuera de los mismos.

Ahora bien, todo lo anterior presupone que nos resulta obvia la dimensión ideológica de estos espacios. Este punto, sin embargo, ha sido únicamente mencionado y no analizado. En los siguientes párrafos haré ver la plausibilidad de dicha aseveración para luego mostrar lo incompleto de esta lectura.

* * *

De acuerdo con Stuart Hall (1981, 1985), uno de los elementos centrales del pensamiento de Louis Althusser (véase, por ejemplo, *For Marx* [1965]) puede encontrarse en la discusión que este autor realiza acerca de cómo en el capitalismo la ideología de las clases dominantes logra colocarse como hegemónica. Básicamente, éste sería un efecto del proceso por medio del cual las condiciones de producción, comprendidas como formaciones históricas, se reproducen tanto al nivel de la estructura como al de la superestructura.

Esto es, la perpetuación de las relaciones de dominación dependería, por un lado, de la reproducción de las condiciones de producción al reforzar constantemente las relaciones de producción y la alienación de los medios de producción por parte de la burguesía; y por el otro, de una subjetividad que coloque a la ideología de las clases proletarias como subordinada al constituir sujetos políticamente conformistas. Este proceso de subjetivación, sin embargo, parece requerir por parte del Estado una capacidad de estructuración que excede al espacio mismo de las relaciones de producción y que abarcaría lo que Gramsci denominaba el ámbito de la “sociedad civil”. Esto, sin embargo, nos lleva al problema de concebir al Estado como una institución total cuyos efectos alcanzan a todo el entramado social, lo cual, en cierto sentido, termina por representar al sujeto como un mero efecto discursivo producido sin resistencia alguna a partir de la interpelación de un Estado omnipotente y omnipresente.

Precisamente para evadir esta visión, Althusser desarrolla el concepto de *aparato ideológico de Estado* que articula una propuesta en la cual el sujeto subordinado es el resultado de formaciones históricas que no necesariamente son equiparables con el Estado. Así, los AIE funcionan a modo de extensiones del Estado sin ser ellos mismos

parte de éste. Por ejemplo, los medios masivos de comunicación serían una instancia de este tipo en tanto su cometido es propagar una ideología afín a los intereses de las clases dominantes en la sociedad civil como un todo.

Para Stuart Hall (1981, 1985) esta propuesta requeriría tomar en cuenta algunos puntos en torno a la ideología que emanan de una lectura del trabajo de Gramsci. Por ejemplo, habría que considerar que la ideología de las clases dominantes no puede presentarse a sí misma como atendiendo plenamente a sus propios intereses, sino que debe complementar los procesos de coerción propios de las relaciones de producción con procesos de cooptación en los cuales la ideología dominante aparece como benéfica para todos los actores sociales sin importar su posición al interior de las clases sociales.

En este sentido, un análisis de los medios masivos de comunicación que siga las líneas trazadas por Althusser y Hall debe tomar en cuenta el alcance mismo de dichos medios, su capacidad de generar una opinión propia de “la sociedad civil” y el efecto de disimulación que acompaña a este proceso.

Es precisamente por ello que sociólogos de la cultura como Robert Corbert (1997), influidos por el trabajo del sociólogo americano Wright Mills, afirman que en los diversos espacios lúdicos propios de la cultura de masas (el cine, la televisión y, más recientemente, los videojuegos) podemos encontrar un conjunto de prácticas de codificación o decodificación que norman dichos espacios al estipular cómo debemos abordar dicha experiencia lúdica; sea ya al especificar el sentido de lo lúdico, al estructurar una narrativa que organiza las diversas posiciones disponibles al espectador o al acotar las identificaciones entre espectador y los diversos *dramatis personae* presentes en dicha narración.

Estas normas, sin embargo, presuponen la hegemonía de los sistemas valorativos de los cuales emanan y que resultan necesarios para comprender el sentido de las mismas, de tal suerte que el sujeto sea capaz de darse cuenta de que sus acciones son de naturaleza lúdica.

En este sentido, por ejemplo, un videojuego no será experimentado como un juego por cualquier ser humano si éste no posee el capital cultural para entender que está ante un juego mediado por

tecnologías visuales. Yendo aún más lejos, no nos será posible comprender el objetivo de un videojuego, y mucho menos divertirnos jugándolo, si no somos capaces de comprender las condiciones de victoria que éste nos propone. Esto es así ya que usualmente estas condiciones demandan de nosotros un cambio de perspectiva que culmina con la completa identificación con el personaje que constituye el eje narrativo del mismo.

