

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
TESIS DE ANTROPOLOGÍA

Los mundos virtuales, estructura y manifestación, el caso de WoW: La creación del sujeto y
la transposición lingüística

PABLO ANDRÉS PAZ CLAVIJO

DIRECTOR: MARCELO NARANJO

Quito. 2017

Índice

Introducción.....	1
Capítulo 1. El mundo virtual de World of Warcraft.....	11
1.1 Los mundos virtuales.....	11
1.2 World of Warcraft	15
1.3 Jugabilidad e interfaz.....	21
Capítulo 2. Aproximación teórica: antropología, psicología y lingüística.....	29
2.1 Antropología.....	30
2.2 Psicología	33
2.3 Lenguaje	39
Capítulo 3. Espacios virtuales, ¿estructuras sociales?.....	49
3.1 Mundo y sociedad virtual	49
3.2 Estructura Virtual	54
3.3 Estructuras virtuales y estructuras sociales	71
3.3.1 Espacio virtual versus espacio concreto	72
3.3.2 Relaciones sociales en estructuras virtuales	76
3.4 Mundos virtuales y estructuras mentales.....	85
Capítulo 4. Construcción del yo, del otro y del nosotros	90
4.1 El sujeto y el mundo virtual.....	90
4.2 Construcción del individuo en el metaverso.....	97
4.2.1 Construcción del Yo, del otro y del nosotros.	97
4.3 El Espacio virtual y el anonimato.....	112
4.4 Estructuración del individuo en el espacio virtual.....	114

4.4.1 Desarrollo psicológico del usuario.....	114
4.4.2 <i>La creación del Avatar</i>	116
4.4.3 La apropiación simbólica del avatar	123
Capítulo 5. Transposición lingüística al mundo concreto	132
5.1 El lenguaje como elemento estructurador del individuo	132
5.2 El Lenguaje en el mundo virtual.....	140
5.3 Lenguaje y ser humano.....	142
5.4 La variación del lenguaje.....	151
6. Conclusiones.....	165
7. Bibliografía.....	170
8. Anexos.....	176

RESUMEN

El presente trabajo analiza los espacios de internet, en específico al mundo virtual de World of Warcraft, así como las dinámicas que en este se dan, como un lugar en el que los individuos se reconfiguran estructuralmente. A través de este estudio que toma como base la teoría antropológica, psicológica y lingüística se plantea un acercamiento a la inmersión de las personas en la red y a la vez cómo el desarrollo de estos espacios genera rupturas entre los sujetos y su tejido social, todo esto producto de variaciones estructurales resultantes de procesos que sumergen a los seres humanos en estos hábitats virtuales al mismo tiempo que afectan los procesos comunicativos entre usuarios y no usuarios.

La idea central del trabajo está compuesta por tres puntos nodales, el primero tiene que ver con la idea de la existencia de una estructura virtual como variación de la estructura concreta, el segundo se refiere a la construcción del sujeto en los espacios virtuales y el tercero el planteamiento de que la variación estructural se manifiesta en el espacio concreto a través del lenguaje.

A lo largo del trabajo se muestra cómo los individuos generan realidades y relaciones simbólicas con el espacio virtual, cómo éste supera emotivamente al real y cómo los usuarios terminan por generar una vida paralela a la concreta, la cual termina por desbordarlos y llenando, con nuevos sentidos y esquemas, la vida y el entorno concreto de estos sujetos, desmantelando así el espacio social real.

Introducción

Al final lo bonito de un juego como WoW es que conectas con todo el mundo así que las diferencias culturales entre la gente quedan a un lado
Cedric Marechal, *World of Warcraft: Looking for group- Documental.*

Los cuentos de hadas y la fantasía, no han de estar particularmente asociados con los niños. La fantasía creativa, por cuanto trata de forma fundamental de hacer algo más - de recrear algo nuevo-, es capaz de abrir nuestras arcas y dejar volar como a pájaros enjaulados los objetos allí encerrados. Las gemas todas se tornarán en flores o llamas, y será un aviso de que todo lo que poseían (o conocían) era peligroso y fuerte, y que no estará en realidad verdaderamente encadenado, sino libre e indómito; sólo de ustedes en cuanto que eran ustedes mismos.

J.R.R. Tolkien, *Sobre los cuentos de hadas. Pp.72-73*

En los últimos años, el desarrollo del internet y la creación de mundos virtuales ha permitido al ser humano hallar nuevas maneras de comunicarse y relacionarse entre sí, su impacto en la población, ha repercutido hasta el punto de cambiar las relaciones sociales volviéndolas aún más complejas¹ y complicadas²; este contexto social ha favorecido el desarrollo de una variedad de plataformas que han brindado la oportunidad de tener “otra vida” en un espacio virtual, sin embargo, ninguna de éstas ha sobresalido tanto como World of Warcraft, mundo que ha cambiado de manera drástica la manera de relacionarse de los usuarios, ya sea dentro del juego o fuera de él.

En este contexto se vuelve necesario que la antropología se integre al estudio de estas formas de relacionamiento humano, se adapte a las nuevas condiciones sociales, responda,

¹ En el sentido de que tienen una mayor cantidad de elementos.

² En referencia a la dificultad de construir relaciones sociales debido al creciente individualismo y anomía.

analice e intente brindar una explicación de estas recientes estructuras sociales y manifestaciones culturales.

La antropología en su esencia holística debe aprovechar sus herramientas metodológicas como técnicas para inmiscuirse en el nuevo modelo civilizatorio que se nos ha planteado, en el que la sociedad traslada su existencia a un ordenador. Probablemente con el paso de los años y los avances tecnológicos, los espacios en red, las plataformas virtuales y las redes sociales, podrían ser quienes reemplacen en importancia los tradicionales espacios en los que la antropología realiza su distintivo trabajo de campo.

La visión holística que ofrece la antropología, al partir desde el estudio de caso hacia la generalidad, la convierte, posiblemente, en una de las ciencias del conocimiento más adecuadas para analizar estas nuevas dinámicas sociales; la cultura³, la identidad⁴ y la otredad⁵ son, quizás, los elementos más importantes a estudiar ante la realidad hipertecnificada que enfrentamos; todos estos temas son el pilar que sostiene nuestro conocimiento y nuestros aportes al pensamiento social, por lo que, no solo es interesante una perspectiva antropológica de esta problemática, sino que, incluso, podría considerarse fundamental, “...la antropología es la única disciplina que ofrece un esquema conceptual para el contexto global de la experiencia humana...” (De Laguna, 1960: 475)

³ “...el conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquiridos, de los miembros de una sociedad, incluyendo sus modos pautados y repetitivos de pensar, sentir y actuar” (Harris, 1998: 20)

⁴ “...a un proceso de construcción en la que los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha interacción simbólica con otras personas...es la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto y en ese proceso ir construyendo una narrativa sobre sí mismo” (Larrain, 2003: 32)

⁵ “...La identidad es un proyecto simbólico que el individuo va construyendo. Los materiales simbólicos con los cuales se construye ese proyecto son adquiridos en la interacción con otros.” (ibid)

El caso de estudio en cuestión es World of Warcraft, esta es una plataforma virtual de juego en línea, dicho simplificado es un mundo entero habitado por avatares manejados por los usuarios. La experiencia del juego es de estilo “fantasía épica”, en la que existen reinos, batallas, misiones y recompensas, y en el que, además, la posibilidad de avanzar en el juego está marcada por la habilidad de entablar relaciones al interior del mismo⁶.

Se eligió esta plataforma, por las características del modelo de existencia que plantea a sus usuarios, totalmente distinto a otras (pues, como quedó dicho, no se trata de una réplica de la cotidianidad sino de un mundo de fantasía); y por el impacto que tuvo en la gente, convirtiéndose, en su momento, en el mundo virtual con más visitas diarias a nivel mundial.

En este contexto, el presente estudio se propone proveer información fehaciente que pueda usarse académicamente para análisis venideros sobre espacios virtuales y lo que espera al sujeto en el futuro, tanto en su interacción social como en su construcción como individuo, es con este fin que fueron pensados las hipótesis y los objetivos del presente escrito.

Los objetivos generales son:

- 1) Aportar a la discusión teórica del fenómeno de World of Warcraft
- 2) Comprender la configuración del sujeto en el marco de sus relaciones y crecimiento en el espacio virtual

Para la consecución de estos objetivos fueron pensados como objetivos específicos:

- 1) Comprender cómo se da el sistema de relaciones en los espacios virtuales
- 2) Analizar la posibilidad de entender el espacio virtual como estructura

⁶ Aquí describimos WoW de manera rápida, pues en el primer capítulo desarrollamos todas las características de la plataforma.

- 3) Entender la manera en la que el individuo se relaciona con lo virtual y como se representa en el espacio cibernético
- 4) Revisar en qué espacio se manifiesta la yuxtaposición mundo virtual-mundo real y cómo se da.
- 5) Comprender los mundos virtuales dentro de su contexto social e histórico particular.

Por otro lado las hipótesis de este trabajo son:

- 1) Según indicadores del banco mundial, en el año 2014 aproximadamente el 41% de la población mundial tenía acceso a internet fijo en sus casas, de esta cifra el 68% tiene menos de 25 años (Banco mundial, 2014) mostrando que las nuevas generaciones interactúan más en lo virtual que en lo concreto, esto se debería a que el espacio no virtual habría ido perdiendo valor producto de la creación de espacios abstractos en los que podrían desarrollarse otra clase de dinámicas, lo cual explicaría el crecimiento de usuarios y la preferencia hacia el espacio virtual sobre el concreto.
- 2) Según la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación la población mundial sufre un proceso de alienación y desmovilización a pesar de tener mayor acceso a la información a través del internet (AIMC, 2009), esto se explicaría en función de que los espacios virtuales generarían la falsa impresión de acción además de que brindarían un escape de la realidad, esto explicaría por qué la población se ha alienado y desmovilizado a pesar de contar con mayores herramientas de información y difusión.

Los autores, teorías y definiciones que se usarán en este trabajo provienen de varias corrientes de pensamiento; el ejercicio académico propuesto necesitó de esta diversidad de

conocimiento con el fin de presentar un trabajo que pudiera responder de una manera más completa al caso de estudio; por ello tres perspectivas son planteadas como el pilar de la visión que presenta esta tesis, estas son: la antropológica, la psicológica y la lingüística.

Para la primera damos especial importancia a los planteamientos cognitivistas⁷, principalmente ligados a la comprensión de la relación entre la estructura de los sujetos y el lenguaje⁸, elemento esencial a la hora de comprender la alteración de los sujetos que participan en las plataformas virtuales, *“El objetivo último es la comprensión de las evaluaciones, las emociones y las creencias que quedan más allá del uso de la palabra”* (Colby, 1966:3); la relevancia del lenguaje es una visión muy cercana a la de Levi-Strauss (1963) *“Del lenguaje puede decirse que es una condición de la cultura, porque el material del que el lenguaje está hecho es del mismo tipo que el material del que está hecha toda la cultura: relaciones lógicas, oposiciones, correlaciones, etc.”* (Levi-Strauss, 1963: 68) y que será complementada pertinentemente con Leach (1978), y Geertz (2003), a la hora de apelar al valor simbólico de los elementos que conforman lo virtual, pues, la apropiación de todo espacio, parte de otorgarle al mismo significantes y relaciones simbólicas, de manera que tan solo a través del análisis de la construcción de relaciones simbólicas se puede llegar a entender los mundos virtuales; a estos autores se añadirán aportes de Castells (1997) y Auge (2000) que permitirán definir si los mundos virtuales pueden ser considerados espacios de

⁷ También conocida como: Nueva Etnografía, etnociencia, etnosemántica o etnolingüística.

⁸ Es necesario tener en cuenta que no solo se la toma por su trabajo con el lenguaje, sino también por su cercanía con otras corrientes de pensamiento, haciendo posible, de esta manera, la integración entre éstas. *“Pese a su adhesión exclusiva a paradigmas explícitamente lingüísticos, hay en la nueva etnografía ciertos presupuestos epistemológicos de discutible valor que la ponen en conexión con escuelas tan diversas como la boasiana, la de cultura y personalidad, el estructuralismo francés y las dos variedades del funcionalismo inglés”* (Harris, 1996: 491)

existencia, elemento clave, sobre todo si pensamos en éstos como algo totalmente ajeno al espacio concreto.

Además de la visión antropológica se integrará la psicología a través del pensamiento de Lacan (2009), principalmente con su propuesta del *estadio del espejo*, la cual resulta sumamente útil cuando se comprende a la imagen del ordenador como reflejo del usuario frente a ella, de esta manera se podrá recrear la construcción del sujeto en el espacio virtual; esta idea será complementada por los aportes de Dolto (1986) específicamente al momento de vincular sus nociones sobre el *anonimato* a la forma en que éste en internet agiliza la sumersión de los individuos en él; Winnicot (1972) servirá para profundizar en el análisis de la construcción del sujeto en el espacio virtual en función de su relación con los otros seres que habitan ese espacio, así mismo se acudirá a Rodulfo (2014) con el fin de profundizar en la relación psicológica entre el usuario y su personaje dentro de la plataforma virtual, pues, partiendo de sus ideas de que el dibujo es una manifestación del inconsciente y tomando en cuenta a la pantalla de la computadora como espejo, la figura creada por el usuario será equivalente a un dibujo, por lo que podrá ser entendida como manifestación del inconsciente de los sujetos.

Junto a estas pautas teóricas se presentará una perspectiva desde la lingüística, para lo que se usa a Malmberg (1969), Jakobson (1963) y Saussure (1979) para definir el lenguaje, Jerusalinsky (2003) con el fin de relacionar inconsciente con lenguaje, y para la discusión del ser y el lenguaje se recurrirá a Wittgenstein (2010) y Heidegger (1935), todo esto con el objetivo de revelar los cambios estructurales que se dan entre los usuarios del mundo virtual en relación a sus pares alejados de aquella experiencia.

Asimismo otros autores, como Bauman (2015), Gramsci (1981) o De Certau (2000) serán integrados a este pilar en el que se sustenta el trabajo, pues permitirán añadir detalles que enriquecerán el debate y el desarrollo del presente escrito.

La metodología usada en este trabajo es en su mayoría cualitativa, sin embargo, también se realizó una encuesta que buscó valorar el nivel de comprensión comunicativa entre usuarios y no usuarios, y para presentar los datos se realizaron gráficos pastel. Tomando en cuenta el carácter investigativo de este trabajo, fue necesario tomar la propuesta de Christine Hine (2004) sobre la posibilidad de realizar etnografías virtuales, por lo que fue este el principal ejercicio metodológico empleado. *“La etnografía, en este orden de cosas, puede servir para alcanzar un sentido enriquecido de los significados que va adquiriendo la tecnología en las culturas que la alojan o que se conforman gracias a ella”* (Hine, 2004: 17).

Se empleó observación participante en las plataformas, usuarios más experimentados hicieron de guías en este proceso; en este aspecto hubo dos momentos; el primero fue realizado en solitario, en esta instancia recorrí el mapa del mundo y entablé conversaciones con desconocidos para comprender las primeras dinámicas en este tipo de relación anónima, el segundo momento fue realizado con la gente con la que realicé la investigación, este momento sirvió para comprender las dinámicas grupales de los sujetos, su relación con el espacio, y la construcción de relaciones con el otro.

Del mismo modo, se realizaron varias jornadas de entrevistas con los usuarios, en las que se abordaron dos aspectos específicos en torno a la plataforma. En primer lugar se hicieron entrevistas en las que se buscaba comprender la relación entre el sujeto y el espacio virtual, principalmente cómo llegó a ese espacio, sus primeras experiencias, sus memorias y

recuerdos, y si verse sumergido en ese espacio le causó problemas en sus relaciones concretas.

En segundo lugar se profundizó en la relación entre los individuos y su avatar, en estas entrevistas se pidió a las personas que dibujen a su avatar mientras se les hacía preguntas relacionadas con las anécdotas contadas en las entrevistas anteriores y con las mismas características del personaje, los colores, las formas, etc., al final de este ejercicio se le solicitó a los participantes que evalúen su relación emocional con el personaje que habían dibujado, como lo percibían, qué le añadirían, qué es lo que más les agrada al verlo. De esta manera se buscó llegar a comprender la interacción y cercanía emocional de los entrevistados con sus avatares.

Además de las acciones reseñadas se realizaron dos jornadas de ejercicios lingüísticos que buscaban verificar la idea de que el lenguaje cambia y altera las relaciones entre los habitantes del espacio concreto y los del mundo virtual; para esto me reuní con usuarios de mucho tiempo a recabar, en primera instancia, “su jerga”, posteriormente se les pidió que formulen oraciones que hagan en su cotidianidad en las que utilicen los términos pertenecientes a su jerga y que expliquen el contexto en el que la expresión adquiere sentido o en el que puede ser usada.

Después de este ejercicio se realizó una encuesta en el sector de las universidades, tomando en cuenta principalmente el rango etario para evidenciar claramente la ruptura en el acto comunicativo; en esta encuesta se preguntó, como parámetro de selección, si habían jugado o participado alguna vez en esta experiencia de mundo virtual, solo quienes respondieron negativamente pudieron participar de este ejercicio. Se les mencionó los

términos empleados habitualmente en la plataforma y con un ejemplo se les pidió que definieran el significado de los mismos; posteriormente se les explicó el significado de los términos y se les solicitó que realicen una oración con éstos. Finalmente las oraciones creadas fueron revisadas por los usuarios, quienes calificaron el sentido de la oración y el buen uso de la jerga, de esta manera se buscó evidenciar los posibles cambios en el lenguaje.

A la información obtenida a partir de la aplicación de las técnicas de investigación mencionadas: entrevistas, observación participante, análisis de dibujos, test lingüístico, sumadas al cateo bibliográfico que fueron recopiladas principalmente a través de fichas y grabadora, se incorporó, dado que se apela a una etnografía virtual, el programa PAMELA⁹, además de esto se realizó un registro fotográfico de los ejercicios de dibujo así como capturas de pantalla durante la observación participante.

