

LA CONSTRUCCIÓN DE SUJETOS VIRTUALES ENTRE LOS JUGADORES MASIVOS EN INTERNET

Miguel J. Hernández Madrid*

El Colegio de Michoacán

David Hernández Alvarado

Universidad de Guadalajara

En los últimos diez años, el fenómeno de jugadores en línea de Internet ha convocado a individuos de diferentes edades, sexo y nacionalidades en todo el mundo para interactuar en videojuegos con temas de aventuras, fantasía, ciencia ficción y otros. El objetivo de este artículo es analizar, en una perspectiva sociológica, la construcción de sujetos virtuales en las interacciones simbólicas que al interior del juego conforman sociedades y códigos sociales equivalentes a los de las realidades concretas. Para mostrar esta dinámica virtual se presenta la experiencia de investigación de campo realizada por los autores como jugadores en *World of Warcraft*.

(*Massive Multiplayer On Line Role Playing Game (MMORPG)*, realidad virtual, sujeto virtual, ciberespacio, servidor, cliente)

La identificación del mundo es inútil.
Hay que captar las cosas en su sueño,
o en cualquier otra coyuntura
en la que se ausenten de sí mismas.
Jean Baudrillard (2000, 18)

En la década de los ochenta del siglo XX surgieron los primeros juegos comerciales de computadora que conectaron por internet a varios tipos de usuarios conocidos con el término de *Massive Multiplayer On Line Role Playing Game (MMORPG)*. En la medida que las compañías transnacionales pactaron políticas para la producción y comercialización de juegos en línea, aunadas al desarrollo de tecnologías multimedia y de ordenadores PC, los jugadores se

* miguelh@colmich.edu.mx kira_soulhunter@hotmail.com.mx

multiplican en casi cualquier lugar del planeta en donde existan condiciones para acceder a los servidores que propagan estos juegos y pagar por su consumo.

Desde una perspectiva sociológica el fenómeno de los jugadores en línea (en adelante referidos con las siglas *MMORPG*) tiene diversas aristas por explorar, de entre las cuales nos interesa abordar en este artículo el de sus identificaciones culturales durante el desempeño del juego, para rastrear algunas pistas sobre su conformación como sujetos de una sociedad virtual.

En la teoría social, la subjetividad se erige como objeto de estudio cuando un individuo configura su identidad en función de una imagen o serie de imágenes ideales con las cuales se compromete para dar sentido a sus acciones. Michel Foucault llevó el problema del sujeto a sus formas de objetivación en las prácticas de conocimiento, en las de diferenciación jurídica, médica y psíquica, y en las del ascetismo en individuos que de manera consciente y voluntaria ejercen sobre su cuerpo y mente ciertas disciplinas para alcanzar fines determinados. En todas estas formas de subjetivación, Foucault analizó la construcción de realidades en función de las relaciones producidas en el ejercicio del poder; realidades que, si bien tienen un sustrato de ficción en lo tocante a lo que es verdadero o falso en ellas, no dejan de aspirar a legitimarse como empíricas y objetivas en el mundo concreto.

Algo muy distinto sucede en el ámbito del ciberespacio, que es un mundo digital construido por las redes de internet principalmente, en donde la realidad virtual se erige como “un mundo artificial en el que el usuario tiene la impresión de estar en ese mundo y de navegar y manipular objetos en él” (Manneta y Blade 1995 *apud* Louka 1998). Cuando la imagen suplanta a la realidad, o como dice Jean Baudrillard cuando “la imagen ya no puede imaginar lo real porque ella misma lo es” (Baudrillard 2000, 15) el problema del sujeto se desplaza a otro nivel de ficción porque resignifica en un espacio virtual las formas de interacción social de su mundo “real” para forjar identidades.

En el caso de los juegos en línea lo anterior ocurre cuando el *MMORPG* anónimo forja un personaje en el mundo de la ficción, comprometiéndose con las reglas, códigos de conducta y de acción que imperan en él. ¿Por qué en aras de la diversión, un individuo se construye como sujeto

virtual de una realidad ficticia y cómo se realiza este proceso?, ¿hay en este tipo de experiencia alguna correspondencia entre lo real concreto y lo real virtual?

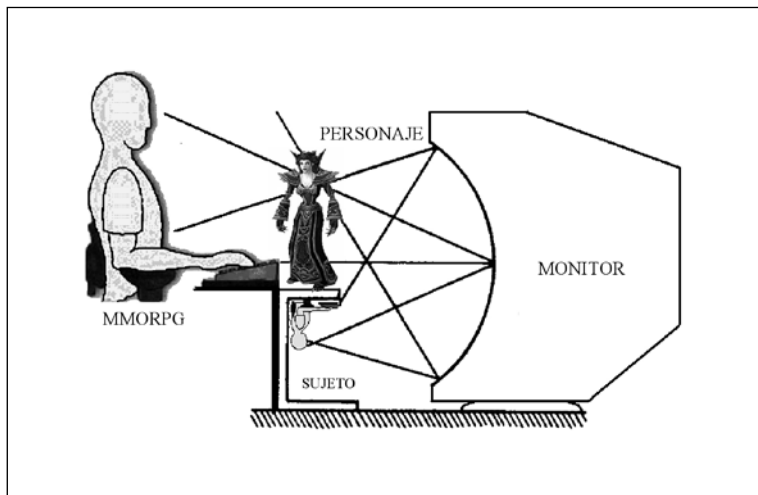
En este artículo el grado de profundidad que pretendemos aportar en las respuestas de ambas preguntas es todavía exploratorio. Las razones de esta cautela son, por una parte, la fase todavía temprana de nuestro proyecto de investigación, y por otra, el desafío metodológico de abordar en el campo de la subjetividad la construcción del objeto de estudio mediante la comprensión de las experiencias y sentidos que los jugadores en línea generan en las arenas de la competencia lúdica. Traducir esta mirada teórica en un dispositivo para realizar “investigación de campo” en una realidad virtual nos llevó a implicarnos como *MMORPG* en uno de los juegos más representativos de la categoría *Role Playing*¹: *World of Warcraft* (en adelante citado también con las siglas *WoW*) y realizar en su interior “observación participante”.²

Lo que compartimos a continuación es el intento de un diálogo entre hipótesis y experiencia. Para efectos de organizar su exposición recurrimos al esquema óptico de las percepciones verdaderas y falsas de un objeto reflejado en un espejo cóncavo, esquema que Jacques Lacan (Dufour 2005) utilizó para elaborar sus primeros esbozos de la teoría del ‘Yo’ [1949]. Independiente del uso que le diera Lacan, en nuestro caso nos pareció sugerente el esquema para hacer un nuevo uso de él en la problematización del sujeto que se construye en su interacción con la realidad virtual. Como se muestra a continuación, en una versión modificada, el *MMORPG* percibe en la pantalla de su computadora la imagen del personaje que él diseñó durante el juego, diluyendo en su forma virtual la presencia real de su autor (sujeto). Con base en esta metáfora lo que sigue es el análisis de las relaciones entre ese otro juego de ilusiones.