Ahora bien, el hecho de que estas prácticas de codificación o decodificación presupongan la hegemonía de los sistemas valorativos de los cuales emanan implica que los espacios lúdicos no son accesibles en tanto tales para seres humanos ajenos a dichos sistemas valorativos. Pero, y esto resulta fundamental, de lo anterior se sigue que el involucramiento por parte de un agente con dichas prácticas termina por exponerlo a los sistemas valorativos que sostienen a las mismas.

Es justamente esta posibilidad la que podría llevarnos a argumentar que el “entretenimiento”, como se le entiende en la cultura de masas, actúa como un facilitador para el aprendizaje de normas y valores sociales de diversa índole. Así, por ejemplo, podríamos concebir a la industria del entretenimiento como un AIE ya que, precisamente por su carácter lúdico y no estatal, es capaz de transmitir normas y valores sin que esto nos parezca una acción comunicativa explícitamente ideológica. Empero, estas normas y valores serán, por lo general, concordantes o idénticas a las normas y valores que el Estado ratifica.

En términos foucaultianos, podríamos caracterizar a los medios masivos de comunicación como canales que difunden —ahí donde los canales estatales no lo logran— el conjunto de categorías y prácticas que rigen la microfísica del poder en las interacciones entre los sujetos particulares; en oposición, digamos, a la microfísica del poder que se estructura entre el Estado y la población.

Volvamos al tema que nos ocupa y atendamos a las dos últimas anécdota presentadas: podría afirmarse que en ambos casos un espacio presuntamente lúdico sirve también para transmitir valores de diversa índole. En el caso de la segunda anécdota no sólo vemos cómo se propagan visiones heteronormativas y patriarcales de los roles de género, sino también la internacionalización de categorías de género

y raza propias de Occidente por medio de su naturalización como parte del ambiente de juego.

Si vamos más lejos, en la controversia presentada en la segunda anécdota encontramos también un sentido de justicia implícito en el cual se considera que la exaltación de la diferencia sólo puede llevar a la discriminación. Hay, asimismo, en la arquitectura misma del juego una exaltación del individualismo y de una concepción del éxito que se aterriza en términos de los logros del avatar como logros personales, de tal suerte que se promueve una alienación del jugador en la cual éste traslada al espacio virtual todo sentido de autosatisfacción.

Dentro de esta idea general encontraríamos a los MMO como un AIE que propaga un conjunto de valores hegemónicos más o menos estadounidenses, y que en el caso de wow corresponderían a:

- 1) La descripción de la sociedad como un agregado de razas. Aunado a lo anterior estarían las intuiciones de que dichas razas se corresponden con una realidad biológica leída en términos de diferencias que, empero, no generan escalas de superioridad o inferioridad. Esto no implica, desde luego, que las diferencias sean puramente biológicas ya que se ofrece una caracterización de cada raza en términos de temperamentos, lenguas, prácticas culturales y creencias religiosas que están más o menos emanando de dicha realidad biológica.
- 2) La naturalización de las categorías de género tradicionales con sus oposiciones binarias y la presunción de una heterosexualidad obligada. Esto se evidencia en el hecho de que, sin importar la raza en la cual se observa la dicotomía masculino-femenino, la lógica binaria subyacente se ratifica.
- 3) Hay una descripción del mercado, en tanto institución total, que lo presenta como atemporal y pancultural, ajeno a cualquier desarrollo histórico. Asimismo, el mercado es necesariamente libre mercado, razón por la cual es la única institución capaz de cruzar fronteras, incluso cuando éstas separan a potencias antagonistas.
- 4) Una situación semejante la encontramos con el Estado, ya que de nuevo toda raza-cultura está gobernada por instituciones idénticas al Estado moderno.

- 5) Se promueve una visión individualista y liberal de la sociedad en la cual cada individuo rige su propio devenir mediante una autogestión cuyo único límite es la voluntad del sujeto. Esto se observa claramente en la retórica de la predestinación acotada por la voluntad, de tal suerte que los que no alcanzan la grandeza deben, necesariamente, poseer una voluntad débil.
- 6) Hay, asimismo, un fenómeno que constituye a los jugadores como un sector del mercado altamente moldeado por una cultura del consumo. Los efectos de este fenómeno son diversos ya que, por un lado, nos lleva a la construcción de identidades que dependen radicalmente de esa misma cultura del consumo (por ejemplo, considerarse a sí mismo un jugador perteneciente a la comunidad de los asistentes a la Blizzcon). Por otro lado, este fenómeno también conlleva la homogeneización de identidades externas al juego dado que éstas son codificadas dentro del ambiente mismo de juego para luego ser difundidas por medio de la formación de redes que el juego posibilita. Hay, por último, una doble mercantilización de las identidades externas al juego dado que éstas son concebidas como sectores del mercado, pero también son reificadas como productos que pueden ser consumidos mediante la práctica del turismo identitario que el avatar posibilita.