Una vez presentada la metodología, las técnicas y las herramientas de recopilación de información se deben aclarar los parámetros bajo los cuales se realizó el muestreo; en primer lugar considerando el alcance global del espacio en internet se lo redujo a un único servidor, la idea inicial era trabajar a nivel equitativo en relación sujetos-país¹⁰; esto no fue posible debido a la misma dinámica del espacio virtual y a que, posteriormente, las técnicas usadas requerían otro tipo de relación distinta a la virtual. Es así que se trasladó el muestreo a nivel país, con el fin de tener un contacto real con los usuarios y a través de ellos alcanzar otros usuarios de otros países de la región, esto resultó favorable, por lo que se pudo realizar las entrevistas a diez personas, provenientes de Ecuador, México, Venezuela y Argentina, todos ellos pertenecientes a distintos grupos al interior del juego, lo que permitió tener alcance a

⁹ Este es un programa que permite grabar las conversaciones sostenidas vía internet

¹⁰ Una persona por país

las distintas dinámicas dadas, además de brindarme la oportunidad de poder percibir las diferencias en caso de que hubieran existido.

El ejercicio lingüístico se realizó con veinte personas escogidas al azar, con la única condición –cómo quedó dicho- de que no hubieran participado antes en este tipo de experiencias virtuales.

Con el fin de guiar al lector daré una breve exégesis del trabajo, el presente escrito consta de cinco capítulos, en el primero se dará una descripción de World of Warcraft, sus orígenes, su historia y la manera en la que el usuario se relaciona e interactúa con el mundo en cuestión; el segundo capítulo dará al lector las bases teóricas en las que está sustentado este trabajo para facilitar la comprensión del mismo; el tercer capítulo consistirá en una discusión sobre si los espacios virtuales pueden ser considerados estructuras sociales; el cuarto capítulo tratará la construcción del sujeto en este espacio, cómo se crea el *Yo, el otro* y *el nosotros* y cómo se relacionan todos estos aspectos en el espacio social de World of Warcraft; en el quinto capítulo se discutirá la relación entre el lenguaje y la estructura de los sujetos y con esto se hablará de cómo se da la transposición de estructuras a través del lenguaje y cómo afecta al tejido social concreto de los usuarios de plataformas virtuales. Finalmente se presentarán las conclusiones y se terminará con una sección de anexos.

Capítulo 1. El mundo virtual de World of Warcraft

«Muchos de ellos son normales porque se han ajustado muy bien a nuestro modo de existencia, porque su voz humana ha sido acallada a una edad tan temprana de sus vidas que ya ni siquiera luchan, padecen o tienen síntomas, en contraste con lo que al neurótico le sucede. Son normales no en lo que podrían llamarse el sentido absoluto de la palabra, sino únicamente en relación con una sociedad profundamente anormal. Su perfecta adaptación a esa sociedad anormal es una medida de la enfermedad mental que padecen. Estos millones de personas anormalmente normales, que viven sin quejarse en una sociedad a la que, si fueran seres humanos cabales, no deberían estar adaptados, todavía acarician “la ilusión de la individualidad”, pero de hecho, han quedado en gran medida desindividualizados.» Nuestra sociedad occidental contemporánea, a pesar de su progreso material, intelectual y político, ayuda cada vez menos a la salud mental y tiende a socavar la seguridad interior, la felicidad, la razón y la capacidad para el amor del individuo; tiende a convertirlo en un autómatas que paga su frustración como ser humano con trastornos mentales crecientes y una desesperación que se oculta bajo un frenético afán de trabajo y supuestos placeres

Aldous Huxley. Nueva visita a un mundo Feliz. Pp. 19-20

1.1 Los mundos virtuales

Cuando hablamos de mundos virtuales y de WoW¹¹ es necesario sacar a colación su origen y su éxito. Los mundos virtuales son el resultado del desarrollo del internet y de la habilidad de los programadores gráficos. En 1997 este término apareció con el lanzamiento del juego “ultimate online”; esta plataforma estaba diseñada para ser usada exclusivamente en el desarrollo de juegos online multijugador, por lo que todo espacio virtual que permitiera el libre acceso a las personas, las veinticuatro horas del día y en la que pudiera relacionarse con otros jugadores/usuarios pasó a definirse como mundo virtual.

El éxito de esta nueva tecnología desembocó en el desarrollo de mundos virtuales que ya no buscaban satisfacer el deseo de entretenimiento de personas jóvenes (17-30 años), sino que apuntaban a grupos etarios más maduros y con distintos intereses. Así fueron apareciendo Secondlife, Habbo, Sanalika, y demás plataformas que buscaban abrirse espacio en este

¹¹ World of Warcraft

nuevo mundo, junto a ellas, World of Warcraft, en la que el presente trabajo pone especial interés.

Con el fin de realizar una revisión más integra del fenómeno virtual es pertinente dedicar un tiempo al desarrollo del internet y los cambios que ha generado –tan solo esta tecnología- en la sociedad. Se ve lejano el año en el que un joven neoyorkino decidió vivir un año entero sin nada más que su computadora con internet, pretendía mostrar al mundo cómo, desde la comodidad de su casa, podía seguir en contacto con el mundo y aún más importante, sobrevivir y conseguir todo lo necesario para su existencia. Pero eso tenía otro mensaje de fondo: *puedo seguir existiendo como sujeto social sin la necesidad de la relación concreta y sin ocupar un lugar físico real*; es decir es un cambio al paradigma de las relaciones humanas, es transformar el espacio social en algo mucho más grande, es llevarlo a dimensiones infinitas. Pero, ¿Cuál fue el proceso que desencadenó todos esos acontecimientos?, ¿Cómo se creó esta tecnología y cuál fue el fin de desarrollarla? El discurso fue “el confort”, “facilitar la vida”, pero de fondo –considero y se mostrará a lo largo del trabajo- fue reducir la capacidad del ser humano como actor social, militante en el cambio de estructuras y participante fundamental en el destino de la nación. En todo caso, es fundamental revisar lo que fue el desarrollo de esta tecnología.

El internet surge a finales de la década del sesenta, producto del trabajo conjunto entre las universidades de UCLA y Stanford que logran generar una comunicación a través de la red entre sus respectivos departamentos (Gromov, 1995), hay que recordar igualmente que la idea del intercambio de información a través de “computadoras” empezó a finales de los cincuenta, con fines militares de inteligencia exclusivamente (Hauben, 1997), recién a inicios de los noventa el acceso a internet se hace público, antes tan solo era para el intercambio de

información entre los grandes centros universitarios y al interior de las fuerzas militares, en poco más de veinte años la población que usa internet se elevó a casi tres mil millones de personas (Banco Mundial, 2014).

Como quedó dicho fue precisamente este crecimiento desmedido de la presencia del internet en los hogares lo que permitió que se creen y se desarrollen con fuerza los mundos virtuales, la lógica en la que se empezó a justificar y motivar el uso de estas comunidades virtuales fue *“El mundo real es insustituible pero también tiene sus limitaciones que la tecnología pretende superar a través de los mundos virtuales y sus infinitas posibilidades”*(mundosvirtuales.org), es decir el espacio en internet se convierte en un lugar donde el deseo máximo del individuo puede ser conseguido, se convierte en un lugar de desfogue de frustraciones, en otras palabras, permite al cliente huir de todo lo malo de lo concreto y cumplir sus mayores anhelos, esto hace que el valor simbólico de estas plataformas sobrepase emocionalmente al usuario, logrando que la existencia en este mundo irreal se convierta en más importante que la misma en el mundo concreto¹². Algo que es importante tener claro respecto a los fundamentos de los mundos virtuales es la idea que se plantean los grandes defensores de la existencia en lo virtual *“¿Qué es real? ¿Cómo defines lo real? Si estás hablando de lo que puedes sentir, lo que puedes oler, lo que puedes saborear y ver, entonces lo real son simplemente señales eléctricas interpretadas por tu cerebro.”* (mundosvirtuales.org), esto es sumamente relevante ya que propone que, a la larga, se puede sentir a través del avatar, ya que se comprende los sentidos como resultado de actos reflejos ante cierta información provista, por lo que, siempre y cuando no se rompan las redes de

¹² Sin ir más lejos podemos mencionar casos en los que gente vende sus propiedades en el mundo concreto para comprar otras en lo virtual, algunas cifras son tan elevadas que llegan a más de trescientos mil dólares.

comunicación e información, se podría hablar de mundo real, es esencial este concepto, ya que logra proyectar la creencia de que la vida virtual puede ser al mismo tiempo una manifestación de la existencia concreta; esto lo iré desarrollando a lo largo del trabajo por lo que no es necesario desarrollar más este aspecto por el momento.

Lo que debe quedar claro al lector, es que un mundo virtual es un entorno multimedia digital, inspirado en aspectos que intentan imitar espacios cargados altamente por significantes que produzcan en el usuario regocijo y confort. Este sistema de información debe ser funcional las veinte y cuatro horas del día durante todo el año y debe replicar “lógicas naturales” que son parte de la forma subyacente en la que el individuo comprende el mundo (Por ejemplo: Día-Noche, Frío-Calor, hora, clima, etc.)¹³ Una vez que hemos explicado y definido el origen de los mundos virtuales es necesario aclarar por qué revisar el caso de un espacio como World of Warcraft, habiendo tantos otros lugares virtuales que podrían ser motivo de estudio.

La razón por la que he de estudiar un juego en línea en vez de dedicar más tiempo a los espacios que sí fueron concebidos específicamente para la interrelación social tiene varias razones; la respuesta radica en primer lugar en que estos lugares antes mencionados resaltan una situación de anomía¹⁴, en segundo lugar en esos espacios las reglas no limitan la movilidad ni las relaciones sociales de sus usuarios, ni al interior ni al exterior de este mundo,

¹³ Esta definición se aleja del clásico planteamiento de lo que son los mundos virtuales, principalmente agregando la opción de que un mundo virtual no es necesariamente la copia real de un espacio concreto, sino que puede ser un lugar inverosímil siempre y cuando reproduzca en sí el deseo de individuos para su plano de existencia, como es el caso de World of Warcraft.

¹⁴ Entendiendo anomía desde una perspectiva más psicológica en la que “...es un estado de ánimo en el que está roto o debilitado el sentido de cohesión social del individuo. Aquel que se encuentra en una situación anómica es el que ha dejado de preocuparse por el resto de las personas, aquél para quien el único importante es él mismo en el momento presente, un individuo que actúa a partir de impulsos desconectados que no tienen continuidad ni sentido de obligación” (López, 2009)

son tan solo una especie de guía para el buen comportamiento, una especie de manual de Carreño y en tercer lugar, y esto es de suma importancia, su existencia y desarrollo están basadas en las mismas estructuras sociales del mundo concreto, por lo que no existe fricción entre estos mundos, sino una especie de complementariedad; así la gente puede cumplir en ese espacio virtual actividades o deseos que en el mundo concreto no es capaz de conseguir o vivir (relacionado a su contexto social y cultural), pero, la lógica en la que se basará su comportamiento será la misma que en el mundo concreto, es decir, la estructura se mantiene y tan solo se recrea. En WoW, como se evidenciará a lo largo de este trabajo, la fricción intra-estructuras¹⁵ se da y se manifiesta en lo concreto. En resumen, ambas variantes constituyen metaversos¹⁶ pero la relación que se genera con -y en- el usuario es totalmente distinta.

1.2 World of Warcraft

World of Warcraft surge como legado de la mitología y del universo creado por Tolkien en el desarrollo de su historia sobre el anillo único (El Simarillion, El Hobbit, El Señor de los anillos, etc.), siendo precisos, el juego es heredero de uno de los surgidos a partir de la historia de la tierra media, Dungeons and Dragons¹⁷, este juego desarrollado en Estados Unidos a mediados de los años 70 del siglo pasado, fue el primero en incluir la idea de “jugador de rol”, en esta praxis lúdica los jugadores se apropian de las características de un personaje a su elección y a través de la toma de decisiones, el trabajo conjunto y la suerte, pueden desarrollar una historia y posteriormente acabar el juego.

¹⁵ Lucha entre la estructura social concreta y la estructura social virtual.

¹⁶ Metaverso hace referencia a un mundo virtual ficticio, así como a un espacio virtual colectivo y compartido con frecuencia, creado por convergencia y compatibilización con un aspecto de la realidad externa (Stephenson, 1992)

¹⁷ Juego de Rol de Fantasía Heroica

D&D consiste en el desarrollo de una trama -creada por los mismos jugadores y relatada por uno de ellos- en la que los jugadores se convierten en los héroes y protagonistas de cada nueva historia épica. Este juego dio las bases y reglas para los que vendrían *a posteriori*, entre esas reglas están las hojas de personaje, el desarrollo progresivo de los personajes y la ya mencionada del narrador del relato y la capacidad de los jugadores de moldear la historia. Revisemos brevemente un ejemplo del desarrollo narrativo en Dungeons & Dragons, el siguiente fragmento pertenece a un relato tradicional de este juego, principalmente para jugadores inexpertos o que recién empiezan.

Tras la medianoche, con una luna clara sobre el horizonte, el ambiente comenzará a tornarse bastante extraño. Una fina niebla comienza a extenderse, formando hilillos, jirones que, lentamente, van deslizándose, ocultando el suelo que pisáis. La niebla se hace densa, pesada y perezosa. En un instante cubre el suelo como una mortaja. Os cubre los tobillos y al momento, las rodillas. El aire se ha vuelto frío y el vaho se torna en nubecillas de vapor ante cada exhalación. Aúlla un lobo en la distancia y alguna lechuza esta noche parece desear preveniros de forma inquietante. Cae una pesada oscuridad y la luna se tiñe de rojo. Una noche siniestra os acompaña, envolviéndoos con su manto de penumbras. Tras un tiempo, la niebla, que ya cubre el suelo por completo, os envuelve. Inmediatamente sentís un sueño terrible. La cabeza os da vueltas y sólo deseáis dormir a toda costa. Mientras tanto, llega a vuestros oídos los

siseos de reptiles. ¡Cientos de ellos! Reptan por el suelo, ocultos entre el manto de neblina que cubre la tierra. Cientos de pequeñas serpientes se arrastran ligeras, dirigiéndose hacia la torre. Hay muchas, incontables, innumerables. Todas las alimañas del bosque, y puede que hasta del mundo, parecen haberse congregado esta noche aquí. Veloces, reptan por todas partes, se deslizan por los muros y se escurren bajo la jamba de la puerta. Hay culebras de todos los tamaños, de diferentes tipos, aunque en su mayoría son pequeñas culebrillas grises de no más de 3 palmos. Podéis ver como algunas escupen una especie de veneno, que como un potentísimo ácido, disuelve velozmente los goznes, el refuerzo, las bisagras, cerradura y demás partes metálicas de la puerta. Otras pequeñas serpientes han alcanzado los barrotes del ventanuco y comienzan a realizar la misma operación. El siseo del metal al disolverse, y el fuerte olor a espíritu de asta de ciervo, alcanza vuestros sentidos (Fragmento de “Ella”, narración para D&D, 1979).

Describamos la escena presentada y apoyémonos de ésta para explicar los aspectos que son tomados por los desarrolladores del mundo virtual de World of Warcraft. El relato narra la presencia de una niebla que desmaya a los héroes (recordemos que cada jugador interpreta uno), al mismo tiempo culebras aparecen y atacan a los *aventureros*, ante esto, los participantes de esta cruzada deben optar por acciones que los liberen o no, la historia creada ofrece opciones y más información a los jugadores:

El hálito de la doncella Obstáculo Nivel 5 PX 400 Una fría niebla cubre el terreno, oculta el suelo y envuelve con su gélido aliento a sus víctimas.

Entre la bruma, levemente se escucha el canturreo de una voz femenina.

Obstáculo: Una pesada y densa niebla de gélido contacto cubre el suelo, ocultándolo por completo. La niebla cubre el terreno hasta la cintura de una criatura mediana. Los jirones de niebla envuelven a los aventureros, ralentizando el movimiento y dificultando la visión. Todo el terreno hasta una altura de 3 pies (aprox. 1 metro) queda densamente oscurecida y se convierte en terreno difícil. **Percepción:** El personaje nota que la niebla no se mueve en respuesta a los movimientos del aire sino que se retuerce según su propia voluntad. El personaje tiene definitivamente el sentimiento de que hay una presencia dentro de la misma niebla, y que ésta, aguarda...

Desencadenante La niebla ataca cuando una criatura comienza su turno en terreno oscurecido y cubierto por la niebla. Acción de oportunidad. Cuerpo a cuerpo. **Objetivo:** Cada criatura dentro de la niebla. Ataque: +9 contra Fortaleza. **Impacto:** El objetivo es aturdido y ralentizado (salvación con penalizador -2 termina ambos). Primera tirada de salvación fallida: el objetivo cae dormido (o desmayado). **Contramedidas:** Un fuerte viento o una intensa brisa creada a través del uso de poderes y magia, despejaría la niebla en el área del efecto mientras se mantenga (Fragmento de “Ella”, narración para D&D, 1979).

Con toda esta información los jugadores deberán hacer su movimiento, la decisión que hagan cambiará el desarrollo de su aventura, esta dinámica se replicará durante toda la

partida hasta su finalización. Como se puede apreciar hay una serie de datos que hacen que el individuo se sumerja en la trama, descripciones y aspectos muy concretos del espacio descrito. Tenemos un retrato escrito de un lugar de fantasía, características de los héroes y del enemigo (dificultad, puntos de experiencia), es precisamente de este modelo narrativo imaginado del que se apropiaron los creadores de WoW, transponiendo lo abstracto a un espacio virtual en el que los sentidos actúen como si se tratara de realidades, eliminando el proceso creativo de los participantes quienes dejan de ser constructores de espacios a tan solo consumidores.