¹ *Role playing* es un tipo de videojuego en donde el protagonista interpreta un papel y ha de mejorar sus habilidades, mientras interactúa con el entorno, objetos y otros personajes.

² Agradecemos a Mariana Hernández Alvarado sus aportaciones como jugadora e “investigadora de campo” durante la realización de esta investigación entre el invierno de 2006 y la primavera de 2007.

FIGURA 1. El sujeto virtual



Diseño de David Hernández

EL CONTEXTO: LOS MMORPGS Y EL MUNDO DE WARCRAFT

La popularidad de los *MMORPGS* se debe principalmente a su posibilidad de interacción en los mundos virtuales de los videojuegos. Las diferencias con otro tipo de videojuegos, que quizá tengan calidades de gráficos mejores o parecidos a los de los juegos en línea y temas igual de atractivos, es que no dejan de ser individualizados y supeditados a la repetición de rutinas. El elemento tiempo es también otro ingrediente atractivo para los *MMORPGS* porque en los escenarios virtuales el jugador vive la experiencia del tiempo como algo presente y continuo en compañía de otros personajes.

Aún cuando el *MMORPG* perciba en su computadora la realidad virtual como un espacio manipulable por él, conviene no perder de vista que los juegos en línea existen en una red de equipos conectados a internet. La gran mayoría de estos juegos no requieren de un equipo potente para ejecutarlos y las condiciones técnicas para acceder a las redes de servidores son accesibles en establecimientos comerciales como los cibercafés y en el ordenador privado. En este espacio cibernético se esta-

blece la relación entre los dos agentes virtuales que hacen posible la existencia de los juegos en línea: el Servidor y el Cliente.

El Servidor representa a la compañía que tiene los derechos legales del juego y se encarga de distribuirlo en la red y los centros comerciales como un medio de entretenimiento. Al tratarse de un producto comercial, el Servidor fija una cuota mensual a los usuarios que quieren tener acceso periódico al juego, comprometiéndose a dar el mantenimiento técnico de la red, así como corregir y mejorar periódicamente sus mundos virtuales.³

En esta relación comercial, el Cliente es el principal usuario del juego que compra “tiempo ciber” a través de una cuenta particular, sin mediar en esta transacción su situación de género, etnia, religión o cualquier otra característica social. No obstante, hay otro tipo de dispositivos de control internos para ubicar ciertas características del cliente, ejercidos a través de la distribución geográfica de los Servidores y del seguimiento de las cuentas de tarjeta de crédito.

En su condición de *MMORPG* el cliente tiene las siguientes prerrogativas:

- La creación de personajes individualizados. Los juegos en línea ofrecen posibilidades amplias para crear personajes que, al gusto del jugador, forjan una identidad propia en el mundo virtual (Avatar). De esta manera el cliente puede diferenciarse de otros jugadores, reconocerlos e interactuar con ellos. Los avatares son representaciones gráficas que el Servidor permite almacenar en una memoria virtual con la intención de dar seguimiento a sus hazañas y logros.
- Interacción social. Por tratarse de juegos cuyos objetivos son la acumulación de riquezas, puntos y artefactos para ascender en niveles, los jugadores tienen la posibilidad de interactuar entre ellos para formar alianzas, rivalidades, establecer relaciones comerciales y otras similares. Conviene destacar que aun cuando el avatar es un

³Una variante del servicio que prestan los Servidores es la de permitir el acceso gratuito al juego sin la necesidad de pagar una cuota fija para mantenerse en él. No obstante, hay una serie de accesorios que el servidor ofrece en las páginas de internet del juego que estimulan el consumo en el jugador para obtener un mejor desempeño.

personaje individual, su desempeño en el juego sería imposible sin la relación con otros pares, esta condición genera lo que podríamos llamar relaciones sociales virtuales.

- Misiones (*Quest*). El *Quest* es un elemento heredado de los primeros juegos de *Role Playing* de lápiz y papel (*Dungeons & Dragons*), que consiste en un sistema de encargos para recolectar objetos, buscar personajes y/o derrotar monstruos. Estas misiones tienen dos propósitos claros, el primero es que el personaje consiga experiencia para acceder a rangos superiores y poder derrotar con mayor facilidad a enemigos poderosos y/o a otros jugadores. El segundo propósito es el de acumular tesoros, riquezas, armas y otros implementos que le ayuden a mejorar su potencial económico dentro del juego, así como sus destrezas tácticas en las batallas.
- Economía. La mayoría de los *MMORPGS* poseen una moneda propia, con la cual los jugadores pueden comercializar objetos y fijar los precios de compra venta. La moneda funciona solamente en el interior de cada juego y es fácil de conseguir mediante la cacería y derrota de monstruos (*looting*) en el sistema de misiones. La importancia de esta característica es que el personaje virtual no puede sustraerse de la dinámica de acumulación y generación de riquezas simbolizadas por monedas y objetos, porque se arriesga a estar en una situación de precariedad que le impide mejorar y actualizar sus destrezas, equipos y armas para enfrentar a sus enemigos.

Aun cuando el anonimato de procedencia del jugador es inviolable en el juego, en su interior existen una serie de reglas y códigos normativos que se deben de seguir para garantizar la coexistencia pacífica entre los jugadores. Los Servidores controlan y vigilan las acciones de los clientes, por medio de reglamentos, filtros y la intervención de jugadores especiales llamados *Game Masters (GM)*, cuya función es informar a los Servidores de los problemas que ocurren durante los juegos y detectar a los jugadores con comportamientos improcedentes. Las características expuestas son suficientes para darle espacio a nuestro estudio de caso que, en la última década, se convirtió en el más popular y significativo de los *MMORPG*: *World of Warcraft*.