* * *

Uno de los problemas que emanan de esta caracterización radica no tanto en su falsedad sino en su incompletud dada la concepción del sujeto que nos propone, en la cual éste es un puro efecto discursivo que estaría completamente determinado por una ideología que le es externa y que niega cualquier posibilidad de agencia a dicho sujeto.

Como puede verse, la primera anécdota ilustra claramente este punto. Allí el ambiente mismo de juego genera en los jugadores una identificación con el avatar como nodo actancial y locucional que permite una acción colaborativa y no individualista que, sorprendentemente, desemboca en una crítica al diseño del videojuego. Los valores drúidicos del respeto a la tierra y a la vida que originalmente se presentan como parte de la narración que *in-forma* la especificidad

del avatar *qua* druida son re-apropiados por el jugador de tal suerte que éste comienza a cuestionar la validez misma de la narrativa que en un primer momento le proporcionó dichos valores. Esto es así porque esa misma narrativa que le exige deforestar como parte del entramado que rige el devenir del mundo es algo que el avatar en sí *no podría* hacer de manera congruente.

Ese “no podría hacer de manera congruente” señala la existencia de una dimensión contrafactual, esto es, una dimensión que excede a los hechos y que versa ya sobre las posibilidades de acción permitidas y prohibidas dada una cierta identidad, en este caso ser *druida*. Señala así un *afuera-constitutivo* que demarca la identidad del avatar al normar mediante una imposición que prohíbe ciertas acciones y demanda otras (por ejemplo, al tomar una posición crítica, pero no ya ante los elementos internos del juego sino ante los diseñadores mismos).

Empero, ésta sería una identidad propia del avatar que resulta de la *inscripción* en el mismo, por parte del jugador, de la presunción de que dicho avatar encarna un yo-consistente, un yo-integrado, un yo que es estable a través del tiempo y espacio; esto es, cuando se afirma ese “no podría hacer de manera congruente”, el jugador ya ha proyectado el fantasma de una subjetividad bajo la cual se integra la acción de dicho avatar. Hay, por lo tanto, una alienación del sujeto del jugador en el avatar en un sentido que emula la forma en la cual Lacan describe el reconocimiento del sujeto en un otro (Homer, 2005).

Aquí, por tanto, estamos lidiando con una normatividad que ha surgido en el proceso de identificación con el avatar y que constituye una nueva forma identitaria para el jugador puesto que éste es el sujeto detrás de este sujeto. Así, el sujeto del jugador se proyecta en el sujeto del avatar y el mundo del primero es cancelado mientras se habita el mundo del avatar y se vive con los valores del mismo. El Yo del Sujeto-jugador se vuelve el Yo del Sujeto-avatar, el yo se vuelve un otro al que, paradójicamente, le demanda consistencia.

En la segunda anécdota observamos un caso semejante aunque inverso: el Yo del Sujeto-jugador asalta completamente al Yo del Sujeto-avatar y expresa una sexualidad que luego es defendida y reivindicada tanto dentro como fuera del juego.

Entender cómo es que ocurre este proceso de identificación y búsqueda de coherencia en la incoherencia requiere tomar en cuenta algunas de las ideas de Weiss (1999) sobre imagen corporal. Observaremos, en este sentido, que la naturaleza antropomórfica del avatar, así como la estrategia narrativa en la cual se sumerge, favorecen una relación con el avatar muy parecida a la que se tiene con el cuerpo: una relación de ser/tener un cuerpo.

El avatar se tiene como se tiene un cuerpo, pero uno no es dicho cuerpo ni dicho avatar pues puedo imaginarme sin el primero, como lo hizo Descartes, y puedo borrar sin problemas al segundo. Empero, no puedo actuar sin el cuerpo ni sin el avatar y no puedo interactuar con otros o ser percibido por otros más que en el cuerpo o en el avatar mismo.

Si seguimos, como lo hace Weiss, los trabajos de Maurice Merleau Ponty sobre el *écart* y la *durée* del cuerpo como el espacio de la figuración del mismo y sus límites temporales y espaciales, nos daremos cuenta de que el avatar y el cuerpo comparten una misma dinámica, el primero en un mundo virtualmente real, el segundo en un mundo que llamamos real pero cuya espacialidad y extensión dependen radicalmente de la imagen del cuerpo que guía nuestro involucramiento con él.