Como queda dicho, el concepto creado en D&D fue tomado por Blizzard (Empresa creadora de World of Warcraft) y lo transpuso al mundo de los videojuegos, con las siglas “RPG” (Role player game). WoW es la continuación de tres capítulos de Warcraft (Juego de estrategia en tercera persona), y primer juego en formato MMORPG¹⁸. Tras su salida al mercado ha vendido cerca de 40 millones de copias, siendo un éxito rotundo dentro de su mercado. Desde su primera versión se han realizado seis expansiones, de las cuales en las últimas el carácter de RPG ha quedado de lado, lo que ha causado la pérdida de usuarios, a pesar de esto WoW tiene la comunidad de jugadores más grande, con más de 7 millones de jugadores activos por día.

Este juego ha traído consigo una serie de cambios en las relaciones sociales entre sus usuarios y los no usuarios y ha generado cambios en las dinámicas sociales de los mismos, alterando su habitus y la estructura social en la que el usuario vive. Según estudios realizados en el hospital McLean de Newton Estados Unidos, más del 40% de las personas que juegan

¹⁸ Por sus siglas en inglés Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

este juego son adictos, principalmente la sintomatología consiste en sequedad ocular, dolor en la zona lumbar y en la cabeza, problemas de atención, problemas de comunicación, irritabilidad, entre otras (Orzack, 2006). Los jugadores de WoW se apropian de esa realidad, en los mismos estudios se ha revelado que los jugadores generan un vínculo de pertenencia con ese mundo virtual.

Cuando participa en el juego, no siente que está desempeñando el papel de un personaje virtual, sino que se zambulle por completo en el universo imaginario, con dificultades para luego desconectar. A la pregunta de qué espera encontrar cada vez que se conecta a WoW, el paciente contesta que un sentimiento de pertenencia. (Orzack, 2006¹⁹)

Desde la salida al mercado de World of Warcraft se han reportado casos de personas que pierden todas sus relaciones sociales, tanto dentro de la casa como en el ámbito exterior cotidiano (escuela-trabajo). Estos hechos han tomado un tinte más fuerte al revelarse casos en los que ciertos usuarios incluso han muerto mientras jugaban, la mayoría de estos fallecimientos debido a infartos, producidos por no haber comido por días, no haber dormido, fatiga extrema; la lista aumenta cuando se toma en cuenta a padres jóvenes que se olvidan de sus hijos y niños entre once y catorce años que al intentar replicar las acciones de sus personajes virtuales en la vida real han sufrido accidentes.

¹⁹ Tomado de <http://www.baquia.com/tecnologia-y-negocios/entry/emprendedores/world-of-warcraft-mundo-de-adictos>.

Ante esto podemos revisar lo que Orzack (2006) decía respecto a esta plataforma, para ella la misma creación de este mundo virtual suponía la implantación –adrede- de una adicción inevitable (Orzack, 2006); para esta afirmación se basó en sus estudios en los que reveló que poco más del cuarenta por ciento de usuarios sufría una adicción grave al juego, haciendo que el autocontrol no pueda ejercer ningún tipo de regencia sobre el deseo de seguir habitando lo virtual (Bainbridge, 2010).

Para entender esto es necesario preguntarse, cómo un espacio virtual puede alterar tanto a los individuos, cómo una existencia virtual puede remplazar la existencia concreta y si esto es resultado de que las estructuras sociales concretas son substituidas por las virtuales, razón que motiva el desarrollo de este trabajo.

1.3 Jugabilidad²⁰ e interfaz²¹.

El mapa del mundo de World of Warcraft consta de tres mundos, Azeroth, Terrallende y Draenor, cada uno de estos con varios continentes, regiones y poblados, esto hace que el espacio virtual en el que deben transitar los usuarios sea extremadamente grande y por ende se necesite mucho más tiempo para recorrerlo, elemento fundamental a la hora de completar la historia.

Las personas al iniciar en WoW deben elegir una serie de características que van a definir su personaje, estas características fundamentalmente son: raza, clase, y profesión. En World of Warcraft hay 13 (trece) razas, y la elección de cada una de ellas marca la opción

²⁰ Con jugabilidad hago referencia a todo lo que tiene que ver con la relación entre el juego en sí y el usuario: Modos de juego, características del jugador, opciones, interacción con la interfaz (El mundo virtual en sí)

²¹ Con interfaz se hace referencia a tres acepciones: como instrumento (una extensión del cuerpo), superficie (elemento que transmite información e instrucciones) y espacio (el lugar de interacción).

por una facción, ya sea Alianza u Horda: Huargens, Draeneis, Enanos, Gnomos, Humanos, y Elfos de la Noche pertenecen a la Alianza; en cambio los Goblins, Elfos de Sangre, Orcos, Taurens, Trols y No Muertos pertenecen a la Horda. A estas se suma la decimotercera, los Pandarens quienes pueden pertenecer a cualquiera de las facciones.²²

Una vez escogida la raza, y por ende la facción, se pasa a un segundo *momentum* en el que el jugador debe elegir su clase, en WoW hay once clases: Guerrero, Paladín, Cazador, Pícaro, Sacerdote, Caballero de la muerte, Chamán, Mago, Brujo, Monje, y Druida. Cada una de estas clases tiene características específicas, tanto en habilidades (Manifestadas al interior del juego) como en sus aspectos mentales y conductuales (Con los que el jugador se relaciona y genera un vínculo), así tenemos una variedad de características que serán asimiladas por los usuarios como suyas.

Finalmente, el jugador deberá escoger una profesión, en este mundo virtual el jugador puede elegir entre quince profesiones, todas éstas divididas en profesiones de producción y de recolección: Alquimista, Desollador, Encantador, Herborista, Herrero, Ingeniero, Escriba, Joyero, Minero, Peletero, Sastre, Arqueólogo, Cocinero, Pescador, Médico. Esto es determinante ya que definirá su rol y lugar en el mundo, así como sus funciones en la sociedad virtual. Además de esto, no solo existen divisiones en el aspecto del rol, sino también existen divisiones idiomáticas al interior del juego, en el mundo de World of Warcraft existen cuatro idiomas (orco, draenei, enano y común) y diez y siete dialectos, esto no solo es anecdótico ya que al momento de crear el avatar virtual el usuario también se basa en la comodidad simbólica y afectiva que siente con el idioma, por lo que es parte importante durante el

²² Esta raza surgió después de las expansiones que abarca este trabajo por lo que no será tomada en cuenta.

proceso de creación. Por último –ya con su avatar creado- debe escoger el *reino*²³ y puede empezar a recorrer el mundo.

En este punto es necesario un paréntesis, hay una función social y una función clánica, la primera responderá a su condición de individuo en el entorno virtual, digamos su profesión, pero la segunda está basada en otras características. Partamos de que sea cual fuere la especie seleccionada hay rasgos que existen en todos y que permiten definirlos, estas definiciones son *tanques*, *sanadores* y *Dps's*²⁴, la segunda función entonces, hace referencia al rol a cumplir en los *quests* y demás misiones; esto delimita el rol a cumplir distinguiéndolo en dos espacios, el espacio social común y el espacio social del clan.

Prosiguiendo con el mundo el *habitante* –apenas forma parte de él- debe empezar a realizar misiones, viajar, recolectar alimentos, etc., cada una de estas labores le otorgará experiencia, ésta le permitirá aumentar de nivel, que se traduce en mejorar habilidades, ganar bonificaciones y desarrollar características, recordemos lo mencionado anteriormente cuando presentamos el caso de D&D, es la misma lógica, el mismo funcionamiento; desarrollemos un poco más este tema.

El jugador tiene una variedad de opciones para interactuar con el mundo de warcraft, puede jugar individualmente, o colectivamente. En el aspecto individual existe la posibilidad de entablar duelos uno versus uno y recorrer el mundo, esta dinámica es definida como *jugador contra entorno* (PvE por sus siglas en inglés), el primer modo de juego significaba hacer pelear al personaje contra otro de la facción contraria con el fin de obtener experiencia

²³ Hace referencia al servidor en el que jugará.

²⁴ Tanque hace referencia a personajes que tienen la capacidad de resistir mucho daño. Sanadores a todos aquellos que cuenten con habilidades que curen o beneficien al clan. Y los Dps's (Daño por segundo), encargados de hacer la mayor cantidad de daño en la menor cantidad de tiempo.

y oro; este modo de juego no era tan usado precisamente por su carácter individualista, el segundo modo al que hacemos referencia consistía –literalmente- en pasear por el mundo explorando ciudades, conociendo gente nueva –a través de sus avatares- comercializando productos en los pueblos de mercaderes, y completando pequeños quests²⁵ que podían ser realizados individualmente. Estos quests también significaban experiencia y oro para el jugador.

Antes de referirnos al juego colectivo del mundo de WoW considero pertinente aclarar aspectos referentes al oro y la experiencia –aprovechando su mención en el párrafo anterior-. En WoW cada héroe²⁶ puede alcanzar el nivel noventa²⁷ para ir subiendo de nivel el juego exige cierto monto de experiencia acumulada – de hecho algunas misiones de la historia exigen un nivel mínimo al jugador- de ahí la importancia de hacer misiones y quests para conseguir experiencia. De esta manera el programa logra generar un círculo vicioso de continuo consumo, si el usuario desea avanzar en la historia, conocer lugares, etc., deberá jugar incesantemente hasta alcanzar el nivel deseado, esta mecánica será repetida a lo largo de todo el juego a través de la implantación continua del deseo. Así como una matrioska rusa que esconde otra en su interior cada nivel nuevo oculta otra recompensa al ser alcanzado, generando una dinámica perfecta para que se continúe reproduciendo la adicción.

El oro igual es de suma importancia, del mismo modo que en el mundo concreto, en WoW los usuarios deben comerciar, comprar y vender artículos para poder mejorar su armamento, vestimenta, para alimentarse, comprar pociones, etc., es decir, el oro de este

²⁵ Misiones cortas de poco alcance y corta duración, relativamente fáciles de realizar y que no necesariamente tienen que ver con el desarrollo de la historia.

²⁶ Entendido como el personaje/avatar de cada jugador.

²⁷ Hasta la expansión que abarca este trabajo solo se podía llegar hasta el nivel 60

mundo virtual es igual de importante que el dinero en el mundo concreto. Cada nueva misión, cada mejora, cada cambio en el avatar exige un gasto monetario, por lo que el jugador debe estar continuamente en busca de esos recursos, en otras palabras, la estructura del juego “obliga” al jugador a seguir jugando. Otra manera de conseguir oro es invirtiendo dinero real, es decir comprar oro usando tarjetas de crédito, ante esto puedo afirmar que el jugador no solo es obligado a jugar sino a pagar en caso de no hacerlo. Esto agregado a que el acceso al mundo de Warcraft depende de un pago de suscripción mensual. Así tenemos un negocio perfecto, un espacio construido pensado en que sea adictivo, un costo mensual para navegar en el mismo y una mecánica funcional al consumo sin límite de recursos, tiempo y energía.

Un aspecto que es muy importante y que es necesario desarrollar son las *Hojas de Personaje*, éstas no se encuentran al interior del juego sino que las hace cada jugador por su cuenta, en éstas el usuario pone todas las características de su avatar: Nombre, especie, edad, género, altura, habilidades, armas, atributos, contextura, historia, descripción, oficio, etc., (Véase fig.1 y 2). Las Hojas de Personaje van cambiando mientras avanza el juego, y lo más importante es que son compartidas con los miembros de toda la comunidad de World of Warcraft a través de páginas web como “Twisting Nether Gazzette” que funciona para el servidor²⁸ Norteamericano, o “Forsaken World Extremo” para el servidor Latinoamericano.

²⁸ Los servidores son los lugares de donde se envía toda la información a las computadoras que tengan el juego.

dedicado a preparar las cosas para la misión, para ser precisos, unos cuantos días buscando pociones, armaduras, aliados, etc.

Quiero insistir en este punto, el juego exige a sus usuarios que otorguen mucho tiempo al desarrollo de la historia, jugadores y ex jugadores a los que entrevisté afirmaron que a veces diez o doce horas de juego seguidas no eran suficientes para lograr avanzar en la historia. Así tenemos que este metaverso lograba que el usuario deje de lado su vida concreta para enfocarse en la historia del juego, su círculo de amistades concretas desaparece y en su lugar el “clan” se convierte en el vínculo y vehículo de la socialización.

Para terminar esta parte considero pertinente hacer notar que el elegir entre Horda y Alianza no solo tiene implicaciones en la caracterización del avatar en el juego y su reconocimiento, sino que influye en su capacidad de relacionarse con los demás jugadores, tanto al interior como al exterior del juego, así, ser de la Alianza o de la Horda significa un espacio en el mundo totalmente marcado y delimitado geográficamente, histórica y políticamente, también representa una diferenciación en el ámbito del lenguaje, un jugador de la horda y uno de la alianza nunca podrán comunicarse, porque ambas facciones hablan un distinto lenguaje, esto en el juego se expresa en la incapacidad de un jugador de comunicarse con uno que no sea de su grupo, es decir el juego también regula las relaciones sociales desde lo comunicativo.

Acabamos de realizar una revisión del desarrollo y las características de este mundo virtual en el que se sitúa este estudio, la cual permitirá un entendimiento específico y detallado del espacio que quiere entender este trabajo, este repaso sobre los acontecimientos dados en Warcraft servirá el momento que definamos a WoW como una estructura social.

Ahora es momento de revisar el marco teórico en el que reposarán los fundamentos del análisis que muestra el escrito que le es presentado al lector.

Capítulo 2. Aproximación teórica: antropología, psicología y lingüística

El estudio de mundos virtuales es un aspecto muy reciente dentro de la teoría social y ha sido abordado desde otras ramas científicas como la psicología o la informática, quienes se han encargado de comprender de manera general la interacción de los individuos en este espacio y cómo actúa la mente de las personas frente al ordenador –desde lo psicológico- e innovar nuevas tecnologías que permitan al usuario sumergirse de lleno en la red virtual global.

Sin embargo, el tratamiento que han dado las ciencias sociales a este tema ha sido reducido, la sociología se ha acercado brevemente a este tema, especialmente desde la sociología de la comunicación y el análisis de las redes virtuales como Facebook o Twitter en el marco de las relaciones sociales; más allá de esto, ha sido la filosofía quien ha discutido –ya sea de forma tácita o activa- la complejidad de la humanidad rodeada y atrapada en máquinas, obras como *La Modernidad Líquida* de Zigmunt Bauman (2008) o el documental *The reality of the virtual* de Slavoj Zizek (2013) han abierto la discusión respecto a este tema.

Cuando planteamos un trabajo como el presente, referente al tema de las tecnologías partiendo desde el conocimiento antropológico, nos enfrentamos a numerosos retos, entre ellos la escasa –prácticamente inexistente- bibliografía desde esta rama de las humanidades. A pesar de este vacío teórico, hay elementos conceptuales que sirven para empezar a generar una propuesta antropológica al problema del espacio virtual, empecemos por revisar las bases teóricas que sostendrán mi propuesta respecto a la interacción humana en el ciberespacio.

Es importante puntualizar que tomar tres ramas del conocimiento como base para la elaboración de este trabajo, desarrollarlas de manera simultánea no solo es complicado, sino

– también- poco pedagógico, por lo que primero desarrollaremos los elementos teóricos que tomamos de cada una de estas vertientes de conocimiento, para posteriormente, al final de este capítulo integrarlas en una sola propuesta.

2.1 Antropología

En este trabajo se toman varios conceptos de la antropología provenientes de distintas escuelas de pensamiento, sin embargo la que más nos interesa desarrollar en este acápite es la noción de estructura desde la antropología cognitiva, pues en ésta se sustenta el presente trabajo²⁹. Para esta corriente la cultura es algo que yace en la mente de los sujetos *“La cultura es algo que se aprende...los objetos materiales que crean los hombres no son en, y por sí mismos, cosas que los hombres aprendan...Lo que aprenden son...las cosas que necesitan saber con objeto de hacer cosas que cumplan las normas de sus compañeros”* (Goodenough, 1971: 190). Esta definición aunque no ha sido adoptada en este trabajo, hará más fácil la comprensión de lo que entenderemos como *estructuras*.

Dada la multivocalidad de la palabra *estructura* y las distintas nociones que de ésta se tienen es necesario explicar la decisión de abordar el presente análisis desde la escuela cognitivista y no desde los postulados del estructuralismo francés.

Las estructuras elementales de las que habla Lévi-Strauss (2000) parecerían ofrecer la posibilidad de comprender los elementos subyacentes existentes tanto en los individuos como en los “gestores del juego”³⁰. Sin embargo, el presente trabajo pretende exponer la idea

²⁹ Si bien la antropología cognitiva ha sido criticada in extenso, tanto en sus postulados teóricos como metodológicos, la visión que da de estructura se torna clave a la hora de comprender la relación de los sujetos con el espacio virtual

³⁰ Los programadores y creadores del espacio virtual

de una transformación estructural en los individuos; de este modo la noción estructuralista no ayuda a esta labor, pues, las estructuras elementales subyacentes de los sujetos son imperceptibles, ya que, al igual que la cultura, éstas son desconocidas por quienes las “viven”, motivo por el que resulta imposible demostrar un cambio efectivo en éstas³¹.

Además de esto, surge el problema de que la noción de *estructura* desde el estructuralismo no empata con otras teorías e ideas que son necesarias para la comprensión del fenómeno que aborda el presente trabajo, siendo éste un límite que el mismo Levi-Strauss (1973) reconocía “...actualmente, existe una irreprimible tendencia a aplicar estructuralismo a fenómenos muy complejos, muy extendidos y muy próximos a nosotros, ante los que no podemos –me parece a mí- hacer otra cosa que describirlos, ya que no existe el distanciamiento necesario para interpretarlos” (Levi-Strauss, 1973:76). El caso de los mundos virtuales es sumamente complejo, razón por la que el estructuralismo no es la herramienta adecuada para este estudio y por la que se optó por una variedad de postulados teóricos, entre estos la noción de estructura desde el cognitivismo.

La antropología cognitiva plantea la estructura como un esquema³² “Un esquema es un marco organizado de objetos y relaciones que tiene que ser todavía rellenado con detalles concretos” (D’Andrade, 1995: 124), en otras palabras la estructura es el resultado de la interacción entre los sujetos y el mundo objetivo, la relación simbólica –o si se prefiere los significantes generados- serán los que formarán la estructura. Ahora bien, un *esquema* puede

³¹ Cabe recalcar que este trabajo fue pensado inicialmente como un estudio estructuralista pero el desarrollo de la investigación mostró que esta línea teórica tan solo brindaba conjeturas forzadas que no podían ser comprobadas, junto con un discurso pobre resultante de las limitaciones que imponía la noción de estructura.