World of Warcraft (WoW), tiene sus orígenes en un juego de estrategia llamado *Warcraft* (1995) diseñado por la compañía Blizzard, cuya trama es la guerra entre la Horda y la Alianza Humana. En sus primeros dos años de vida el juego alcanzó tal popularidad que fue necesario producir dos versiones con personajes y escenarios nuevos *Warcraft II Tides of Darkness* (1997) y *Warcraft III The Reign of Chaos* (2000). En el último lanzamiento de juegos de estrategia de *Warcraft* los ejércitos de los jugadores contaban con líderes de amplio potencial para mejorar sus capacidades militares y aprender hechizos más poderosos a través de un sistema de experiencia que funcionaba asesinando enemigos. Ninguno de los precursores de *WoW* tuvo la modalidad de *MMORPG*, a pesar de que la versión de *Warcraft III* poseía el servicio de *battlenet*, que permitía la interacción de un gran número de jugadores al mismo tiempo.⁴

A través de esta serie de juegos, Blizzard Entertainment forjó un universo exclusivo en donde sus héroes y personajes resultaron atractivos para los jugadores, por la mezcla de razas evocadas de mitologías y relatos fantásticos, creando un híbrido ideológico de personajes bélicos que motivaron entre los jugadores la invención de valores, códigos de honor y de lucha característicos de los ejércitos que comandaban.

En el año 2004, Blizzard lanzó al mercado el juego de *MMORPG* que tituló *World of Warcraft*, donde los jugadores tenían la posibilidad de moverse a través de los mundos, escenarios y personajes que eran característicos de la saga *Warcraft* y continuar con la trama de la guerra. Para que la guerra siguiera su curso, Blizzard implementó un sistema de batalla (*PvP*) con el cual los jugadores tienen la capacidad de atacar no solamente a los monstruos del sistema (implementados por el Servidor), sino también a otros jugadores. Este sistema ya había sido usado en anteriores *MMORPG*, pero la novedad en *WoW* es que demostró ser el medio ideal para mantener un permanente estado de guerra con jugadores de la facción contraria. Su éxito comercial se muestra en los alrededor de ocho millones de suscriptores en el mundo, de acuerdo con cifras pro-

⁴ *Battlenet* es un menú en donde los jugadores pueden subir por internet mapas elaborados por ellos para compartirlos con otros jugadores. Las características y condiciones para jugar en ellos eran las que fijaba su autor. Sin embargo, no tenía las posibilidades masivas de los actuales *MMORPG* porque solamente tenían capacidad para doce jugadores.

porcionadas por Blizzard Entertainment en enero de 2007. Es interesante observar que China es el país con más jugadores: 3.5 millones, siguiendo Norteamérica con más de 2 millones y Europa con alrededor de 1.5 millones (<http://blizzard.co.uk/es/press/070111.shtml>, 11 de enero de 2007).⁵

Mitos fundacionales y estratificación racial en el mundo de Warcraft

El mundo de *Warcraft* es una metáfora del choque entre civilizaciones. Aunque no haya indicio alguno de que el libro de Samuel P. Huntington *El choque de civilizaciones* [1996] haya sido fuente de inspiración del juego, su trama central es muy similar: un conflicto mundial entre dos facciones que, por las características de sus razas, insinúa la división entre occidente y los mundos virtuales restantes. Huntington argumenta que la razón del conflicto contemporáneo entre occidente y las sociedades no occidentales es la reconfiguración del orden mundial en aspectos claves como la economía, la religión y el gobierno político. En *WoW* las causas del conflicto se diluyen en los antecedentes de una guerra mítica entre la raza de los hombres y la de los orcos, que se fue inventando y adecuando en los diseños y estrategias comerciales de los juegos durante los diez años de vida de *Warcraft*. El tema permanente en las sofisticadas narrativas de esta saga es la sobrevivencia de la raza humana ante el ataque de seres de mundos paralelos que se disputan sus territorios y recursos naturales para colonizarlos o de seres demoníacos que consumen mundos al exterminar sus energías vitales

En *WoW* la guerra es un tiempo presente, en donde el pasado es una coordenada auxiliar para el rescate de la memoria mítica sin que haya un futuro de posible solución. El atractivo del juego es que en cualquier momento el usuario puede conectarse al conflicto bélico sincrónico. No es a través del acontecimiento histórico que el jugador entiende la identidad de los personajes, sino mediante los significantes míticos expresa-

⁵ La cifra del número mayor de jugadores en China no es casual, si consideramos muchos de los juegos de *MMORPG* son creados y administrados en los países asiáticos (China, Corea y Japón). En opinión de varios jugadores expertos, los juegos provenientes de esta parte del mundo representan la vanguardia de los *MMORPG* por sus innovaciones en historias, personajes, gráficos y facilidades tecnológicas de acceso.

dos en los escenarios donde se asienta la población (aldeas, castillos, ciudades), en las construcciones (viviendas, templos, cuarteles), en los rasgos “raciales” y sus ornamentos plagados de símbolos y emblemas que evocan la existencia de culturas y formas de organización social ancestrales.

Al considerar la afirmación de Greimas, sobre la existencia del significado en función de un significante que lo significa (Greimas 1987, 15), proponemos a modo de hipótesis que la socialización del jugador en el mundo de *Warcraft* inicia con su contacto y aprendizaje de los significantes de las culturas y sociedades virtuales pertenecientes a la facción, raza y clase elegidos para configurar su personaje. A través de ellos aprenderá, en la construcción de su experiencia como jugador, los significados asociados para desempeñar sus roles de guerrero o mago en las relaciones beligerantes con sus enemigos o en las de alianza con sus pares. La importancia que para este aprendizaje tiene entender la estratificación racial y de clase de los habitantes del mundo de *Warcraft* merece un análisis de sus características, tipificadas en la figura dos.

Los términos “facción”, “raza” y “clase” son utilizados en su significado nominal para clasificar a los grupos y personajes del mundo de *Warcraft* sin que haya correspondencia con conceptos equivalentes de la teoría social.

Las dos facciones rivales en *WoW* agrupan indistintamente a razas cuyos orígenes y linajes corresponden, por el lado de la Alianza a los seres humanos y los de parentesco humanoide; y por el lado de la Horda a seres monstruosos, entre los que destacan los orcos (palabra que designa al “monstruo”, cuya raíz latina significa “el que presagia algún grave acontecimiento”) y otros seres análogos resultados de la corrupción de las razas humanas y elficas. Los personajes del mundo de *Warcraft* son invenciones sincréticas de mitos, leyendas y fábulas provenientes de diferentes fuentes y tradiciones, cuya genealogía tiene solamente sentido en los relatos del juego.⁶

⁶ El relato de cómo se formó el mundo de *Warcraft* se puede consultar en castellano en la página oficial <http://www.wow-esp.com/index.php>.