Así, el hecho de que en cierto sentido el cuerpo fungiera ya como un avatar y de que el avatar se represente como un cuerpo que se tiene y se es, que se mira desde fuera pero que se controla desde dentro, es lo que al final explica por qué se fusionan parcialmente el Yo del Sujeto-jugador con el Yo del Sujeto-avatar de tal suerte que los valores del segundo pueden estructurar las acciones del primero, incluso poniendo en entredicho la lógica que sostiene a este avatar.

Esta tesis es, sin embargo, sólo parcialmente simétrica. Como he dicho, la constriñen asimetrías causales, financieras y tecnológicas. Esas mismas dimensiones permiten que los MMO sean, a la vez, un AIE y un nuevo espacio de subjetivación capaz de subvertir su propia lógica.

Conclusión

En este trabajo he analizado una forma híbrida y cibernética de subjetividad que ha emergido a consecuencia de las nuevas prácticas comunicacionales mediadas por una realidad virtual. He intentado hacer ver que cualquier enfoque que busque aproximarse a dichas subjetividades debe tener en cuenta tanto la dependencia parcial como la autonomía parcial de los mundos virtuales. Ambos procesos son importantes para entender en qué sentido es que hablamos de sujetos que son, asimismo, agentes ya que no pueden ser reducidos a meros efectos discursivos del poder, las instituciones y el Estado, pero tampoco pueden ser considerados completamente ajenos a éstos.

De manera general, siguiendo a Pierre Levy (1999), pongo énfasis en la realidad pragmática que emerge de esos mundos virtuales en los cuales nos involucramos por medio de diversos procesos socio-comunicativos. Pensarlos como virtuales no implicaría, por tanto, restarles realidad precisamente porque estos mundos virtuales revelan la preexistencia de procesos muy semejantes que estructuran, a modo de ejemplo, la relación que de hecho tenemos con nuestro propio cuerpo y nuestra realidad circundante.

Bibliografía

- Alexander, P. (2009), "He's the Kind of Girl Who Likes Matching Daggers", en L. Cuddy y J. Nordlinger, *World of Warcraft and Philosophy: The Rise of the Philosopher King*, Open Court, Chicago.
- Appadurai, A. (1990), "Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy", en S. During (ed.), *The Cultural Studies Reader*, Routledge, Nueva York.
- Corber, R. J. (1997), *Homosexuality in Cold War America: Resistance and the Crisis of Masculinity*, Duke University Press, Nueva York.
- Dancy, J. (1991), *An Introduction to Contemporary Epistemology*, Blackwell Publishers, Oxford.
- Hall, S. (1981), "La cultura, los medios de comunicación y el efecto ideológico", en James Curran *et al.* (comps.), *Sociedad y comunicación de masas*, Fondo de Cultura Económica, México.

- ____ (1985), "Signification, Representation, Ideology: Althusser and the Post-structuralist Debates", en *Critical Studies in Mass Communication*, 2 (2).
- Homer, S. (2005), *Jacques Lacan*, Routledge, Nueva York.
- Knaak, R. A. (2004), *Warcraft War of the Ancients Archive*, Pocket Books, Nueva York.
- Kusch, M. (2002), *Knowledge by Agreement*, Oxford University Press, Nueva York.
- Levy, P. (1999), *¿Qué es lo virtual?*, Paidós, Barcelona.
- Mantovani, G. (1996), *New Communication Environments: From Everyday to Virtual*, Taylor and Francis, Londres.
- Medler, B. (2009), "There is no War in Warcraft", en L. Cuddy y J. Nordlinger, *World of Warcraft and Philosophy: The Rise of the Philosopher King*, Open Court, Chicago.
- Nardi, B. (2010), *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft (Technologies of the Imagination: New Media in Everyday Life)*, University of Michigan Press, Nueva York.
- Rheingold, H. (1991), *Virtual Reality: the Revolutionary Technology of Computer-Generated Artificial Worlds and How it Promises to Transform Society*, Summit Books, Nueva York.
- Riva, G. y C. Galimberti (1997), "The Psychology of Cyberspace: a Socio-cognitive Framework to Computer-mediated Communication", *New Ideas in Psychology*, 15 (2), pp. 141-158.
- Sicart, M. (2009), *A Flourishing Revolt*, en L. Cuddy y J. Nordlinger, *World of Warcraft and Philosophy: The Rise of the Philosopher King*, Open Court, Chicago.
- Sterelny, K. (2001), *The Evolution of Agency and Other Essays*, Cambridge Studies in Philosophy of Biology, Cambridge University Press, Nueva York.
- Weiss, G. (1999), *Body Images: Embodiment as Intercorporeality*, Routledge, Londres.

Recibido el 31 de octubre de 2011

Aprobado el 23 de marzo de 2012