³² En los 70s la antropología cognitiva formuló cuatro manifestaciones de estructuras: *guion, marco, escena, escenario*; las cuales luego fueron integradas como una sola bajo el nombre de *esquema*

ser estructura por sí mismo, pero también puede estar integrado a otros y generar estructuras más grandes y complejas, intentemos ejemplificar esto: imaginemos un elemento en nuestra casa que tenga un valor importante para nosotros³³, digamos, por mencionar algo, la olla favorita de la abuela, ésta ya tiene un valor significativo propio, si añadimos a ese objeto un contexto, digamos una reunión familiar y la cocción del plato otrora favorito de la abuela, la cantidad y elementos simbólicos aumentará, estructurándonos en mayor medida, en función del cariño por la abuela, los valores familiares, las memorias, etc.

Así mismo ocurre en el mundo virtual, durante el desarrollo de la existencia en este espacio, los usuarios generarán vínculos emocionales con los lugares, los elementos que conforman esa realidad, generarán memorias, formas de comportamiento; convirtiendo este espacio en un todo estructurado que en su calidad de zona cargada de significantes, generará transformaciones en la estructura del individuo, pues, las relaciones simbólicas son las que estructuran al sujeto.

Ahora bien, hay dos tipos de *esquemas*: los *esquemas proposición* y los *esquemas imagen* (Lakoff, 1987), nos referiremos a ellos. Los primeros especifican conceptos y las relaciones que existen entre ellos a través de una secuencia de proposiciones o sentencias verbales (Álvarez, 2012) mientras que los segundos proporcionan una imagen de conjunto y configuran lo visual (ibid).³⁴

La noción de estructura presentada debe ser acompañada por el concepto de modelos culturales, pues éstos son las formas en que las estructuras individuales de los sujetos se

³³ Naturalmente el que tenga un “valor importante” es producto de una relación simbólica con nosotros por lo que desde el cognitivismo ahí ya hay generación de estructura.

³⁴ En este trabajo esta división no será presentada y se usará el término *estructura* para abarcar ambos, sin embargo, considero necesario que el lector sea consciente de esta división.

configuran a nivel de sociedad y que se encuentran en una relación en dos sentidos con el sujeto, por un lado son el resultado de sus estructuras, pero al mismo tiempo son estos modelos los que también re-estructuran a los individuos.

Los modelos culturales son modelos del mundo, presupuestos o asumidos, ampliamente compartidos (aunque no necesariamente supongan la exclusión de otros modelos alternativos) por los miembros de una sociedad, y juegan un papel enorme en la comprensión del mundo y la conducta de esas personas dentro de él (Quinn y Holland, 1987: 4).

En otras palabras, son las lógicas de acción y de comprensión de una sociedad y de su población. Esto en el plano de los mundos virtuales permite que hagamos hincapié en que habitar un espacio, con nuevas características, con otras personas –que tienen sus propias estructuras- genera cambios también en las estructuras individuales, así como en la estructuración del espacio simbólico del mundo virtual, generando de esta manera nuevas lógicas que determinan la relación del sujeto con su entorno, sea este un gráfico en una computadora o uno concreto percible.

2.2 Psicología

Previo a desarrollar este acápite es importante explicar cómo se encuentra conectada la noción de estructura presentada con la que propone Lacan (1953), él la definió como el orden simbólico que constituye al sujeto, en otras palabras, los elementos que los individuos han acumulado producto de la interacción con su medio y que lo conforman. De este modo se asemeja bastante al postulado cognitivista en el que la estructura es el resultado de las

relaciones simbólicas entre los sujetos y el mundo. Por lo que, en este caso, la interpretación que damos de estructura abarca la de ambas escuelas de pensamiento³⁵. Una vez comentado esto, podemos proseguir con la sección que nos atañe.

¿Cómo se daría el cambio de estructuras? ¿Por qué y en qué momento el individuo las reemplazaría? la respuesta está en que el sujeto, al momento mismo de ingresar al mundo virtual sufre un proceso de renacimiento, es decir, vuelve a vivir su proceso de formación y crecimiento desde su primera infancia, recreando, en el espacio virtual, todos aquellos momentos que desde la psicología implican la construcción del sujeto.

Lacan (2009) proponía la existencia de un *estadio del espejo*, en el que el sujeto reproduce el *encuentro con el semejante*, según Lacan (2009) este es el momento en el que el pequeño se encuentra con su reflejo en el espejo, acto que genera un vínculo comunicativo.

Basta para ello comprender el estadio del espejo como una identificación...la transformación producida en el sujeto cuando asume una imagen, cuya predestinación a este efecto de fase está suficientemente indicada por el uso, en la teoría, del término antiguo *imago*. El hecho de que su imagen especular sea asumida jubilosamente por el ser sumido todavía en la impotencia motriz...nos parecerá por lo tanto que manifiesta, en una situación ejemplar, la matriz simbólica en la que el yo [je] se precipita en una forma primordial, antes de

³⁵ A esto se suma la importancia que dan al lenguaje, a través del cual se llega a: identificar las estructuras – según Lacán (1953)- o entender el pensamiento humano y su inconsciente –como lo plantea el cognitvismo.

objetivarse en la dialéctica de la identificación con el otro y
antes de que el lenguaje le restituya (Lacan, 2009:100)

De forma más clara, cuando el niño se enfrenta a su reflejo se produce un acto de reconocimiento, el cual es en sí mismo producto del lenguaje. En lo que atañe a esta investigación, la propuesta es que esto ocurre el instante en el que el usuario se confronta con la imagen virtual que él mismo ha creado, el *avatar* que mencionamos en el capítulo anterior. Sin embargo, existe aquí una diferencia con la propuesta lacaniana, al contrario de la fase descrita por este psicólogo francés, el acto que detallo es más bien un *encuentro consigo mismo*, un *encuentro con el deseo*, me refiero con esto a que, la figura que recrea la persona es un ser ideal –a los ojos del sujeto- representa en sí mismo los anhelos, fantasías y deseos del ser concreto, entonces, mundo concreto y virtual coinciden en este especie de espejo en el que el usuario se encuentra a si mismo tras una pantalla (esta idea se desarrollará a profundidad en el capítulo cuatro).

En este proceso de *renacimiento virtual* ocurrirá también lo que Lacan (2009) describió como el *encuentro con lo idéntico*, este sujeto que ha aceptado su existencia como ser virtual –tras pasar la fase del espejo- ahora se encuentra con otra gente que se parece a él y habita los mismos lugares, este es el momento en el que el usuario deja de verse como un individuo en un juego, sino que se comprende como sujeto social, como parte de un todo complejo. Es en este instante en el que aparecen por primera vez las normas y las reglas de esta nueva sociedad a la que ha ingresado, así tenemos una primera parte en la que se trastoca su idea de sujeto único que da paso a la transformación a un sujeto ideal, representación máxima de su deseo; y un segundo momento en el que este ser ideal se convierte en un ser social, producto del encuentro con el *otro*, de esta manera se ha creado un *yo* y un *otro*; es

decir, la transformación del usuario se torna compleja, vuelve a ser el niño que encuentra compañero de juegos y empieza a generar relaciones dentro de un espacio definido, es decir, el individuo ha dejado de ser el joven-adulto que ya tiene unos modelos mentales claros respecto del mundo, ahora es un chiquillo que recién empieza a descubrir el mundo, a generar modelos que inteligibilicen este mundo desconocido y de fantasía.

A este momento le sigue lo que Lacan (2009) llamaría el *encuentro con el semejante*, en el que se genera el lazo comunicativo con el otro, para esta fase es necesario recurrir a Winnicot (1972), quien es el que más la trabajó posteriormente. El ejemplo que se presenta de este momentum es la mirada de la madre, pues ella responde al mensaje que da el niño, si éste ríe o llora la madre responderá de acuerdo a lo que percibe en el bebé.

...en las primeras etapas del desarrollo emocional del niño desempeña un papel vital el ambiente, que en verdad aún no ha sido separado del niño por este. Poco a poco se produce la separación del no-yo y el yo, y el ritmo varía según el niño y el ambiente. Los principales cambios se producen en la separación de la madre como rasgo ambiental percibido de manera objetiva (Winnicot, 1972:95).

La aplicación de Winnicot (1972) a las ideas de Lacan (2009) no podrían ser llevadas a este trabajo sin la existencia de las hermandades al interior del mundo de World of Warcraft, pues son éstas, como elemento conformador del *nosotros*, las que cumplen las veces de la mirada de la madre, reaccionan al estado de ánimo del miembro y reflejan a través de su accionar el ser y la necesidad del sujeto, en un acto de comprensión a mayor escala.

Ahora bien, esto que he llamado *encuentro con el deseo* o si se prefiere *encuentro con lo ideal*, se reproduce constantemente en el diálogo entre lo virtual y lo concreto, comparemos la situación del niño reflejado en el espejo y la del jugador ante el ordenador, consideremos que en el primer caso la relación generada es principalmente de carácter comunicativo de réplica; recordemos la idea lacaniana de que el sujeto sufre al no poder comunicar sus necesidades a quienes lo rodean, sensación que desaparecería al verse reflejado en el espejo ante alguien que no solo “comprende su accionar” sino que lo imita. Revisemos el segundo caso, el individuo no se encuentra en una necesidad, o incapacidad comunicativa, por lo que el proceso reflectivo implica otras variantes, igual se trata de un vínculo comunicacional, pero no entre sujetos concretos, sino entre la persona y sus deseos, su subjetividad. En él confluyen las manifestaciones de su moralidad, reglas, cosmovisión, es decir la imagen recreada en el espacio virtual es el reflejo de la estructura concreta del individuo, por lo que, en el desarrollo de la existencia en lo virtual, la estructura concreta traspuesta en primer momento al espacio virtual, irá transformándose para finalmente trasladarse del espacio virtual al concreto (este proceso será desarrollado en otro capítulo)

Existe un momento clave en la interacción entre el mundo concreto y el virtual, y es necesario insistir en éste, más allá de que será profundizado a lo largo del presente trabajo. La creación del avatar implica una serie de elementos esenciales para la comprensión de la inmersión del individuo en la red, partamos por comprender el acto en sí como equivalente al dibujo, al auto-retrato, aquí nos enfrentamos a un planteamiento psicológico, en especial desde el grafismo. Ante esto debemos preguntarnos ¿Qué busca presentar el artista? ¿Qué engranaje estructural ocultan los elementos que convergen en su personaje virtual?

Si revisamos el trabajo de Rodolfo (2014) sobre el dibujo, podremos comprender en primera instancia al grafismo como elemento de comunicación y en el que se representan los deseos del sujeto “...nos acercamos a concebir el dibujar referido a un trabajo de escritura del deseo inconsciente en su articulación con la censura que de la resistencia que ese deseo genera, y cuya transacción guía la mano de quien dibuja” Rodolfo, 2014:10). Los dibujos son una imagen que presenta ideas y enunciados no fijos que se deben explicar con palabras “...cada imagen es en relación a todo un conglomerado de palabras, una frase, una idea, un relato, si se quiere adherido, por qué no fusionado en la imagen de la que forma parte. Pero forma parte de tal forma, que prácticamente no se diferencia de la imagen que lo constituye” (Rodolfo, 2014:12).

Relacionando esto a lo mencionado en párrafos previos, podemos descubrir que el modelado del avatar, más allá de responder a la opción gráfica de la plataforma, constituye un acto creador individual del usuario, quien se apropia de estos, por llamarlos de algún modo, modelos arquetípicos, y les da sentido a través de su propia comprensión, deseos e ideales, generando de esta manera un personaje que va a develar su subconsciente al mundo virtual, es decir, el sujeto se entrega totalmente al espacio irreal, lo que lo vuelve, seguramente, vulnerable al *medioambiente cibernético*.

Tomando en cuenta estos aspectos antes descritos, puedo proponer uno de los aspectos teóricos –tanto como metodológicos- fundamentales para la realización de esta investigación; esto es, que el ser humano al momento de interactuar con lo virtual, en específico en aquellos espacios que incitan la existencia fuera del plano existencial concreto, sufre un proceso de transformación, basado principalmente en un *renacimiento cibernético* en el que vuelve a construir su subjetividad, identidad, e inclusive en algunos casos su cultura

desde el inicio, recreando los procesos socio-psicológicos que, en primera instancia, le construyeron como agente social dentro del espacio real, a través de, principalmente, procesos de endoculturación que permitieron el traspaso de las estructuras sociales de una generación a otra; con la diferencia de que en el caso que presenta este trabajo, ese proceso se realizará en un espacio no concreto y en el que la transformación de la estructura de los sujetos se vuelve inminente.

2.3 Lenguaje

Hemos visto la propuesta teórica de cómo el individuo se sumerge en lo virtual, ahora debemos responder la siguiente interrogante ¿Cómo se da la transposición de lo virtual a lo concreto?, indiscutiblemente ésta debe presentarse con mayor claridad en el campo lingüístico, debido principalmente a que es, precisamente, a través del lenguaje que manifestamos las estructuras que nos conforman como sujetos, la cultura; la arbitrariedad de la lengua, digamos lo fortuito de ella es la muestra clara del accionar de estructuras mentales.

Pero, ¿por qué apelar al lenguaje cuando, de seguro, hay otros factores que podrían demostrar una transformación modélica en los individuos? Para responder a esta interrogante podemos revisar lo que planteó Levi-Strauss (1979), acerca de que la cultura está condicionada por el lenguaje *“La cultura puede considerarse como un conjunto de sistemas simbólicos que tienen situados en primer lugar al lenguaje...Estos sistemas tienen como finalidad expresar determinados aspectos de la realidad física y de la realidad social, e incluso las relaciones de estos tipos de realidades entre sí, y las que estos sistemas simbólicos guardan los unos frente a los otros”* (Levi-Strauss, 1979: 20), es decir, el lenguaje como condición de la cultura, comprendiendo para esto al ser humano como una máquina lógica

productora de códigos y planteando una relación dialéctica entre lengua y cultura, en la que la primera es producto de la segunda, pero la primera es a la vez una condición básica para la existencia de la segunda. En otras palabras, en la lengua se reproduce y se expresa la cultura, cuando hablamos de mundos virtuales como World of Warcraft y su relación con el usuario, debemos recordar lo mencionado páginas anteriores, las transformaciones son culturales, por lo que el lenguaje, como vehículo de cultura representa la articulación de las estructuras del individuo.

En este punto nos enfrentamos a un dilema, no podemos aseverar, tan a la ligera, que cualquier cambio en el uso lingüístico implica una transformación en las estructuras. Afirmar esto permitiría pensar que un sujeto *equis* y un sujeto *ye* pueden contar con diferentes estructuras tan solo por el hecho de seguir una profesión distinta, porque el momento en el que cada rama del conocimiento utiliza su lenguaje técnico, lo expresado puede ser tan solo entendido por gente afín a ese lenguaje científico, sin que esto represente que interactúan distintas estructuras entre los que comprenden y los que no.

De este modo, argüir que la variación en el lenguaje demuestra los cambios estructurales no basta, es necesario profundizar al respecto, por lo que considero que, en primer lugar, es necesario comprender que la vinculación lingüística manifiesta la presencia de distintas estructuras siempre y cuando el origen de ese idioma sea producto de otros procesos socioculturales; por ejemplo, los hablantes de distintas lenguas ya que su existencia es producto de diferentes procesos históricos y culturales que construyeron el idioma y sus formas de expresarse específicas. Podríamos tomar el ejemplo de Malmberg (1969) cuando compara al hablante francés con el alemán, afirmando que en lo oral un auditorio francés puede saber el final de una frase antes de que termine la oración, mientras que en un auditorio

alemán al gente debe esperar hasta el final de la oración para comprenderla, así también las palabras o reglas modales de cada idioma.

Los ejemplos desarrollados en el párrafo anterior son pertinentes si comprendemos el espacio de World of Warcraft como una sociedad aparte. Expliquemos esto, cuando hice la comparación con el caso de dos personas que siguieron campos distintos de estudio estoy hablando de gente que tiene un nivel específico de especialización dentro de una misma sociedad, una sociedad que tiene unas estructuras comunes entre sus individuos, las cuales permiten que exista cohesión y que están expresadas en normas y reglas. Los sujetos citados en el ejemplo deberán responder a esas estructuras –impuestas a través de la endoculturación– porque simplemente ya han sido interiorizadas por ellos, por lo que en este caso, como quedó dicho, la variación lingüística no implica una transformación estructural.

En cambio, si analizamos World o Warcraft como un metaverso, compuesto por otra realidad social nos encontramos con la misma situación del ejemplo de Malmberg (1969), el cambio en el ámbito del lenguaje, en este caso, sí implica una mutación en la estructura de los individuos, ya que este nuevo lenguaje es el resultado de una realidad social e histórica totalmente distinta a la concreta, es por esto que para el presente trabajo debemos recurrir al estudio de las variaciones lingüísticas para comprender y definir si realmente se produce la transposición de lo virtual a lo concreto. Junto a esto, es necesario unir esta idea al pensamiento de Heidegger (1987), para el que el lenguaje es el ámbito en el que se manifiesta la esencia de los sujetos.