Figura 2. Estratificación racial y de clase en las facciones del mundo de *Warcraft*

Categoría ↓	→ Facción	Alianza				Horda			
	Raza → Clase ↓	Humanos	Enanos	Elfos	Gnomos	Orcos	Trolls	Tauren	Muertos vivientes
Guerreros	Guerrero	√	√	√	√	√	√	√	√
	Paladín	√	√	--	--	--	--	--	--
	Cazador	--	√	√	--	√	√	√	--
	Asesino	√	√	√	√	√	√	--	√
Guerrero Mágico	Druida	--	--	√	--	--	--	√	--
	Chaman	--	--	--	--	√	√	√	--
Mágicos	Mago	√	--	--	√	--	√	--	√
	Sacerdote	√	√	√	--	--	√	--	√
	Brujo	√	--	--	√	√	--	--	√

Fuente: Elaboración de los autores con base en la versión de *World of Warcraft* (2004)⁷

√ = Atributo que tiene el personaje en su combinación de raza y clase.

La metáfora del choque de civilizaciones es sugerente para interpretar los mensajes ideológicos que de manera implícita soportan la sofisticada mitología de *WoW*, empezando por la función taxonómica que divide en dos facciones a los seres de la Alianza y de la Horda. Los nombres con los que se reconocen a ambas facciones no son equivalentes en el

⁷En el momento de realizar la investigación tratada en este artículo las razas y clases representadas en el cuadro eran las vigentes. Pero el 12 febrero de 2007 la compañía *Blizzard* lanzó al mercado una expansión del juego conocida como *Burning Crusade* en la que se incluyeron dos nuevas razas: la de los elfos sanguinarios –del lado de la Horda– y la de los draenianos –por parte de la Alianza–. Estas dos razas rompieron con la lógica que agrupaba las facciones en torno a los temas de los seres “luminosos” y los “oscuros”, pues al inventar razas híbridas hubo posibilidad de que en la parte oscura hubiera Elfos y en la luminosa un tipo de demonio identificado por el draeniano.

plano de sus significados conceptuales. Mientras que la “Alianza” remite a un pacto entre personas, países y gobiernos, el de “Horda” se refiere a una forma de organización social nómada y primitiva.

La Alianza en *WoW* es una representación de la civilización humana sitiada por los invasores de la Horda. Se trata de una civilización que guarda cierta analogía con las que existieron en el medioevo, donde los humanos conviven con los reinos de otras razas como las de los elfos, enanos y gnomos a través de una economía que nos recuerda el modo de producción mercantil simple, con una división social del trabajo en gremios y profesiones orientada para producir, proveer e intercambiar mercancías y no para reproducir el capital monetario. No obstante, la explotación de metales, gemas y otro tipo de minerales preciosos por los enanos, prototipo del empresario capitalista en la etapa de la acumulación originaria, existe solamente en la Alianza. A excepción de las actividades de los enanos y especialmente de la facción de los goblins que se caracterizan por su rol de mercenarios al servicio del mejor postor, el patrón de organización social y económica descrita es también la de los integrantes de la Horda, que lejos de comportarse como “comunidades nómadas de vida primitiva, compuesta de gente armada que actúa sin disciplina ni moderación” (definición de “horda” en el diccionario Espasa Calpe 2005) exhiben en sus aldeas y ciudades formas civilizadas de organización social del trabajo, tecnologías y gremios especializados.

¿Qué es entonces lo que separa de manera irreconciliable a las facciones? La respuesta se halla en el trasfondo ideológico racial que coloca en el lugar de la Alianza a los representantes del progreso civilizatorio y en el de la Horda a las fuerzas “oscuras” que resultan de la corrupción y decadencia de las primeras. Es otra manera de recrear el lugar común de enfrentamiento entre el bien y el mal.

En *WoW* las razas de los hombres, elfos, enanos y gnomos son concebidas como las legítimas herederas del mundo que habitan. Las diferencias entre ellas estriban en sus grados de evolución, correspondiendo a los elfos nocturnos el papel raíz de la raza superior de la cual se generaron las diversificaciones de las otras razas. Las razas agrupadas en la Horda no tienen ningún parentesco con las de la Alianza. De distinto origen racial, los troll y los tauren son también habitantes del mundo dominado por los humanos. Se dice incluso que los trolls surgieron an-

tes que ellos y lograron consolidar una nación poderosa y avanzada, pero por sus ambiciones y belicosidad retrocedieron en la evolución social hasta el estadio tribal. Antes de la invasión de los orcos las tensiones de estas razas con la de los hombres no derivaban en conflictos bélicos.

El origen de los orcos y de los muertos vivos no es de este mundo. Los primeros llegaron de otra dimensión al universo de los humanos a través de un umbral –abierto por demonios– para conquistar nuevos territorios, debido a que los de su mundo habían sido depredados. No obstante que los orcos provienen de otro universo su naturaleza es motivo de discusión, pues autores como J.R.R. Tolkien (1985, cap. 3) proponen que son elfos capturados como esclavos y transfigurados por el dolor y el odio en una raza diferente. El origen de los muertos vivos es la muerte porque son cadáveres que resultaron de la guerra de *Lordaeron* revividos por demonios y con poderes especiales para constituir una fuerza bélica aliada de los orcos. En todas estas historias el motivo que convoca en la Horda a las razas “oscuras” es su odio a los humanos.

Es interesante registrar entre los rasgos corporales de estas razas y en los símbolos exhibidos en las construcciones y decorados de las aldeas de la Horda analogías con grupos étnicos y sociales de la realidad concreta. Los orcos, por ejemplo, tienen rasgos de tipo asiático y mongoloide; los trolls habitan en selvas tropicales y sus ciudades evocan la arquitectura de construcciones mayas centroamericanas, además sus indumentarias y tocados son imitaciones de los grupos juveniles *punk*. Los tauren recrean en sus aldeas, viviendas e indumentarias los entornos culturales de las naciones indias en Estados Unidos antes de su exterminio y reducción en reservaciones. ¿Nos preguntamos por qué el detalle antropomórfico y cultural de estos personajes es recurrente en la Horda? Al comparar los patrones raciales y étnicos entre los personajes de las facciones, en el caso de la Alianza predomina el estereotipo del blanco europeo, matizado no por rasgos antropomórficos sino por representaciones de sus cualidades sagradas y profanas.

Cualquiera que sea la intención de esta manera de enunciar las diferencias, se justificará que se trata, claro, de un juego que convoca a un nuevo tipo de sujeto entusiasta por el género de la fantasía mitológica y épica, cuyos saberes al respecto pueden rebasar lo que conoce de su mundo real.

LA CONSTRUCCIÓN DEL SUJETO VIRTUAL

La primera tarea del jugador que ingresa en *WoW* es la confección de su personaje. Tiene que elegir una facción (Alianza o Horda), y escoger de entre las razas y clases aquel personaje de su preferencia para esculpir en él sus rasgos de identidad, empezando por la de género (masculino o femenino), indumentaria, características anatómicas y nombre. Este primer paso es una especie de ritual fundante en donde el jugador hace las veces del padre creador que prescribe en los seres virtuales sus signos de identidad. La ilusión del mito creador puede repetirse tantas veces como las condiciones del Servidor lo permitan en la cuenta del usuario, y el jugador tiene la opción de producir varios personajes en cualquiera de las facciones.

El origen del nacimiento y de los rasgos de identidad del personaje condiciona su destino en el juego. Aunque todos parten del nivel uno y tienen el potencial de ascender al máximo, el hecho de pertenecer a determinada facción les impide comunicarse con su rival porque no utilizan el mismo lenguaje. Sobre este aspecto vale comentar algo interesante. Los personajes de cualquier facción nacen hablando su lengua, ésta no se aprende. Cada raza tiene su propia lengua y además la lengua común de la facción que les permite comunicarse entre ellas; pero, no existe ninguna lengua para que las facciones se comuniquen entre sí, esta vedada esta posibilidad y en consecuencia la de negociar o entenderse para establecer la paz.

Las condiciones de sus entornos “ecológicos virtuales” también varían para moldear el “carácter” de los personajes en su adquisición de habilidades. Por ejemplo, un personaje de la Alianza se mueve en escenarios medievales europeos (castillos, aldeas de paja, bosques frondosos), tienen tez blanca, son rubios y sus costumbres son familiares a las de las razas humanas. Por el contrario, los orcos (sus homólogos en la Horda) conviven en escenarios inhóspitos (pantanos, desiertos, acantilados), en ciudades o aldeas primitivas (estructuras de madera, tiendas de campaña), sus rasgos faciales son burdos, de piel morena, de complexión robusta y con aspecto agresivo.

Pero es quizá su condición de clase la que tiene mayor impacto en las cualidades de los personajes. Ser guerrero, mago o un estado intermedio entre ambos (druída, chamán) da lugar a interpretaciones de su pertenencia a los bandos de “luz” (en la Alianza) o a los “oscuros” (en la Horda). Al respecto, es interesante registrar una tendencia mayor de ju-

gadores inscritos en la facción de la Alianza. En un sondeo realizado en la página oficial de *WoW*, *chats* y preguntas a los personajes dentro del juego y del Servidor en el que estamos inscritos encontramos que de cada diez jugadores, seis o siete pertenecían a la Alianza. Una posible explicación de esta preferencia es el tipo de cualidades mágicas, talentos y especialidades que se prodigan en esta facción. Por ejemplo, el paladín es una clase guerrera que usa potentes habilidades basadas en la luz, magias que elevan su espíritu y fuerza, e intimidan a sus enemigos. La Alianza es la única que posee paladines. Otra diferencia notable con respecto a la Horda es el sacerdote; sus talentos son más poderosos cuando se enfocan en hechizos de curación y protección; en comparación, los sacerdotes de los muertos vivientes dirigen el potencial de sus hechizos para maldecir o destruir.

En la medida que se manifiesta un desbalance de preferencias en la pertenencia a las facciones, la compañía Blizzard inventa expansiones con nuevas razas. En la última promoción de enero de 2007 surgieron los elfos sanguinarios (para la Horda) y los draenianos (para la Alianza), esta hibridación es interesante porque resulta que en cada facción hay ahora personajes cuya naturaleza era opuesta en la división original. Los seres oscuros cuentan en el presente con elfos corruptos y los humanos con orcos de aspecto angelical.

Después del ritual creador, la siguiente identificación, la más importante del *MMORPG*, es su encuentro con otros personajes para asociarse con ellos en aventuras, movilizarse en nichos y territorios enemigos, conseguir recompensas, actualizar y ascender de nivel. Nuestra hipótesis es que en esta acción de encuentro se hace visible la particularidad del sentido que el jugador proyecta en su personaje virtual. Examinemos a continuación algunos ejemplos elaborados con base en nuestro trabajo de campo.

*Ejemplo 1. Una excursión a los calabozos*⁸

Cualquier jugador podría acumular puntos de experiencia y subir de nivel, asesinando monstruos y criaturas conocidas como *creeps* (monstruos

⁸En *WoW* los calabozos son sitios autónomos del “mundo real” en el juego, llenos de laberintos, habitados por monstruos más poderosos y el atractivo de ingresar en ellos es capturar tesoros que solamente existen ahí y tienen un valor codiciable para los jugadores.

del sistema que se regeneran periódicamente) en una actitud individualizada. Ello no lo diferenciaría del jugador solitario que precedió a los *MMORPG*. Pero la dinámica de *WoW* ofrece incentivos y recompensas que difícilmente un jugador por sí mismo podría alcanzar, de esta manera aprovecha la posibilidad de aliarse con otros jugadores para lograr objetivos de mayor envergadura como la derrota de *creeps* muy poderosos, la búsqueda de objetos preciosos y la rapidez para cumplir una misión en mejores condiciones.