La capacidad de hablar no es sólo una de las facultades del hombre, de idéntico rango que las demás. La capacidad de

hablar constituye el rasgo esencial del hombre. Este rasgo distintivo contiene el rasgo esencial del hombre. Este rasgo distintivo contiene el esquema de su esencia. El hombre no sería hombre si le fuera negado el hablar incesantemente, desde todas partes y hacia cada cosa, en múltiples avatares y la mayor parte del tiempo sin que sea expresado en términos de un “es” (es ist). En la medida en que el habla le concede esto, el ser del hombre reside en el habla (Heidegger, 1987: 9)

Sin embargo esta manifestación de la esencia del sujeto a través del lenguaje solo puede tener sentido, como quedó dicho, en un espacio específico en el que se manejen los mismos códigos o con individuos que conozcan éstos. En este sentido vale citar a Wittgenstein (2010) cuando plantea

4.01 La proposición es una figura de la realidad. La proposición es un modelo de la realidad tal como nos la pensamos. (...) 4.023 La realidad tiene que quedar fijada por la proposición en orden al sí o al no. Para ello ha de ser enteramente descrita por la misma...La proposición construye un mundo con ayuda de un armazón lógico, y por ello, puede verse en ella también cómo se comporta todo lo lógico, si es verdadera...4.024...una proposición...se la comprende si se comprenden sus partes integrantes (Wittgenstein, 2010: 45 – 49).

Es decir, el lenguaje es manifestación de la realidad que vive el sujeto y el grupo, es resultado de un contexto que es percibido a través de las lógicas de los individuos y la sociedad, por lo que la comunicación tan solo puede darse el momento en el que se comprenden los elementos estructuradores subyacentes del lenguaje.

Una vez aclarado este aspecto un tanto confuso, podemos ampliar la visión sobre el lenguaje y los postulados que requiere este estudio. Este elemento es de suma importancia, ya que es precisamente a través del cual podemos generar un nexo entre cultura, psiquis y subjetividad, lo que permitirá que amalgamemos las propuestas antes hechas en una sola teoría. Para esto partamos por lo dicho por Jerusalinsky (2005) cuando menciona que no hay inconsciente si no existe el lenguaje, insistiendo en que es el significante lo que moviliza al sujeto, ya que es precisamente el lenguaje un acto que requiere interpelación, implicación e interlocución con el sujeto, y esas formas de relación siempre son distintas, la posición del inconsciente no es la misma.

...no hay inconsciente sin orden del lenguaje...por eso cuando el inconsciente se manifiesta lo hace en el orden del lenguaje...en el psicoanálisis se trata de trabajar con el significante en la medida en que un sujeto se representa en él. Quiere decir que el significante, la palabra carga al sujeto sobre sus espaldas...para producir su acto requiere interpelación, la implicación, la interlocución con el sujeto que el significante representa...sabemos que las relaciones del sujeto con el significante no son siempre las mismas y hay formas de relación particularmente, sideralmente y nítidamente,

diferentes hasta el punto que la operación que se cumple en esa ecuación de relación del sujeto con el significante no es la misma (Jerusalinsky, 20005: 18).

En otras palabras, el inconsciente no puede existir sin lenguaje, por lo que, si nos referimos a una transformación en el lenguaje ésta también implicará cambios en el inconsciente del usuario, como vemos, la interacción entre los sujetos y el espacio virtual se torna más compleja ya que implica cambios psicológicos y lingüísticos.

Las variantes lingüísticas entre lo virtual y lo concreto se centran en el *signo lingüístico* pues

El signo lingüístico es una entidad psíquica de dos caras...el significante (la imagen acústica) y el significado (El concepto). Ambos son en su totalidad psicológicos, el significante porque es una imagen acústica y no una serie de sonidos y que a pesar de no mover los labios ni la lengua podemos hablar con nosotros mismos, y el significado porque es el concepto que tenemos nosotros mismos del mundo real, concepto que puede diferir de sociedad a sociedad y de lengua a lengua. El significante como el significado son dos caras de una misma hoja y no podemos considerar el uno o el otro por separado (Saussure, 1979:31).

De esta definición partimos para marcar la importancia del símbolo y signo, dado que los cambios lingüísticos son a su vez cambios significantes y simbólicos; el primero indica la presencia de otra cosa mientras que el segundo es producto de una convención “...*el humo*

es un signo que indica la presencia de fuego, pero el humo que sale de la chimenea del Vaticano después de la elección de un nuevo Papa es un símbolo porque solo puede ser interpretado correctamente por aquellos que conocen la convención establecida sobre este particular” (Malmberg, 1969: 26).

Cuando se desarrollaron estas ideas, un contexto virtual como el de hoy era impensable; sin embargo, éstas son aún aplicables a la realidad que busca presentar este trabajo, de esta manera al momento en que los individuos habitan un nuevo espacio, en este caso el virtual, van construyendo una nueva serie de elementos lingüísticos, basados naturalmente en la apropiación de, principalmente, nuevos símbolos. De esta manera al pensar la variación lingüística en los usuarios de estas plataformas estamos hablando en realidad de transformaciones simbólicas en la manera en la que el sujeto comprenderá y dará sentido al mundo, por lo que, estos cambios serán notorios, de forma concreta, en el habla de la persona, pues, el significado cambia como producto del encuentro con otras funciones y relaciones, es decir, la estructura virtual transforma las estructuras lingüísticas ya que éstas son resultado de una convención.

En este punto es necesario discutir una interrogante –a pesar de que será respondida a profundidad en el siguiente capítulo- ¿Si el mundo virtual es creado por otros humanos cómo es posible que tenga otras estructuras? Al respecto se puede decir que si bien el mundo virtual es construido por otros humanos, su verdadera creación como espacio social radica en la relación social y diálogo subjetivo que desarrollan los individuos ante el mismo, en otras palabras, las personas que realizaron este espacio cibernético tan solo generaron herramientas, pero la verdadera labor la realizaron quienes empezaron a estructurar el mundo a través de la generación de nuevos significantes, los usuarios.

La relación se da de esta manera: el desarrollador inventa el espacio virtual, la gente invade el lugar edificado, en él intentan replicar las condiciones de existencia concretas, pero estas son inservibles puesto que se trata de un sistema de relaciones totalmente distinto, partiendo de la condición de anonimato, a esto se suma la entrega emocional al avatar que uno ha creado, que hace al sujeto creerse parte real de aquél mundo de fantasía; puesto que las estructuras traídas al espacio de lo virtual son inútiles se genera un proceso de creación de nuevas que respondan a la realidad empírica, por lo que podemos decir que si bien el espacio virtual es construido y habitado por seres humanos, las lógicas a su interior no responden necesariamente a las estructuras concretas³⁶

Ahora bien, como queda planteado, existe una transformación, antropológica, psicológica y lingüística, y es necesario que planteemos un nexo que integre las propuestas de estas tres ramas en una sola, es en este sentido que acudo a la *metáfora* como el elemento capaz de juntar lo expuesto a lo largo de esta sección del trabajo, pues, es a través de ésta que se manifiestan claramente las estructuras de los individuos, debido principalmente a que es el resultado de procesos³⁷ de relación entre el sujeto, el entorno y su contexto. “...*la metáfora no es solamente una cuestión de lenguaje, de palabras meramente...las metáforas como expresiones lingüísticas son posibles, precisamente, porque lo son en el sistema conceptual de una persona* (Lakoff & Johnson, 1986: 40-42).

³⁶ A esto también podríamos añadir –si se quiere– el factor de la diversidad, el mundo virtual es habitado por diferentes personas de distintas regiones del mundo que cuentan con diferentes estructuras, por lo que para generar la acción comunicativa deben desarrollar otros aspectos y formas que permitan la comprensión.

³⁷ Procesos que abarcan nuestra línea de trabajo pues son lingüísticos, antropológicos y psicológicos.

Dicho eso se puede ver como una reconstrucción del sujeto en el espacio virtual y la habitación de ese entorno puede generar nuevas lógicas en los usuarios, la variación en los elementos componentes en el habla de los individuos como la aparición de nuevos elementos en la construcción de metáforas, implicará variación estructural, dado que:

...el lenguaje no determina el contenido de la percepción –las personas normales ven y oyen de manera similar...-, sino que el modo como el lenguaje está organizado constriñe la percepción. El lenguaje establece determinadas prácticas de categorización que tienen a canalizar la comunicación por cauces comunes (Gumperz, 103: 1981).

Con esto Gumperz (1981) se refiere a la metáfora, pues ésta representa la comprensión simbólica de las personas y la sociedad, la categorización de la que habla es precisamente el contenido de sentidos que adquiere cada elemento en su contexto específico.

...la metáfora...impregna la vida cotidiana, no solamente el lenguaje, sino también el pensamiento y la acción. Nuestro sistema conceptual ordinario, en términos del cual pensamos y actuamos, es fundamentalmente de naturaleza metafórica (Lakoff y Johnson, 1998:39).

Esto lo veremos con claridad cuando abordemos la manera en la que los individuos trasladan los elementos simbólicos dentro de la plataforma al espacio real y cómo cargan de nuevos sentidos a los espacios reales a través de, precisamente, metáforas.

De esta manera tenemos una transformación a grandes niveles, antropológica, psicológica y lingüística, pero cuál es la manera adecuada de acercarnos a un análisis complejo de cambios modélicos en los sujetos, considero pertinente para este caso los análisis psicolingüísticos, partiendo en primer lugar de la idea ya desarrollada con anterioridad de que la creación del avatar es un dibujo del *yo* por lo que su sola representación implica una serie de subjetividades, de esta manera, un análisis que tome como punto de partida este aspecto podrá comprender con mayor profundidad el dialogo entre las estructuras; por otro lado, al comprender que en el lenguaje se manifiesta la estructura subyacente, se vuelve imperante el desarrollo del estudio de la variación en el mismo, la comprensión signo-símbolo y el entendimiento del sistema de relaciones.

Finalmente, considero pertinente revisar los conceptos que integran la propuesta de una *construcción subjetiva virtual*. Al plantear la existencia de cambios en la lengua, la cultura y lo psicológico del individuo, sugiero un concepto desde cual pueda partir el análisis desde cada uno de estos factores, de este modo tenemos la *variación estructural* en el plano de lo virtual, la cual es el resultado del vínculo simbólico entre los usuarios y la plataforma, el entorno como su avatar³⁸, la interacción social en el espacio del *nuevo mundo* y la transposición de estas nuevas lógicas estructurales al mundo concreto a través del lenguaje, expuestas con claridad a través del uso y creación de metáforas.

Una vez desarrollado el soporte teórico de esta tesis procedamos a analizar el caso de estudio y revisar en primer lugar cómo aparecen las estructuras de los individuos en el mundo de World of Warcraft y cómo ocurre la variación de las mismas.

³⁸ El entorno entendido como el espacio habitado del juego y el avatar como la representación del usuario en la plataforma

Capítulo 3. Espacios virtuales, ¿estructuras sociales?

Han pasado cuatro años desde que las razas mortales se unieron y se mantuvieron firmes contra el poder de la legión de fuego, aunque Azeroth se pudo salvar, el endeble pacto entre la horda y la alianza no ha hecho más que desvanecerse. De nuevo braman los tambores de guerra³⁹.

3.1 Mundo y sociedad virtual

Al echar una rápida mirada a la sociedad actual, es innegable el rol y la importancia del internet, día a día la gente es absorbida en este espacio virtual en el cual intercambian ideas, comparten momentos y se conectan a un nivel mundial, podríamos pensar que el internet es el punto culminante de la globalización; información circulando de un lado a otro, transacciones internacionales realizadas con solo aplastar un botón y un desarrollo tecnológico que ha envuelto a la población en una esfera imaginaria de contenido infinito. Esta tecnología se ha convertido –tal y como previó McLuhan (1996) en la década de los sesenta- en una extensión del ser humano.

...hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio, al menos en cuanto a este planeta se refiere. Nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos del conocimiento se extenderán, colectiva y corporativamente, al conjunto de la sociedad humana, de un

³⁹ Introducción a WoW

modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación (McLuhan, 1996: 25).

El desarrollo de aplicaciones circunscritas a esta lógica global captan más usuarios día a día y se apropian de la realidad concreta, claro ejemplo de esto fue el reciente fenómeno viral⁴⁰ con el juego Pokemon Go, en el que la gente salía de su casa, celular en mano, a “cazar” animales de fantasía para almacenarlos en su teléfono inteligente, mostrando otro tipo de relación entre usuario e inteligencia artificial; antes hablábamos de aparición de lo concreto en lo virtual y ahora vemos la apropiación del espacio concreto por parte de lo irreal, lo cual es sin duda alguna aún más preocupante; pues implica que el ser humano está siendo sobrepasado por la tecnología ya no solo en el ámbito productivo, sino también apropiándose de nuestro entorno, de lo que vemos, de lo que aprehendemos de la observación del mismo, en otras palabras, dominándonos en cada uno de los ámbitos de la existencia.

En esta sociedad hipertecnificada es raro encontrar personas que no utilicen estos aparatos de comunicación masiva, en los que el propio sujeto (el propietario del instrumento) es el elemento central de todo aquello que lo rodea, quedando esto último tan solo como un elemento partícipe de su historia. Es así que tenemos un primer aspecto contradictorio, el ser humano ha generado una tecnología increíblemente poderosa en el ámbito de la comunicación y sin embargo, las redes comunicativas que debieran generarse no existen, sino que han sido remplazadas por un dialogo repetitivo entre el mismo individuo, en otras

⁴⁰ Un fenómeno viral en este contexto hace referencia a un elemento compartido a escala global capaz de generar modas y acciones en los individuos alrededor del mundo. El término se sustenta en que la velocidad con la que un contenido puede alcanzar a un gran espectro de la población puede ser comparada con la que posee un virus al propagarse.

palabras, el desarrollo y *triunfo* del internet no ha sido obra de su capacidad de conectar a los sujetos sino de aislarlos.

Internet provoca más divisiones que unificaciones. Si recorres las calles de Madrid no puedes evitar el hecho de que estás viviendo en una sociedad global, porque te cruzas con gente variada y diferente, ves la multiculturalidad, te cruzas con muchos extranjeros, con personas que piensan de manera distinta a la tuya. Eso ocurre cuando estás en la calle, desconectado. Pero cuando estás «online» puedes desconectar, apagar a los otros, a los extraños, comunicar solo con quienes te interesan, de tal manera que acabas habitando una cámara del eco, donde todo lo que escuchas no son más que ecos de tu propia voz. O un salón de los espejos, donde todo lo que ves no son más que reflejos de tu propio rostro. No está predesignado que internet debería actuar en la dirección de que la gente se adapte al multiculturalismo, sino que estaría actuando exactamente en la dirección contraria (Bauman, 25 de Febrero del 2014, abc).

Es así que esta sociedad que se presenta como “hipercomunicada” en realidad no es más que una en la que el individuo construye una caja repetidora de sus ideas, cerrando definitivamente sus opciones y deseos de interactuar con el mundo de afuera, con la realidad.

...las imágenes del ágora de Atenas como el espacio físico en el cual el ideal democrático podía ser alcanzado también han sido un fuerte sostén para la imaginación política. Como resultado se ha forjado –entre la correcta condición del espacio público urbano y el correcto funcionamiento del gobierno democrático en la esfera pública- un tipo de asociación o incluso de identidad. El estatus de esta asociación es, quizás por un buen motivo, a menudo dejado impreciso. Para algunos parece funcionar simplemente como una metáfora conveniente y con el arribo del internet y la construcción de las “comunidades virtuales” la corporalidad de la organización espacial parece, tan solo, no importar más (Harvey, 2005: 1).

Ante esto último es necesario mencionar dos aspectos que ayudarán a comprender este fenómeno y que, además, permitirán que nos vayamos aproximando al tema central de este trabajo sobre los mundos virtuales. Es verdad que la tecnología posee una fuerza interactiva contra la que es difícil enfrentarse, es más, se ha comprobado cómo el cerebro reacciona ante estas motivaciones servidas en distintas formas, colores y sabores, generando sensaciones de placer además de sobre estimularse, pero ¿qué hace que socialmente se prefiera este tipo de relaciones humanas sobre las tradicionales?

En primera instancia podríamos juntar lo expuesto por Bauman y los datos que nos presenta la medicina, y decir que el individuo al identificarse en un espacio global cercado⁴¹,

⁴¹ Cercado por el sujeto mismo, por lo que responde a valores específicos con los que se asocia como individuo.

recibirá confirmación a sus ideas, criterios y formas de comprender el mundo, dicho de otra forma, la repetición de su verdad intensificará su valoración del Yo, generando respuestas positivas en el individuo.

Para llegar al segundo elemento debemos integrar el mencionado anteriormente al siempre influyente contexto individual, con esto me refiero a que es imprescindible valorar el espacio virtual como un lugar de escape a los problemas que aquejan al individuo en la realidad. Siendo en este caso el reconocimiento de la comunidad virtual de los valores del individuo en cuestión.

Este último punto mencionado es importantísimo a la hora de comprender la relación existente entre mundo y sociedad virtual, pues, ésta está fundamentada en un elemento que podríamos llamar *cultura del engaño*, con el avance multimedia la gente puede retocar sus imágenes, replicar el modelo impuesto de belleza, de persona triunfadora, de felicidad y compartirlo al mundo como su verdad, la población virtual responderá a esta muestra estereotipada de la vida moderna con likes⁴² y palabras de aliento o felicitación y aquí cumple un rol fundamental un elemento que pertenece a las dimensiones del internet, el anonimato. Si bien sobre este tema profundizaré conforme avance este trabajo, es necesario tomarlo muy en cuenta desde este punto, el anonimato hace posible la construcción de verdades ya sea mediante el engaño descarado o una verdad retocada, y es precisamente esta maleabilidad en la edificación de la verdad lo que da poder al internet sobre el individuo, lo que lo encierra en un mundo perfecto en el que todos sus anhelos y deseos no solo que son probables, sino que ya son.

⁴² La herramienta tecnológica mediante la cual se señala que lo visto ha sido de mucho agrado. Herramienta representada por un símbolo de pulgar hacia arriba.

De esta manera tenemos sociedades “hiperconectadas” a una red virtual, la que está construida en función de historias ficticias y en las que el individuo encuentra el bálsamo a todas sus inseguridades y problemas, dicho de otra forma, el espacio virtual se torna concreto para los distintos sujetos, pues se carga de la subjetividad de los mismos, de esta manera se convierte en un espacio imaginado en el que lo que prima son las percepciones, por ende, en donde el poder lo tiene cada individuo.