El orco Zacualco, uno de nuestros personajes virtuales que ya tiene el nivel 26, condición suficiente para incurrir en uno de los calabozos más peligrosos del juego: *shadowfang keep*, necesita entrar en él para concluir una misión y adquirir la espada que tanto desea para tener mayor poder y agilidad. Zacualco no puede realizar sólo esta actividad y por eso invita a otros jugadores de niveles similares a través del *Chat* general o de búsqueda para citarlos en un lugar y hora específicos. En esta ocasión, acudieron un mago troll, una guerrera tauren y dos asesinos orcos. El equipo está en condiciones para defenderse de los monstruos que son débiles contra la magia y comienzan a recorrer el laberinto que conforma casi cualquier tipo de calabozo. En una secuencia de constantes encuentros agresivos con sus enemigos, en los que algunos personajes del equipo son heridos o muertos y resucitan, van recolectando los tesoros que los monstruos dejan al ser eliminados (los monstruos del calabozo no pueden resucitar): gemas, armaduras, armas, objetos mágicos, dinero. Pero algunos de estos tesoros son únicos y se requiere que los miembros del equipo acuerden rifárselos. Hay varios mecanismos para llegar a un consenso de cómo repartir estos tesoros especiales cuando son reclamados por más de uno, encaminados a no provocar divisiones en el equipo. La calidad del tesoro suele estar asociada a la característica del enemigo, hay *creeps* jefes con mucho poder y dificultad para ser derrotados que podrían exterminar a todo el equipo. Zacualco se enfrentó a uno de ellos: Arugal, con la ayuda de sus compañeros que estuvieron a punto de perder la misión, sus barras de vida se debilitaron al mínimo y tuvieron que guarecerse en un lugar seguro para reponerse. Valió la pena repetir la embestida contra Arugal porque al exterminarlo concluyeron con éxito su misión y Zacualco obtuvo una espada mágica capaz de hacer daños oscuros letales.

El relato de esta excursión nos permite mostrar que la experiencia del juego se mide a través de niveles ordenados numéricamente, las misiones generalmente se otorgan a jugadores cuyos personajes han alcanzado un rango de niveles (1-10, 11-20, 21-30, hasta llegar a 70). Los jugadores tienen en cuenta este aspecto para convocar pares con niveles similares, un personaje nivel 42 puede encontrar gente que le ayude fácilmente entre los niveles 38-48, sin embargo un personaje nivel 65 difícilmente le hará caso y/o no intentará buscar personajes de niveles 20-36.⁹

Otra situación que ilustra la convergencia voluntaria de jugadores es cuando acuerdan asediar ciudades o aldeas de la facción enemiga (*Battleground*). Durante el periodo de nuestras observaciones de campo este tipo de asedio fue más frecuente de parte de miembros de la Alianza, quizá por su mayor número de simpatizantes. No hubo día en el que alguna ciudad de los orcos o trolls estuviera acosada por los humanos y fuera arrasada en varias ocasiones, este percance no les tocó a los de la Alianza porque del lado de la Horda no hubo condiciones para convocar al número suficiente de fuerzas para mantener un sitio.

Ejemplo 2. Organizando una fiesta en Orgrimmar

El día en que se celebró la fiesta de San Valentín, el 14 de febrero de 2007, un muerto viviente invitó a los miembros de su *guild* (hermandad o gremio) a una fiesta. Esta iniciativa de los personajes virtuales del juego no estaba programada en el Servidor. Lo que comenzó como una fiesta particular se convirtió en un reventón en el que participaron orcos, tauren, elfos sanguinarios y trolls. Al inicio de la fiesta los personajes masculinos y femeninos bailaron, bebieron cerveza y vino que les proveyó la taberna del pueblo, pero en la medida que la celebración fue subiendo de tono algunos empezaron a desnudarse.

Como sucede comúnmente en este tipo de eventos, los invitados empezaron a intimar entre ellos y fue así como nos enteramos que detrás de los personajes había padres de familia en el mundo real, con la responsa-

⁹ Esto puede cambiar considerablemente, si el jugador se encuentra dentro de un gremio; generalmente los gremios le piden a los jugadores más experimentados que ayuden a los novatos o jugadores más débiles.

bilidad de recoger a sus hijos en la escuela a una determinada hora; que otro celebraba en *WoW* su segunda fiesta del día porque la noche anterior había estado bebiendo con unos italianos y tenía resaca; que la mayor parte de los participantes eran hispanos porque lanzaban con entusiasmo vivas y canciones en español; y, finalmente, que dos orcos de aspecto temible eran personajes creados por una niña de ocho años y el otro por un niño de diez años, bailando y desnudándose con los otros en la multitud.

La fiesta en *Orgrimmar* es tan sólo uno de los varios acontecimientos festivos que se organizan en *WoW*, la relaciones entre los personajes dan lugar a cortejos, noviazgos y hasta ceremonias nupciales. Entre los miembros de una misma raza se generan tensiones por competencia, celos y desaires, indicando con todo esto que la realidad virtual es otro espacio en donde las pasiones humanas encuentran su proyección.

Ejemplo 3. "No spanish"

Galanar, una tauren de aspecto seductor, estaba muy contenta por haber eliminado a un drainiano nivel 19 y para celebrarlo comenzó a cantar en español. Cabe aclarar que en *WoW* no existe el soporte técnico para captar y reproducir los sonidos de un personaje virtual, pero se pueden representar por escrito. En este caso, las letras de las canciones se mostraban en los recuadros que sirven para entablar diálogos. Galanar escribió la siguiente letra de su canción "Cuando la luna se pone grandotota como una pelotota y alumbra el callejón", esta situación provocó las siguientes reacciones entre los personajes de su entorno. La primera fue agresiva, un orco dijo: "no spanish" y lo repitió varias veces dirigiéndose a ella con la intención de atacarla. Pero, otros personajes al reconocer la letra de la canción y captar la actitud beligerante del orco se solidarizaron con Galanar escribiendo "que siga cantando", "Si, Spanish", "viva el español". Al agresor no le quedó otra más que retirarse.

Con frecuencia este tipo de encuentros y desencuentros ocurren. En la pantalla del ordenador los personajes aparecen con pequeños letreros que llevan sus nombres de batalla, los cuales está estrictamente prohibido que sean de personas y de organizaciones reales. Pero los

nombres ficticios no expresan los atributos de los usuarios anónimos, sobre todo cuando el idioma base para comunicarse en el Servidor estudiado es el inglés. Sólo mediante eventos como el descrito los personajes se sondean mutuamente para averiguar si hablan en el idioma familiar o para intercambiar guiños que puedan aprovechar para comunicarse fuera del mundo virtual. En nuestras observaciones registramos tensiones frecuentes entre personajes que se identificaban en español por personajes que los censuraban o trataban mal debido a este contacto. ¿Es éste un indicador de intolerancia contra los hispanos dentro del juego?

LA SUJECIÓN VIRTUAL DEL SUJETO

Matthieu Ricard describe el placer como una experiencia individual, esencialmente centrada en uno mismo, causada por estímulos agradables de orden sensorial, estético o intelectual, que produce una necesidad insaciable de repetirla (Ricard 2005, cap. 4). A la luz de esta mirada ¿se podría describir el hecho de permanecer más de cuatro horas jugando *WoW* como una experiencia placentera para el jugador?