Hoy vivimos simultáneamente en dos mundos paralelos y diferentes. Uno, creado por la tecnología online, nos permite transcurrir horas frente a una pantalla...y, paradójicamente, el peligro que yace allí es la propensión de la mayor parte de los internautas a hacer del mundo online una zona ausente de conflictos...ahí hay una solución mágica a nuestros problemas. Uno oprime el botón borrar y las sensaciones desagradables desaparecen (Bauman, 7 de Noviembre del 2016, El Mundo)

3.2 Estructura Virtual

Hemos discutido la relación entre los miembros de nuestras sociedades y el espacio virtual y hemos dejado claro la manera en la que ésta se construye y cuáles son los elementos que la sostienen, mostrando a su vez la fuerza que ejercen estos espacios globalizados sobre las personas. Una vez dicho eso, es momento de pasar a un punto extremadamente complejo: La Estructura Virtual. Lo primero que debemos responder al traer este concepto es ¿Qué es una estructura virtual? Pero para esto es necesario hacernos unos cuestionamientos previos

los cuales son: ¿Puede existir una estructura virtual? de existir, ¿Qué diferenciaría a una *estructura social concreta* de una estructura virtual? y ¿Cuál es la importancia de diferenciarlas? Pues solo cuando estas preguntas queden resueltas podremos seguir adelante con este trabajo.

Si tomamos uno de los elementos discutidos anteriormente, respecto al involucramiento del sujeto en el espacio virtual, podríamos sin duda alguna pensar que, al momento en el que el sujeto se integra a este nuevo espacio, traslada al mismo sus concepciones, así como su comprensión del mundo concreto que lo rodea, dicho de otra forma, el sujeto transporta su ser provisto de preconcepciones, creencias y deseos, es decir su Yo, resultado de su proceso de endoculturación⁴³ de su infancia.

Con esta idea en mente podemos aseverar que sí existe una estructura en estos espacios cibernéticos, pero ¿qué elementos harían de esta una estructura virtual y no solo una aparición de la misma estructura concreta? al menos en principio, pues recordemos que este trabajo se plantea la posibilidad de la yuxtaposición de la supuesta estructura virtual sobre la concreta.

Ante el problema planteado se pueden exponer una serie de criterios, que podrían justificar la existencia de estas últimas estructuras; por un lado está el hecho de que las ideas y valores que adquiere el usuario de estas plataformas, es resultado de una relación establecida entre la persona y la “inteligencia artificial” que da vida al mundo imaginado, lo que implica que deberá ceder en todos los aspectos que fueran necesarios para su adaptación

⁴³ Recordemos que endoculturación se comprende como “...una experiencia parcialmente consciente y parcialmente inconsciente a través de la cual la generación de más edad incita, induce y obliga a la generación más joven a adoptar los modos de pensar y comportarse...” (Harris, 1996:21)

a este nuevo mundo⁴⁴; para desarrollar el asunto de la estructura virtual desde el aspecto recién mencionado es necesario que se comprenda cómo estamos entendiendo “estructura”, para esto retomo a la escuela cognitiva y planteo que la estructura de los sujetos es un campo semántico, aclaremos esto.

La antropología cognitiva –como fue mencionado en el capítulo anterior- planteó la existencia de lexemas como elementos conformadores de un todo semántico, en otras palabras todo aquello que forma parte del mundo y es nombrado es un lexema, pueden ser simples como “Flauta”, derivados como “Flautista” o compuestos como “Flauta de pan” pero en sí mismos representan la comprensión del mundo por parte de los sujetos, pues la cultura también es el resultado de la agrupación de campos semánticos compuestos por lexemas. (Reynoso, 1998)

Si analizamos la composición íntima de las denotaciones relativas a las personas, encontraríamos que los diferentes miembros del dominio "seres humanos" comparten un rasgo en común, HUMANO, en tanto difieren en los valores que corresponden al sexo y a la edad. Así, el lexema "hombre" sería susceptible de describirse como la combinación (o el producto cartesiano) de los rasgos HUMANO, VARON, ADULTO, mientras que "mujer" lo sería como compuesto de los rasgos

⁴⁴ Podríamos tomar el caso de la migración internacional. Salvo casos muy particulares, como zonas enteras apropiadas por la comunidad migrante (Ecuatorianos en Murcia o Turcos en Berlín) o guettizadas (Barrios chinos o italianos), el migrante deberá adaptarse a su nuevo espacio, lo que implica nuevas normas, dinámicas, tipo de relaciones, idioma, etc. Lo mismo ocurre en el mundo virtual pero en una mayor escala de diversidad, por lo que no existe –al menos en un principio- una normativa clara de reglas y relaciones, propiciando de esta manera las condiciones para que en un diálogo intercultural se generen los nuevos parámetros de este nuevo espacio.

HUMANO, NO-VARON, ADULTO, "niño" sería resultante de HUMANO, VARON y NO-ADULTO, y así sucesivamente. (Reynoso, 1998: 16)

En este sentido, la lengua de la cultura puede tener nombre para cada dominio a pesar de que éste no esté lexicado (Reynoso, 1998); es así que al entender la estructura como campo semántico se está haciendo referencia a todo lo que la cultura comprende, pues de la comprensión parte la estructuración del sujeto, de esta manera cuando pensamos en el mundo virtual el mismo se encuentra cargado de otra información que necesita ser lexicada, generando otras formas de comprensión y nuevos procesos estructuradores en el individuo. Sin embargo, permanecerán ciertos elementos y principios fundamentales pertenecientes, sin ninguna exclusión, a toda la especie humana. Esta idea nos lleva a que cualquier cambio en la forma y manifestación de la estructura no implica un abandono de ésta, sino una variación de la misma, por lo que, al momento que hablamos de estructuras virtuales, no hablamos de la eliminación de la estructura concreta, sino de la variación y el predominio de las estructuras generadas en un contexto imaginado sobre aquellas que priman en la vida cotidiana del individuo⁴⁵.

Una vez que hemos dado la idea base para comprender que la propuesta de una estructura virtual, al menos como variación, no solo que es plausible sino incluso necesaria, debemos tomar lo expuesto en el párrafo anterior y marcar los elementos que diferencian a

⁴⁵ Aclaremos que si entendemos a este fenómeno como una variación estructural es porque genera cambios no solo en el accionar del individuo –acción que podría ser comprendida como mera adaptación social al medio- sino que cambiará la manera en la que el sujeto comprende y percibe el mundo, así como la manera en la que se define dentro del mismo.

la estructura virtual de la concreta, pues de no haber, no podríamos aducir luego una yuxtaposición de lo virtual a lo real, sino tan solo la asimilación de otras formas y conceptos por parte de la estructura concreta.

La diferencia primordial se basa en la construcción de estas estructuras, pues responden a una realidad inexistente y cuyos elementos no pueden ser aplicados a lo concreto, dicho de otra forma, los elementos adquiridos del espacio virtual no tienen ningún uso ni valor en el espacio habitado, pues no responden a las lógicas sociales concretas ya establecidas⁴⁶. Otro aspecto a tener en cuenta es que, esta estructura se consolida en función de una dinámica de *deseo*, con esto nos referimos a que la potencialidad de la nueva estructura en los individuos está sujeta al involucramiento de estos en el mundo irreal (elemento que será abordado a profundidad en el siguiente capítulo), por lo que la variación estructural estará guiada no solo por los elementos que la plataforma brinda, sino también por aquellos parámetros y reglas que el usuario odia del espacio concreto⁴⁷, generando de cierta forma una suerte de estructuras y normas antagónicas al mundo real, lo que llevaría a que el individuo se aleje de la praxis social que se adecúa a su contexto social y la remplace con los modelos elegidos en función de su propio *deseo*.

⁴⁶ Tomando por ejemplo en el caso de WoW, saber la locación de un calabozo, conocer a ciencia cierta cómo fabricar pociones, el precio de armaduras, dónde localizar un personaje para conseguir mejoras o cómo transitar por el mapa sin encontrarse con la facción enemiga, etc., no tienen ningún uso real en el espacio concreto.

⁴⁷ Este tema se abordará con profundidad el siguiente capítulo, sin embargo para permitir al lector seguir la idea planteada, adelantaré el hecho de que el usuario al abandonar el espacio concreto reemplaza su existencia real por una en la que se representa a sí mismo en función de sus deseos y anhelos, junto con este cambio va el abandono de los elementos que le desagradan de su vida real, a esto hacemos referencia cuando decimos que la relación del sujeto con el espacio concreto también servirá de molde para la variación estructural virtual.

Ahora bien, como quedó dicho párrafos atrás, hay una serie de elementos que pueden ser considerados *universales* y serán precisamente éstos los que constituirán la base desde la que se edificara este nuevo mundo y las relaciones entre los seres que lo habitan, pues estas serán el espacio de los mínimos acuerdos desde el que una sociedad se puede construir, pero lo que de ahí se construya será totalmente distinto a lo que ofrece la realidad; dicho esto podemos decir que, la estructura virtual será una variación de la estructura concreta y que a su vez es antagónica a la misma pese a que su origen está fundamentado en el traslado inicial de estructuras universales a su contexto, proveyendo valores, símbolos y normas a este mundo de fantasía. En otras palabras –con la finalidad de que la idea quede clara- el espacio virtual nace en el espacio concreto, pero el proceso de inmersión del individuo –en el que ingresa a este mundo sus subjetividades y concepciones- y el diálogo al interior del mismo producirán un cambio en este *nuevo mundo* y en este proceso lo alejarán simbólicamente del espacio concreto, ubicándolo, como quedó dicho, en una posición, quizás no antagónica, pero si distante del espacio real.

Como queda dicho, la importancia de diferenciar la estructura virtual de la concreta es que esta caracterización será el punto de partida del presente trabajo, la idea de una yuxtaposición ente ambas es sumamente preocupante, además de que si revisamos esta idea de las variaciones estructurales y las integramos a un contexto global, nos enfrentamos a un momento de quiebre en lo que respecta a normas culturales, diversidad y relaciones sociales. La idea de un predominio de lo virtual sobre lo concreto implicaría no solo la capacidad de controlar las variaciones estructurales - a través de las herramientas que ofrece el desarrollo tecnológico-, sino también nos acercaría a la posibilidad de la pérdida de humanidad y el caos social.

Una vez que se ha esclarecido no solo la existencia de una estructura virtual sino también se ha justificado la importancia de diferenciarla de la concreta, es momento de definir, de una vez por todas, qué es una estructura virtual, para esto es de suma importancia realizar ciertas aclaraciones; en las ciencias sociales –desde el boom del Internet⁴⁸- los espacios virtuales han sido tratados –en los pocos trabajos que se han dedicado al tema- tan solo como eso, como un espacio, es decir un lugar específico donde las personas se encuentran o transitan y cargado de ciertos significantes, en esta categorización el mundo pasa a un segundo plano y son las acciones del individuo las verdaderamente importantes⁴⁹; en definitiva, es el uso que le da el sujeto lo que dota un valor característico a los espacios cibernéticos, esta caracterización sería muy pertinente si el objetivo de este trabajo fuera analizar las plataformas online más típicas, Facebook, Twitter, Tumblr, etc., sin embargo, al tratarse de un estudio acerca de todo un mundo virtual, es necesario ampliar la visión característica de los espacios virtuales y empezar a referirnos a ellos, tal y como quedó expresado anteriormente, como estructuras virtuales.

La importancia de esta re-categorización es darle un nuevo valor a los mundos cibernéticos y, al mismo tiempo, dotar de un mayor alcance a los estudios sobre los mismos. La estructura virtual será todo aquello que ocurre al interior de los mundos y que sea esencial en el desarrollo de los avatares o de la historia, en otras palabras, aquel todo virtual, con inteligencia o sin ella, con lo que el usuario deba interactuar. Así, por ejemplo, la historia de las ciudades que visita, el origen de ellas, la cosmogonía del mundo, la organización del

⁴⁸ Primeros años del siglo XXI

⁴⁹ Lo que dice, hace, publica, cómo se describe, etc.

mundo⁵⁰, la geografía, los personajes AI⁵¹ con los que interactúe, y demás usuarios del mundo serán los que conformen esta estructura virtual. Así, en estos espacios virtuales podemos ver que existe –al igual que en el mundo concreto- infraestructuras y superestructuras, las cuales darán una lógica al juego y permitirán la inmersión del usuario en el mundo⁵².

Una vez dicho esto, podemos pasar al aspecto principal de este capítulo, por lo que en primer lugar expondré las estructuras virtuales presentes en el espacio cibernético de WoW para luego desarrollar la idea de que estas estructuras propias del juego llegan a reemplazar o al menos integrarse a las estructuras sociales concretas del individuo.

En World of Warcraft la estructura social se manifiesta desde el primer momento en el que el usuario debe seleccionar una facción del mundo, sea la Horda o la Alianza, cada una de ellas tiene un proceso histórico en el mundo y una distinta concepción del mismo. Al ser secuela de la trilogía de Warcraft el conocimiento del mundo y su historia por parte del jugador es más que evidente. El individuo conoce la historia de cada facción y los rasgos característicos de cada raza y especialidad. En ese momento interviene la base virtual, la historia y el origen, la afinidad de las personas hacia las facciones que existen en este mundo es resultado de ella.

Cuando cogí un personaje obviamente iba a ser de la alianza,
porque verás, de la horda los Orcos nunca me cayeron tan bien,

⁵⁰ Política, rivalidades, territorialidad, etc.

⁵¹ Los personajes AI, hacen referencia a todos aquellos avatares que son controlados por la inteligencia artificial del servidor (De ahí IA) y con los que el usuario debe relacionarse en primera instancia.

⁵² Este planteamiento sobre la existencia de estructuras virtuales –considero- puede ser utilizado para la comprensión de los mundos virtuales, cualquiera que estos fueren, sin importar que en su origen la tesis haya sido planteada para el estudio del mundo de World of Warcraft.

los trolls me caían algo bien pero eran muy jamaicanos, los Tauren me parecían una estupidez, los zombies no me atreví a ser un zombie, y yo no quería ser de los malos, yo quería ser de los buenos (Entrevista a Inishi).

Como se ve, las razas del juego implicaban para el jugador una serie de significantes variados, producto del conocimiento del juego y la historia del mundo, un ejemplo más claro del amplio conocimiento del mundo por parte de los usuarios se puede apreciar en un fragmento de la misma entrevista.

...porque por más que el juego se esfuerce en hacer atractiva a la horda, desde un punto de vista de economía de recursos los de la horda son demasiado consumistas, insostenibles y muy destructivos, en cambio los de la alianza tienen más razas que tratan de acercarse a un equilibrio, en fin, entonces no me caía la horda para nada bien. Y me parecía, no sé, yo era un elfo, una raza arrogante y nuestra historia es que estamos toda la vida en el continente, somos los dueños y señores del continente y la gente nos está invadiendo, entonces eso no me agradó tampoco (Entrevista Inishi).

Así mismo la idea del mundo y el entendimiento del mismo está dado por las nociones particulares de cada individuo, y dicho de paso su estructura mental -tal y como lo mostró Lévi-Strauss principalmente en el primer capítulo de su obra *El pensamiento salvaje* (1998) titulado *La ciencia de lo concreto* al momento de presentar la idea de la existencia de dos

formas de conocimiento científico - el ser humano tiene una diversidad de maneras de comprender y entender los elementos que componen el mundo sin que alguna de ellas sea mejor que las otras, pues a pesar de que en muchas culturas falten los términos para expresar conceptos que en otras sí existen, o que en unas prime el pensamiento mágico, este sigue siendo pensamiento científico (Levi-Strauss, 1998)

Si relacionamos lo que plantea Levi-Strauss (1998) con lo que comentaba “*inishi*” unos cuantos párrafos atrás, podemos observar que en el juego se da esta relación en la que se permite comprender los distintos componentes del mundo de diversa manera, sin que ninguna pueda ser considerada como única verdadera, lo que nos lleva a plantear en primer lugar que esta plataforma no cuenta con un libreto preparado para que el usuario lo siga y en segundo lugar que la diversidad de comprensiones del espacio virtual serán las que alimenten las relaciones entre los usuarios.

Lo mismo se ve replicado en el mundo de WoW lo cual demuestra que este espacio actúa en el individuo tal y como el mundo concreto lo hace. Normalmente en los juegos, ya sean estos en consola⁵³ o virtuales⁵⁴, el guion dará a unos personajes el rol de bueno y a otros el rol de malos y enemigos, sin embargo en WoW esa noción no es fija, la plataforma no impone una facción buena o una mala, esa relación la genera el mismo usuario a través de su subjetividad, es así que todos pueden ser buenos o malos, pues eso –como quedó dicho-

⁵³ Hace referencia a un sistema electrónico que tiene tan solo fines recreativos, ejemplos en la actualidad son Play Station o Xbox; los lectores que por la diferencia generacional no se encuentren familiarizados con éstos podrían intentar recordar el Atari o el Nintendo.

⁵⁴ Es importante que el lector tome en cuenta que al hablar de <<juegos>> solo nos referimos a los que se desarrollan con la ayuda de una consola o a través de la red, puesto que si pensáramos en juegos tradicionales (policías y ladrones por ejemplo), en éstos, los roles están dados pero son intercambiables, un día se puede ser “bueno” y sin problema al otro día “malo”, en cambio en los mencionados anteriormente el usuario es prisionero de su rol y de su historia.

dependerá del individuo tras la pantalla, quien dará forma a su personaje y será su propia personalidad la que dictaminará su relación con el mundo. El punto es que si bien la relación de dualidad siempre existe, cuando revisamos este espacio apreciamos que no es una ordenada ni demarcada por el juego en sí, sino que es una generada por las mismas estructuras subyacentes del individuo en su búsqueda de dar sentido al mundo.

...gusto desde el Warcraft 3, aunque en un inicio no tuve claro la disputa entre Horda y Alianza a mí siempre me encantaron los Undeath y los Orcos y al momento de crear el pj⁵⁵ el undeath me ganó, un personaje que aparte de sus características porta dagas, eso es lo mío. Siempre he sido Horda, me encantó mucho la historia de los manes, porque digamos los de la alianza son pretensiosos, tirados a bonitos, que los buenos de la película, andá, los muertos los partimos una y otra vez, nadie nos va a frenar, hacemos lo que nos da la gana (Entrevista Zuyokami).

Como se puede apreciar la historia del mundo puede tener una lectura muy diversa. Así mismo se ve cómo el jugador se integra a la estructura virtual a través del conocimiento del mundo y la toma de decisiones, en un aspecto muy real el momento en que el individuo se inclina por una facción la acepta como propia y la otra facción se convierte en antagónica y en enemiga. Todo esto como resultado del papel que desempeñan la historia y el origen del mundo como superestructura –en este caso virtual- que rige el pensamiento de los sujetos

⁵⁵ Personaje de Juego

inmersos en el mundo de WoW, es decir de los modelos cognitivos creados por el individuo⁵⁶; Bueno-Malo, Alianza –Horda, Humano – Orco, Ventormenta⁵⁷ – Orgrimmar⁵⁸, etc., de este modo el mundo se ve expresado –y explicado- a través de pares binarios complementarios, los cuales se ven influenciados por la relación subjetiva del individuo con el entorno y la colectividad⁵⁹. Expresado de otra forma, las relaciones que dan sentido al espacio habitado de Wow son resultado de un constructo del individuo, no solo en la búsqueda de comprender el mundo sino también de sentirse parte del mismo.

Otro aspecto importante en este sentido es el rol que cumple el jugador en el mundo, su profesión, especialidad, y deberes para el funcionamiento correcto de la sociedad. Así, los participantes en el mundo se vuelven parte de una gran estructura, su función será esencial principalmente para el clan⁶⁰ en el que estén. El rol es fundamental en la interacción con el entorno, por ejemplo un cazador deberá ir al bosque, cazar y regresar al mercado a vender para conseguir oro, mientras tanto un joyero explorará los mismos bosques pero con el fin de encontrar piedras con las que pueda elaborar artículos de lujo. Así se generará dentro del mundo la cohesión social. Elemento que conseguirá que el usuario se integre emocionalmente al mundo y lo conciba como suyo. “...es emocionante ver el mundo, y como cada día es más bonito, es que a fin de cuentas he puesto tanto en él que lo siento como mío”

⁵⁶ Con modelo cognitivo hacemos referencia a las ideas, subjetividades y criterios que el sujeto ha desarrollado para llenar de sentido el mundo virtual. Un desarrollo que se ve marcado por la historia del mundo como elemento perteneciente a la superestructura del mundo.

⁵⁷ Capital Humana en WoW

⁵⁸ Capital Orca en WoW

⁵⁹ Así como en las sociedades concretas la relación Bueno-Malo está marcada por parámetros de reconocimiento –“- Nosotros los buenos ellos los malos”, en WoW también este carácter marcará la diversidad de pares binarios compuestos, en cuanto a la lectura de los grupos mas no su existencia ya que esa es universal.

⁶⁰ Después de la segunda expansión los jugadores prefirieron referirse al mismo como “hermandad” así que ese será el nombre con el que se los reconocerá en adelante.

(Entrevista Inishi), del mismo modo, la especialización abrirá las puertas para la interacción social, elemento fundamental si estamos hablando de estructuras, la especificación del avatar creado hará que otros individuos lo busquen para algo específico –un guerrero buscando un herrero habilidoso- y que él mismo para suplir sus necesidades, recurra a otros individuos – un herrero habilidoso buscando al minero-, así el juego se convierte poco a poco en un hábitat social, elemento que integrará más aún a los jugadores y el medio. Esto referente a la segunda estructura virtual.

El tercer aspecto relacionado a la estructura virtual es específicamente la relación entre los términos que conforman el mundo de World of Warcraft, este será de los más importantes ya que permitirá crear un puente que vincule las estructuras y espacios virtuales con las estructuras sociales concretas. Si algo atrae más a los jugadores de WoW es sobre todo su calidad de espacio virtual y social, la razón por la que ha tenido tanto éxito ha sido principalmente su capacidad de lograr que el jugador se sienta en ambiente familiar producto de las amistades que consigue en el juego, las cuales se convierten en una *hermandad*.

Muchos de nuestros jugadores hablan del juego igual que si hablaran de sus vacaciones familiares preferidas, o de la primera cita con su pareja y su canción que sonaba en la radio cuando se enamoraron. Ese tipo de cosas pasan en el juego constantemente (Russel Brower⁶¹, World of Warcraft: Looking for group- Documental)

⁶¹ Jefe dirección de audio de Blizzard Entertainment

Del mismo modo, las relaciones dadas en el juego traspasaban el ámbito de lo virtual hacia lo concreto, muchas personas que se conocieron explorando el mundo de WoW terminaron comprometidas, viviendo juntos, siendo amigos de toda la vida y ocupando el lugar de otras personas que fueron removidas por su lejanía al mundo de los videojuegos.

...como los juegos han sido una parte fundamental de mi vida, las personas que me rodean lo aceptan, no puedo estar con personas que no entiendan eso, porque muchas veces he preferido el juego a estar con gente, he perdido amigos he perdido relaciones, he discutido mucho con mi familia por no darles tiempo, pero, finalmente, los que se han ido quedando han sabido que no lo voy dejar, ellos lo han aceptado, y les doy el tiempo a ellos y al juego...me quitó muchas amistades, pero no me arrepiento porque se han quedado los más queridos, en la vida real me ha dado una personalidad característica, porque todos se iban a chupar y yo me iba a la casa a jugar. De hecho, conocí a mucha gente, ponte esas son cosas que aprecio muchísimo, que, a pesar de que mucha gente piensa que soy de cierta forma, porque no he salido con ellos o prestado la atención debida o no me ha importado mantener la amistad, aprecio a la gente que he conocido en el WoW y se mantienen cerca de mí (Entrevista a Dustuki).

Y no solo en el plano amical el WoW tuvo influencia sino que, al generar un sentido de comunidad logró que los problemas de sus miembros sean tratados como problemas que

afectaban a la comunidad y en los que la misma podía intervenir para solucionarlos. “*Los fans de WoW van en serio, Se toman WoW muy a pecho. Hay dos personajes principales en WoW: El jugador y el mundo*” (Jeffrey Kaplan⁶², *World of Warcraft: Looking for group-Documental*), “*Diagnosticaron leucemia a mi hijo y la comunidad nos ha ayudado, gracias*” (Madre de familia, *ibid*). Así, vemos que el espacio de WoW como estructura virtual, pasa a convertirse en una realidad social en el mundo concreto⁶³.

La historia de WoW y el desarrollo del juego obligan a la gente a interactuar, es imposible avanzar en la trama del juego o realizar misiones siendo un grupo pequeño, por lo que la interacción social en este espacio virtual era lo que permitía al jugador conseguir los objetivos planteados. Así las relaciones sociales entre los jugadores incrementan su lazo de fraternidad dentro de la hermandad, como supieron plantear las personas que entrevisté, los amigos hechos dentro del mundo se vuelven de mucha más importancia que las personas que forman parte del tejido social de la persona en cuestión en el mundo concreto, y este hecho es uno de los principales motivos para la relación de dependencia que genera el individuo con WoW, su avatar se convierte en su sujeto social y su mundo concreto se ve superado por el mundo virtual. “*Lo que hace que siga jugando, lo que me hace volver es la gente a la que he conocido. Es genial formar parte de ello*” (Mujer con Esclerosis, *Ibid*).

En este momento que ya hemos abordado el tema de las estructuras virtuales y también creado un nexo entre éstas y el mundo social concreto, podemos dar el siguiente movimiento y ver cómo éstas son muestras claras de que los espacios y estructuras virtuales son en sí

⁶² Desarrollador del Juego. Blizzard entertainment.

⁶³ Con este caso pretendemos mostrar que las relaciones forjadas en lo virtual trascienden a lo real, convirtiéndose en parte del tejido social de los individuos, este elemento es sumamente importante pues se trata de la primera instancia en la que se manifestará la transposición de lo virtual a lo concreto, elemento que desarrollaremos al final de este trabajo.

mismos espacios y estructuras sociales. En primer lugar –y como ya quedó dicho- las relaciones sociales al interior del juego dan forma al mundo de World of Warcraft, y son éstas las que estructuran en gran medida al juego, además, traspasan lo virtual y logran actuar en la existencia concreta, ahora, las relaciones sociales e interacción entre jugadores por fuera del juego estará dada por los mismos principios sociales de interacción dentro de la plataforma, por lo que la relación será una representación de la realidad que se presenta en el juego, un ejemplo claro de esto es cuando en una reunión en una casa o bar convergen un miembro de la Alianza y otro de la Horda, la dinámica entre ambos podrá darse de dos maneras. La primera será no relacionarse, mantener la cortesía pero no fraternizar, y la segunda –y más típica- una lucha verbal sobre por qué su facción es mejor que la otra -como si de fanáticos deportivos o religiosos se tratase-, esto como claro ejemplo de que las estructuras virtuales en su faceta social se desligan del mundo cibernético y aparecen en los espacios concretos.

En segundo lugar, la historia de los grupos, su origen y cosmogonía serán también pilares en las relaciones entre los usuarios, así las relaciones sociales se fundamentarán también en el discurso de los individuos a través de su personaje, por lo que puedo afirmar que la misma estructura del mundo virtual responde a la dinámica, organización y función de las estructuras sociales en el mundo concreto, así podemos sostener que los espacios virtuales y sus estructuras pueden ser concebidas como estructuras sociales.

Considero que este momento tengo los elementos suficientes para realizar una afirmación que pienso es trascendental en lo referente a la comprensión de los espacios virtuales, ya que provee de un orden y de un sentido al desarrollo de los mismos. En primer lugar, –o estadio dentro del desarrollo de la plataforma- tenemos al juego *per se*, un juego

de características planas⁶⁴ que no genera más que un momento de sosiego y relajación en el individuo⁶⁵, un ejemplo de este momentum puede encontrarse en los juegos simples de celular y en otros que no exijan mayor esfuerzo ni concentración al usuario, que sean de corta duración y mayormente repetitivos⁶⁶.

En una segunda instancia tenemos el momento en el que los desarrolladores del producto incorporan componentes sociales al juego, lo que significa dotarle de una estructura virtual que representa estructuras sociales que el individuo reconoce fácilmente⁶⁷, estos cambios irán acompañados con mejoras en la capacidad de la IA. En este sentido nos referimos a un nivel más complejo de plataforma, en el que aún no se genera relación de intercambio con el usuario, pero si se exige del mismo una mayor concentración y ciertos niveles de inmersión. La principal manera en la que se da este desarrollo es a través de la construcción de metarelatos que llevarán la relación entre el juego y el usuario a una dinámica semejante a la de una novela con su lector o de un filme con su espectador. La relación es aún lejana, pero el individuo ya no se encuentra ajeno a lo que ocurre en este espacio.

Finalmente, un tercer momento en el que la sociedad virtual ha incorporado tantas estructuras que se ve desbordada y su plano de existencia sobrepasa el mundo virtual y llega al mundo concreto, lo que está detrás de la pantalla. Siguiendo el desarrollo del párrafo anterior, ya teníamos un espacio en el que se apreciaban ciertos elementos constitutivos de

⁶⁴ Jugador contra AI

⁶⁵ Este será el caso típico en lo que se refiere a plataformas de entretenimiento

⁶⁶ Pensemos en el fenómeno de Farmville o de Candycrush, juegos que tuvieron mucho impacto y cuya principal característica era su simpleza, su corta duración y los periodos de espera entre acciones (de varias horas) que permitían al usuario jugar un momento, volver a sus actividades y regresar al juego varios minutos –e incluso- horas después.

⁶⁷ Intercambio de productos por dinero, diálogos entre personas, intercambio de objetos, paseos, etc.

un mundo aparte, en el cual el sujeto es un observador lejano, ahora bien, cuando la cantidad de elementos llevados al espacio virtual hace que el usuario deba interactuar verdaderamente con y en este espacio (entorno y otros jugadores) la relación deja de ser lejana y se convierte en propia, en algo percible y real, y es precisamente –motivo de esta forma de relación– cuando el sujeto vierte sus subjetividades, su comprensión del mundo, sus estructuras en el espacio virtual.

Lo que debe tener claro el lector es que estos tres tipos de *momentums* pueden encontrarse separados, de hecho, en la mayoría de los casos se encuentran totalmente distanciados⁶⁸, pero cuando hablamos de: espacios en la red, mundos virtuales y estructuras virtuales estas tres instancias estarán siempre presentes, pues son estas tres características las que estructurarán verdaderamente a todas aquellas plataformas en la red en las que se pueda considerar que se produce la manifestación de estructuras sociales. Así es como creo que podemos definir los espacios y estructuras virtuales, en todos los contextos que los mismos se presenten. Y como será entendida a lo largo del presente trabajo.

3.3 Estructuras virtuales y estructuras sociales

Los ejemplos mencionados en párrafos anteriores y que corroboran la interacción social intra-espacial (de lo virtual a lo concreto y viceversa) nos muestran que es necesario discutir dos aspectos muy importantes si pretendemos entender todo este fenómeno, estos son: 1) *Espacio virtual versus espacio concreto* y 2) *Relaciones sociales en estructuras virtuales*. El primer punto nos permitirá ampliar y profundizar respecto a las diferencias existentes entre cada uno de estos espacios y el segundo nos permitirá analizar cómo se

⁶⁸ Por ejemplo hay juegos en los que se desarrolla tan solo la primera instancia y otros en los que la trama consta únicamente del segundo momentum que describimos

desarrollan las relaciones sociales en la estructura virtual, este último sobre todo, trascendental a la hora de comprender la posible yuxtaposición de la estructura virtual sobre la concreta.

3.3.1 Espacio virtual versus espacio concreto

Como quedó dicho páginas atrás, el espacio virtual implica, por un lado, el predominio del individuo, y por otro, un escenario en el que el sujeto ve reflejadas fantasías e ilusiones así como ecos animados de su propio pensamiento, obviamente que un espacio social está marcado por el tipo de relaciones que en éste se desarrollan, pero lo que en este momento nos concierne es la relación humano-entorno, o expresado de una manera más clara humano-naturaleza.

Imaginemos un espacio en blanco, no hay nada. Ahora pensemos que alguien nos pide llenar ese espacio con elementos que conforman nuestro mundo, poco a poco ese espacio se irá llenando de casas, montañas, agua, árboles, animales, etc. ¿A qué quiero llegar con esto? a que el ser humano tiene interiorizado un concepto y una visión de entorno, obviamente ésta responderá a su conocimiento previo, un beduino no verá vegetación amazónica, pero si será capaz de reflejar su entorno en aquel espacio vacío imaginado.

Es así que podemos decir que el ser humano por su habilidad cognitiva puede fácilmente representar y crear un mundo entero, tomando y mezclando elementos que conoce, reconoce y ambientes y condiciones que puede asimilar. Lo mismo ocurre a la hora de crear un mundo virtual, es importante aclarar que en este punto no quiero hacer énfasis en el proceso de su construcción, sino a la capacidad que tiene este lugar imaginado de llegar

emocionalmente a los sujetos⁶⁹, pues cada elemento insertado en un mundo virtual proviene de un elemento verdaderamente real, reconocido por las personas que crean estos espacios. En otras palabras, el ser humano no puede crear de la nada, sino que siempre echará mano de elementos ya conocidos para dar forma a un mundo inexistente pero que sin embargo está repleto de elementos reales y que, además, pueden ser percibidos en el día a día.

Este hecho nos permitiría plantear que lo único que en verdad diferenciaría a un mundo virtual del concreto sería que al primero no podemos tocarlo, pues el resto de relaciones pueden ser las mismas, podemos aprehenderlo, darle sentido, llenarlo de símbolos e introducirnos en él, quizás podríamos decir que el mundo virtual no es palpable y sin embargo eso no impide que el sujeto sea parte de él, dando con esto valor a una idea muy importante, el espacio a la final no es necesariamente un lugar percible sino un lugar cargado simbólicamente por los sujetos que interactúan en él “...*el espacio es el soporte material de las prácticas sociales que comparten el tiempo...todo soporte material conlleva siempre un significado simbólico...el espacio reúne aquellas prácticas que son simultaneas en el tiempo. Es la articulación material de esta simultaneidad la que otorga sentido al espacio...*” (Castells, 2005: 445), una idea que fue planteada del mismo modo por De Certau (2000) cuando postuló que el espacio es un lugar practicado.

Hay espacio en cuanto que se toman en consideración los vectores de dirección, las cantidades de velocidad y la variable del tiempo. El espacio es un cruzamiento de movilidades. Está

⁶⁹ El contenido del espacio generará reacciones en el individuo, el proceso de asimilación será distinto, pero se dará. Por lo que el molde que fue usado para construirlo no es tan importante como la capacidad de impactar emocionalmente al usuario, pues la relación emocional se dará sin importar la base que se haya tomado para la creación del entorno de este mundo.

de alguna manera animado por el conjunto de movimientos que ahí se despliegan. Espacio es el efecto producido por las operaciones que lo orientan, lo circunstancian, lo temporalizan y lo llevan a funcionar como una unidad polivalente de programas conflictuales o de proximidades contractuales...En suma, el espacio es un lugar practicado. De esta forma, la calle geoméricamente definida por el urbanismo se transforma en espacio por intervención de los caminantes (De Certau, 2000: 129).

Esto nos permitiría expresar la idea del párrafo anterior de otra manera, la existencia real no es requisito ni condición del espacio, pues éste puede existir simplemente en la mente de los individuos, ya sea uno o varios, “...desde la Física, la noción de espacio está asociada a la dinámica de la materia, en teoría social necesariamente es referida a las prácticas sociales, al encuentro y la interrelación o sea al lugar de la expresión y los intercambios de sentido, el espacio del reconocimiento...”(Martinez, 2006) por lo que éste —el espacio— no es una construcción necesariamente concreta sino que al ser el resultado de la práctica también puede ser una elaboración mental. Por ejemplo “*la lectura es el espacio producido por la práctica del lugar que constituye un sistema de signos: un escrito*” (De Certau, 2000:129)

Ahora bien, el mundo virtual al poseer rasgos característicos de la cotidianidad facilita la interacción e inserción de los individuos en él, de esta manera el usuario llenará emotivamente este espacio y hará en él las cosas que desea hacer en su día a día pero no puede. A esto último debemos sumar la desaparición de la calle como espacio de interacción

“...el lugar de la integración social y cultural como proyección internacional y como mecanismo de mantenimiento y fortalecimiento del sentido de pertenencia...” (Carrión, 2005 :14) para convertirse en espacio de tránsito, lo virtual en este sentido reemplaza ese rol y se convierte en el verdadero espacio social del individuo, es necesario notar que esto último no hace referencia solo a los mundos virtuales sino a toda la gama de espacios virtuales, desde juegos hasta lugares de citas.