Sin haber realizado una encuesta al respecto, los testimonios de algunos jugadores entrevistados si bien, no pueden considerarse representativos de lo que ocurre entre una muestra de jugadores activos, el valor de sus enunciados nos aportan algunas pistas para reflexionar sobre los dominios y sentidos en los que se construye el sujeto en su interacción con el mundo virtual.

“Jugar me provoca placer porque puedo conocer”. Esta es una de las conclusiones a las que llega un jugador veterano, que desde los ocho años de edad entró en contacto con la primera versión de *Warcraft*. En sus doce años de experiencia como jugador ha desarrollado una serie de habilidades y conocimientos que podrían calificarlo de experto en la cosmogonía inventada en *Warcraft*. Lejos de aburrirse por las rutinas del juego, cada una de las versiones que desembocaron en el actual *MMORPG*, estimularon y continúan retando su curiosidad intelectual para explorar en el mundo virtual lugares desconocidos, posibilidades estratégicas, proyecciones de identidad en la confección de nuevos personajes.

Se podría decir que una parte de su vida ha estado inmersa en la realidad virtual de una guerra por la sobrevivencia del género humano en la que los agresores son monstruos de otras especies. ¿Qué otros usuarios tienen una experiencia similar en entornos sociales y políticos donde la guerra y el terrorismo forman parte de su vida cotidiana?, ¿establecen relaciones entre juego y realidad?, ¿las entienden como realidades paralelas?

Forzaríamos una conclusión si decimos que el testimonio anterior corresponde al de un individuo que se evade del mundo refugiándose en el juego. Nuestra hipótesis es que su visión del mundo es la que comparten las generaciones de jóvenes que nacieron en las últimas dos décadas del siglo veinte, en plena era de la información, para quienes el ciberespacio ha sido parte imprescindible de su socialización. Generaciones jóvenes socializadas por las imágenes generadas en las realidades virtuales de la televisión, el internet y los videojuegos.

Susan Sontag escribió al respecto que

Incluso en la era de los cibermodelos, lo que la mente aún anhela, como imaginaron los antiguos, es un espacio interno –como un teatro– en el que figuramos algo, y estas figuraciones son las que nos permiten recordar. El problema no es que la gente recuerde por medio de las fotografías, sino que sólo recuerde las fotografías (Sontag 2004, 103).

Nuestra conclusión es que la sujeción del jugador en línea está relacionada con lo dicho por Susan Sontag en un proceso de doble batiente. Por una parte, está la construcción de un espacio interno, en el pensamiento e imaginación del jugador, estimulado por sensaciones, retos, frustraciones y el placer de perder o ganar sabiendo que se puede repetir el proceso. Desde el punto de vista de los procesos de consumo de bienes simbólicos y culturales, lo anterior podría interpretarse como una manera de cautivar al Cliente y convertirlo en rehén de una situación imaginada, que a través del goce (círculo de placer prolongado) se le vende la ilusión de la victoria en una guerra que, paradójicamente, no tiene vencedores ni ganadores. Más que una victoria definitiva sobre el enemigo, la satisfacción del jugador es un logro individual: “aquí yo soy grande, poderoso e importante, y ¿quién puede negármelo?”.

Volviendo a la analogía de la bisagra de doble batiente inspirada en las palabras de Sontag, la sujeción no se genera solamente por la reacción de un individuo a la interpelación que de su goce realiza un dispositivo de acción virtual; también, está la elección del sujeto para construirse como *MMORPG* ejerciendo en él mismo disciplinas intelectuales y corporales que lo mantienen en forma para participar en los videojuegos. Veamos en detalle a que nos referimos.

La construcción del espacio interno al que se refiere Susan Sontag exige el desarrollo de una disciplina y capacidad intelectual para entender y ejercitar las técnicas de un dispositivo sofisticado, además de identificar e interpretar los símbolos de las situaciones y personajes del juego para tomar decisiones prácticas y estratégicas. Sin lugar a dudas el *MMORPG* está en condiciones de construir un saber con el cual se identifica al compararse con otros y comprobar sus habilidades en el terreno lúdico virtual.

La disciplina corporal en el contexto analizado, no sería visible si limitamos la observación a la posición sedentaria del usuario que pasa largas horas sentado frente al monitor, haciendo movimientos mecánicos en el teclado, el desplazamiento del *mouse* y los de la vista. Aunque no se trata de la misma condición ascética estudiada por Foucault entre los primeros cristianos del siglo IV, nuestra hipótesis es que el *MMORPG* efectúa por cuenta propia cierto número de operaciones sobre su cuerpo, pensamientos y conductas para obtener fines que repercuten en su transformación. Es, como propone Foucault, una tecnología mediante la cual se objetiva una determinada forma de subjetivación (Foucault 1991, 48). Esta otra mirada de la corporalidad nos descoloca de la interpretación que divide al cuerpo-carne de la mente (no digamos del “espíritu” en la tradición cristiana y cartesiana). En una perspectiva más cercana a los enfoques holísticos sobre el cuerpo, una sesión de juego de los “Jugar me provoca placer porque adquiero saber” vincula y retroalimenta emociones y esquemas mentales que se expresan en conductas corporales, en sus flujos internos de energía, en la producción y eliminación de toxinas, en modificaciones esqueléticas óseas.

Faltaría por comentar ¿cuáles son esos ciertos fines que dan sentido a tal transformación del jugador en sujeto? Dejemos estas respuestas a modo de reflexiones con las cuales concluimos este trabajo.

REFLEXIONES FINALES

Somos lo que pensamos
Todo lo que somos surge con nuestros pensamientos
Dhammapada (2004, 27)

Tomar en cuenta esta cita del pensamiento budista en el contexto de lo que hemos compartido en la ponencia, nos lleva a reflexionar sobre el significado epistémico que pudiera tener para un *MMORPG* el concepto de realidad. Si en el budismo el problema del conocimiento estriba en los diversos esquemas mentales que impiden a los seres humanos ver las cosas tal como son, ¿cómo ubicar el problema formulado por Baudrillard de la suplantación de la realidad por imágenes virtuales?

El enunciado “Jugar me provoca placer porque puedo conocer” nos sugiere entender en el contexto de su producción no la afirmación ingenua de un individuo sino el indicador de una experiencia social de quien vive la realidad en imágenes y parece diluir su papel de representaciones simbólicas de la misma. En esta experiencia el problema de conocimiento de la realidad no es ya el de la manera en que se construye, sino la del individuo que vive el mundo virtual como una realidad en donde encuentra placer, pero también otras posibilidades de relación con otros que no tiene en su realidad concreta.

En este mundo, el *MMORPG* entreteje estímulos y situaciones emocionales, parecidas a las que se experimentan en el éxtasis religioso, al ganar puntos, derrotar a sus enemigos, destruir aldeas y dominar territorios; al menos, cada vez que enciende su computadora y se conecta por internet a la página web del juego. Pero llega un momento en el que el tiempo de alquiler de la computadora en un cibercafé expira o alguno de los padres, conyuges e hijos ordenan apagarla para realizar las tareas escolares o cualquiera de esas actividades domésticas y laborales que nos expulsan del mundo de la fantasía. ¿Qué ocurre entonces?, ¿cuál es nuestro estado de retorno a la *realidad*? y ¿por qué insistimos en regresar al mundo de *Warcraft* o a cualquiera de sus homólogos?, ¿acaso no sabemos que sólo son juegos, que lo que ocurre en ellos no es *real*?

Este es el “punto de la cuestión”. Slavoj Žižek lo llama el *síntoma* cuando, citando la frase “ellos saben que, en su actividad, siguen una

ilusión, pero aún así lo hacen” (Zizek 1992, 61) argumenta el problema de la fantasía ideológica como soporte de la realidad. En términos estrictos, en cualquiera de las dos dimensiones de lo que llamamos *realidad*, la concreta y la virtual, la fantasía nos sujeta y nos interpela de tal manera que nosotros también nos sujetamos. ¿Será que en estas realidades virtuales se extienden los problemas de las realidades cotidianas que no podemos resolver como, por ejemplo, las de la comunicación y encuentro con el otro?

Los recientes debates sociológicos sobre la crisis de las instituciones fundantes de la sociedad moderna (Estado-nación, escuela, iglesia y familia) han provocado análisis interesantes sobre la experiencia del individuo como fuente de sentido, ante la erosión de las relaciones sociales que determinaban su rol y estatus en un sistema autorregulador (Dubet y Martuccelli 2000). La casuística de los *MMORPG* explorada en este artículo es un ángulo de lectura interesante para continuar discutiendo la hipótesis de la emergencia del individuo como actor y sujeto social. Si bien, como afirman Dubet y Martuccelli, la declinación de la idea de sociedad es un hecho evidente en las realidades concretas de estos jugadores, no deja de llamar la atención que en el mundo virtual se adhieran a otras realidades imaginadas, que se reinventan en los mitos y los personajes épicos y fantásticos, esas estructuras comunitarias y tribales en las que el jugador construye un sentido de pertenencia y de sujeción a las normas, sanciones, roles y obligaciones que algunos sociólogos e historiadores proponen como las raíces de la modernidad.

En este tenor, la siguiente conclusión que proponemos como hipótesis de trabajo para continuar discutiendo lo anterior, es que el *MMORPG* vive el problema de la identidad y del sentido que pudiera aludirle como un dilema en la frontera entre la realidad concreta y la virtual. Para ilustrar esta idea relatamos a continuación una situación registrada durante nuestro trabajo de campo.

En un foro de juegos de *MMORPG*, los jugadores tienen la opción de subir en internet fotografías personales para darse a conocer. Una de las jugadoras, de nacionalidad china, subió su fotografía en la que aparece disfrazada como un personaje del juego *Final Fantasy*, con un traje de encajes a la usanza del siglo XVII. Entre los comentarios que provocó su imagen, uno de los jugadores escribió “Estas chinas que quieren sentirse

como europeas y no les queda". En el foro hubo reacciones en pro y contra de este comentario, pero el más contundente fue el de la propia autora de la foto porque identificó a su crítico y le respondió: "Yo creí que eras amigo, porque en el juego *Flyff* nos conocimos con otros nombres y disfraces, compartiendo muchos peligros y aventuras. Qué lastima que ahora que sabes quien soy y como soy no me aceptes porque eres un racista".

BIBLIOGRAFÍA

- BAUDRILLARD, Jean, *El crimen perfecto*, Barcelona, Anagrama, 2000.
- DICCIONARIO ESPASA CALPE, Madrid, Espasa Calpe, 2005.
- Dhammapada. *El camino de la verdad* (versión de Alberto Blanco), México, Fondo de Cultura Económica, 2004.
- DUBET, François y Danilo MARTUCELLI, *¿En qué sociedad vivimos?*, Buenos Aires, Losada, 2000.
- DUFOUR, Dany-Robert, *Lacan y el espejo sofiánico de BOEHME*, México, Fundación Universitaria de Derecho, Administración y Política, 2005.
- FOUCAULT, Michel, *Tecnologías del yo y otros textos afines*, Barcelona, Paidós, 1991.
- GREIMAS, A. J., *Semántica estructural. Investigación metodológica*, Madrid, Gredos [3ª. Reimpresión] 1987.
- HUNTINGTON, Samuel P., *El choque de civilizaciones y la reconfiguración del orden mundial*, México, Paidós, 1996.
- LACAN, Jacques [1949], "El estadio del espejo como formador de la función del yo (je)" en *Escritos 1*, en <http://www.elortiba.org/lacan5.html>, 2006.
- LOUKA, Michael, *An introduction to Virtual Reality*, Ostfold College en <http://www.ia.hiof.no/~michaell/home/vr/vrhiof98/index.html>, 1998.
- RICARD, Matthieu, *En defensa de la felicidad. Un auténtico tratado de la felicidad, a la vez que una convincente guía para nuestros individualismos carentes de puntos de referencia*, Barcelona, Urano, 2005.
- SONTAG, Susan, *Ante el dolor de los demás*, México, Alfaguara, 2004.
- TOLKIEN, J.R.R., *El silmarillón*, México, Minotauro, 1986.
- ZIZEK, Slavoj, *El sublime objeto de la ideología*, México, Siglo XXI, 1992.

VIDEOJUEGOS (CD)

Blizzard Entertainment

1995 *Warcraft*, Estados Unidos

1997 *Warcraft II Tides of Darkness*, Estados Unidos

2000 *Warcraft III The Reign of Chaos*, Estados Unidos

PAGINÁS DE INTERNET CONSULTADAS

<http://www.worldofwarcraft.com>

<http://www.blizzard.com>

<http://www.wow-esp.com/index.php>

FECHA DE RECEPCIÓN DEL ARTÍCULO: 25 de junio de 2008

FECHA DE ACEPTACIÓN Y RECEPCIÓN DE LA VERSIÓN FINAL: 10 de junio de 2009