Para dejar más clara la idea de la relación humano-naturaleza en un contexto virtual podemos observar la siguiente cita.

...siempre me gustó la fantasía y estar en WoW era como ser el personaje en un cuento de Tolkien, y era un mundo tan bonito, caminaba por los bosques, iba a recolectar flores, todas esas cosas mágicas que siempre me gustaron y había paisajes hermosos, uno solo ponía para moverse sin estar aplastando la tecla y veía la naturaleza, los animales, la gente, y todo se veía tan real (Entrevista a Nautilus).

Esta cita no solo nos muestra la cercanía emocional generada con el espacio virtual, sino también que este espacio podía ser a su vez la manifestación de un deseo más íntimo sobre el tipo de entorno que el individuo quisiera tener en su vida real, pues, recordemos que cada raza del mundo virtual tiene un tipo de entorno distinto por lo que el espacio se convierte en un elemento verdaderamente importante a la hora de la integración del usuario al mundo. Una vez que hemos discutido sobre el espacio virtual en relación al concreto es momento de hablar de las relaciones sociales que se desarrollan en estos.

3.3.2 Relaciones sociales en estructuras virtuales

Como quedó mencionado anteriormente, un elemento clave a comprender son las relaciones que se generan entre los distintos usuarios del mundo virtual, pues son las características que envuelven a las dinámicas sociales entre los individuos las que terminan por conseguir la completa inmersión del sujeto en este espacio.

Para desarrollar este tema he decidido empezar por discutir cómo se dan las relaciones sociales en otros espacios virtuales que son, en todo caso, el resultado de trasladar las dinámicas concretas a la red. Para esto podemos revisar los casos de Facebook, twitter e incluso instagram. Cuando revisamos estas plataformas “online” de interacción a nivel global nos damos cuenta, como ya mencionamos páginas atrás, que están basadas, por lo general, en un aparataje de engaños que tiene como uno de sus componentes la búsqueda de un reconocimiento a escala mundial. Es en este contexto, en el que el prestigio es marcado por tener una cantidad inmensa de amigos, decir una frase que tenga acogida inmensa o compartir una foto que conmueva a personas muy alejadas espacialmente, queda clara una cosa, es la idea de fama y éxito lo que mueve este sistema de redes sociales.

Así pues, la piedra angular del sistema de relaciones virtuales será la creación de vínculos basados en la búsqueda de notoriedad a través de la venta individual de los valores y la subjetividad del individuo, así como de las características exigidas por este sistema virtual, de esta manera es que en esta lucha cuasi inconsciente, las personas compartirán todo lo que hacen, piensan y desean, con el fin de atraer gente con fines, ideas y pensamientos comunes, a esto lo llamaré *relación social con el medio*. En esta tenemos la relación establecida entre una serie de personas desconocidas, en la que prima el venderse y

promocionarse, con el fin de acaparar la atención en red. En este ámbito tendremos desde frases motivacionales hasta páginas de fans, atravesando lo religioso, lo político, lo sexual, etc.

El fenómeno descrito en el párrafo anterior da cuenta de algo que también fue mencionado previamente; las redes sociales reflejan en sí mismas al sistema y no hacemos solo referencia a la individualidad sino también al deseo de éxito y de llegar a una supuesta cúspide. Lo que ofrece internet a la gente, es la posibilidad de hacerse famoso de un día para el otro y de ganar mucho dinero. Es la manifestación más clara del capitalismo: seres humanos vendiéndose a sí mismos, comerciando con sus fantasías, atacándose unos a otros, capitalizando simbólicamente y capitalmente a los sujetos que hacen parte de este espacio con el fin de deslumbrar al resto de personas. Es un escenario que nos hace regresar la mirada a la idea del *homo homini lupus*. En otras palabras, este primer tipo de relación social virtual cumple en su totalidad con lo que filósofos utilitaristas como Hobbes en *El Leviatán* (1982) argumentaban para definir al ser humano: la codicia y la primacía del individuo. Pero no solo eso, sino también –como quedó dicho- es una representación muy fiel a nuestra realidad como sociedad capitalista.

Ahora bien, este primer tipo de relación es uno de los más comunes, pues todos quienes interactúan en estos espacios la realizan, ya que tan solo el hecho de compartir una imagen o comentar un artículo son acciones que buscan realzar los gustos e ideas del individuo sobre las otras, pero no es el único ni el que abarca la cotidianidad dentro de estos espacios, hay otro, que en verdad rodea a los sujetos y los integra aún más a estos espacios, este es *lo real en lo virtual*, con esto hacemos referencia a la extensión del sistema de relaciones concreto al espacio virtual.

En este caso podemos ver cómo al ampliarse la relación social real al espacio virtual, esta relación se intensifica, pues ya no solo existe en un tiempo determinado a horarios específicos y con una duración limitada⁷⁰, una vez que ésta se replica en internet todas las limitaciones espaciales y temporales son destruidas y se pasa a una relación de hipercomunicación e hiperconexión⁷¹.

En este punto hay que hacer un paréntesis y aclarar una duda que habrá asaltado al lector, casi al inicio de este capítulo presentamos la paradoja de la hiperconexión y se planteó, por otro lado, el encierro y el internet como caja de eco de la consciencia del individuo; pues bien, la relación que relatamos líneas atrás sigue siendo una de reflejo individual, para dejar esto claro, debemos considerar a los amigos y personas conocidas pertenecientes al círculo social del que el individuo forma parte como extensiones mismas del YO⁷², es decir el valor que adquieren no es propio a ellos sino a las características, valores y símbolos que el sujeto ha insertado en ellos como parte de su acción individual aprehensiva de lo real⁷³. De esta manera, cuando hablamos de hiperconexión con las redes amicales concretas en el espacio web, seguimos hablando de una caja del eco donde se ven reflejados los valores y características subjetivas que el individuo reconoce como correctos y suyos.

⁷⁰ Limitada por ejemplo a horarios de clase, horarios de encuentro después del trabajo, días específicos de encuentro o eventos especiales.

⁷¹ Es necesario aclarar la diferencia entre hipercomunicación e hiperconexión. La primera hace referencia a la velocidad con la que circula la información sin importar las distancias. La segunda se relaciona con la posibilidad que tiene el sujeto de estar presente en la red las veinticuatro horas del día relacionándose a un nivel global

⁷² El *Yo* comprendido como el sujeto consciente de su propia identidad y de su relación con el medio que lo rodea

⁷³ La valoración que da el individuo a este *otro* queda dada por la semejanza con él mismo, dicho de otro modo el sujeto se ve, se lee y se escucha a sí mismo en este *otro*, por lo que el tejido relacional de él mismo se sustenta en su propia valoración de su ser.

La cuestión de la identidad ha sido transformada de algo que viene dado a una tarea: tú tienes que crear tu propia comunidad. Pero no se crea una comunidad, la tienes o no; lo que las redes sociales pueden crear es un sustituto. La diferencia entre la comunidad y la red es que tú perteneces a la comunidad pero la red te pertenece a ti. Puedes añadir amigos y puedes borrarlos, controlas a la gente con la que te relacionas. La gente se siente un poco mejor porque la soledad es la gran amenaza en estos tiempos de individualización. Pero en las redes es tan fácil añadir amigos o borrarlos que no necesitas habilidades sociales... mucha gente usa las redes sociales no para unir, no para ampliar sus horizontes, donde el único sonido que oyen es el eco de su voz, donde lo único que ven son los reflejos de su propia cara... (Bauman, 25 de Febrero del 2014, abc).

Volviendo la mirada a este tipo de relación podemos darnos cuenta que es un elemento fundamental cuando mencionamos la inserción del sujeto en el internet, pues, si revisamos bien este traslado, él implica llevar todo su sistema de relaciones al espacio virtual, dicho de otra forma, da características de realidad a este espacio irreal, de esta manera el sujeto puede tener la sensación de experimentar una vida llena de relaciones sociales y de experiencias concretas, cuando en realidad está sentado, solo y quieto frente a la computadora, alejado totalmente del mundo, pero con la idea de estar relacionado con todos y de ser parte activa de él.

Una vez que hemos discutido brevemente sobre cómo se dan las relaciones sociales en internet es momento de trasladar estos tipos de relaciones al espacio de los mundos virtuales, para ver cómo se desarrollan éstos en un contexto en el que el mundo real es reemplazado por un ambiente de fantasía en el que, además de partir desde una instancia de anonimato, también el *deseo* cumple un papel más fuerte.

Como quedó dicho, al afrontar el tema de las relaciones en mundos virtuales –a pesar de que ya hayamos definido los dos tipos que enmarcan éstas- es inevitable hablar de la construcción de vínculos partiendo del anonimato. En el caso de Wow, y demás mundos semejantes, el avatar del usuario reemplaza la foto de perfil, su nombre ficticio reemplaza su identidad real y su habilidad en el juego es la fuente de reconocimiento. Esta característica hará que en este espacio se dé aún más importancia a la *relación social con el medio* que la que se da en las distintas redes sociales mencionadas con anterioridad, pues en este lugar la máscara que encubre a los jugadores es un principio fundamental de la lógica del mundo, mientras que en los otros sitios este *falso ser* es una construcción forzada de identidades que al poder ser asociadas a personas y rostros, pierden toda característica de anonimato.

De esta manera, el sujeto puede entrar en la batalla por la “gloria”, sin tener que dar la cara por sus acciones, comentarios ni conducta. Como podemos apreciar en el siguiente fragmento de una entrevista, el prestigio y la búsqueda del reconocimiento eran el motor de este mundo

...ya cuando te reconocían como bueno empezabas a ganar fama entre los que jugaban, si eras en verdad bueno la gente se te juntaba mucho y todos te pedían ayuda para hacer misiones,

ya sea que vayas con ellos o que les digas cómo lograste pasar cierto nivel, a veces incluso podría decir que los demás giraban en torno a uno, por ejemplo si el que sabía cómo pasar algún calabozo decía que se conectaba a las nueve para pasarle todos se conectaban a esa hora, era algo así como un líder y todos le seguíamos... (Entrevista Nautilus).

En este relato podemos ver cómo era en verdad posible conseguir reconocimiento real sin perder el carácter de anonimato, pues si bien conocían su nombre de usuario, no sabían nada de él en la vida real. Y es precisamente este des-involucramiento de la historia individual concreta (los errores, las vergüenzas) que hace que el sujeto se integre emotivamente al mundo, ya que no solo se trata de un “mundo bonito” sino de una “nueva oportunidad” para no repetir las cosas que lo frustran en el espacio concreto, muestra de esto el siguiente extracto obtenido de la misma entrevista

...y yo si me preguntaba por qué me metí tanto en el juego, dejé a mi pelada, dejé la música, dejé de hacer muchas cosas, y también veía a mis panas aún más metidos en el juego, dejaron de ir a la universidad, de trabajar, de salir, no hacían nada excepto jugar y pasar todo el día conectados, y yo le pregunté al pana más vicioso que tenía, por qué no podía dejar de jugar WoW, yo ya había salido de eso y me había dado cuenta de cuánto tiempo había desperdiciado, y me dijo que él en el juego se siente como un héroe, la gente le respeta y le quiere y siente que hace algo y cumple cosas que siempre quiso

hacer, mientras que en la vida real es una verga, que no sirve para nada y que pasa deprimido y decepcionado de él, o sea yo le veo como que fue un escape, el no tener nada y luego el WoW que lo era todo... (Entrevista Nautilus).

Entonces, la interacción social con el medio será un elemento que no solo integrará al individuo al metaverso, sino que incluso podrá llegar, en algunos casos, a cargar de sentidos la existencia misma del sujeto, todo esto gracias a la posibilidad de alcanzar y cumplir el *deseo*. Dicho de otra forma, la oferta que brinda este espacio virtual, de hacer y ser todo lo que se ha añorado ser, hará que el espacio imaginado adquiera capitales simbólicos más valiosos que el espacio concreto, haciendo que el sujeto concreto y su ser virtual se integren y lleguen a ser uno.

Ahora bien, en esta increíble transformación del sujeto, impulsada por un gran deseo, que incorpora en sí, no solo el cumplimiento de fantasías, añoranzas e ideales de la persona como sujeto, sino también la búsqueda inagotable de prestigio y reconocimiento social, es necesario que comentemos el papel que desempeñan las relaciones sociales concretas traspuestas al espacio del mundo virtual, pues, más allá de que considere que en estos casos éstas son complementarias, también las considero sumamente importantes a la hora de comprender definitivamente este fenómeno.

Podríamos partir con la idea más básica y que ya ha sido discutida ampliamente en este texto, la incorporación de relaciones concretas a espacios virtuales hace más real las dinámicas dispuestas en el espacio virtual; al menos en principio se podría considerar un simple cambio de los puntos de encuentro y hasta cierto punto también de breves rasgos de

la cotidianidad, pero la transformación no afectaría el tejido social de los distintos individuos involucrados en este proceso, digamos por ejemplo un grupo de amigos. Comparten salón de clases, comparten tiempo de recreo, comparten incluso transporte al ir y retornar del centro educativo, pero ahora en vez de salir a la tarde juntos se citan en internet, como podemos ver no parece un cambio muy notorio, las relaciones se mantienen y todo sigue aparentemente en orden.

Lo que en este punto hay que presentar son dos elementos que harán que la dinámica anteriormente mencionada sufra transformaciones, estos son el *prestigio* y el *tiempo*. Éstos son sumamente importantes pues darán una idea de las primeras transposiciones de lo virtual a lo concreto. Cuando párrafos anteriores mencionábamos el prestigio tan solo nos referíamos a éste como un valor que podía ser adquirido tan solo en situaciones de anonimato, en realidad este valor conseguido influirá también en las relaciones con las personas con las que no se ha generado una relación de ocultamiento de la identidad, sino todo lo contrario, personas que pueden llegar a conocer por varios años a la persona en cuestión.

Recuerdo que cuando dejé de jugar pero aún frecuentaba a mis amigos con los que ingresé al mundo de WoW me di cuenta que las relaciones entre ellos estaban marcadas por sus distintos logros en el juego, por un lado sus temas de conversación se trataban tan solo de las últimas cosas que habían hecho en WoW, sumado a burlas a quién había fallado y reconocimiento a quién había sido el responsable de los logros; incluso se presumían los logros individuales como si esto fuera lo que les diferenciaba al interior del grupo. Y en

realidad sí, porque al que peor jugaba era al que mandaban a hacer los mandados, al que molestaban, o sea el pato y todo solo porque no jugaba tan bien como los otros (Entrevista Nautilus).

De esta manera, el prestigio y la fama conseguida en la plataforma virtual se traslada a lo concreto y re-enmarca el sistema de relaciones de los individuos. Pero ahora refirámonos al *tiempo*, el llevar una vida en un espacio virtual implica grandes sacrificios de tiempo “...*me conectaba dos horas antes de la misión para hacer las pociones que necesitaría mi clan, y la misión podía durar tres horas o más*” (Nautilus); “...*días antes de una misión que acordábamos con el clan me ponía a recorrer el mapa para conseguir las armaduras que necesitaba para hacer la misión*” (Inishi); “*Cuando me aceptaron en este clan que era de los más grandes del servidor me tocaba dejar en el banco del clan armaduras, pieles, pociones cada día, así que debía dedicar horas enteras para cumplir los requisitos de mi clan para poder seguir perteneciendo*” (Nautilus); “*Nos reuníamos a conversar con el clan todas las noches, como desde las 10 de la noche hasta las 4 de la mañana, casi siempre*” (Lunartica), sacrificios que son imprescindibles si se quiere seguir siendo parte de la *hermandad*, pues descartar el tiempo en la plataforma no solo puede ser considerado una falta de compromiso (algo muy mal visto en estos espacios), sino que puede implicar de igual forma retrasarse y no poder seguir compartiendo con los amigos.

...cuando empecé la universidad jugaba horas enteras WoW, le decíamos el lechuceo, o sea quedarnos toda la noche despiertos, pero luego empecé a bajar en notas así que empecé a jugarle menos, pero mis panas le siguieron dando durísimo,

y las siguientes veces cuando yo quería jugar ya no podía porque ellos estaban muy adelantados, al final como ellos pasaban ahí y yo ya no podía jugar con ellos dejé de verlos y ya no he hablado con ninguno de ellos en años, no sé qué será de ellos ni nada (Entrevista a Nautilus).

Como queda visto, hay una serie de factores externos que influyen en el juego y en su desarrollo, pero principalmente son los elementos al interior de la plataforma los que regirán el sistema de relaciones en el espacio concreto, el último ejemplo fue bastante claro en este sentido, pues, el individuo no solo que perdió el interés en el juego sino que se quedó desprovisto de su tejido social. Lo cual nos hace preguntarnos, ¿cuánta gente tendrá un tejido social que depende directamente de su existencia en un espacio irreal? Esta duda no puede ser resuelta, así que dejaremos este tema aquí y seguiremos con la última parte de este capítulo, la relación entre los mundos virtuales y las estructuras mentales.

3.4 Mundos virtuales y estructuras mentales

Para concluir este capítulo hay que relacionar y resumir todo lo dicho anteriormente y, finalmente, expresar brevemente cuál es la relación que se da entre el mundo virtual y la estructura mental del individuo, pues de la comprensión de esta relación es que podremos avanzar a explorar el siguiente tema que concierne a esta investigación: *la estructuración del sujeto*.

La estructura mental creará el mundo virtual pero a la vez también será la que lo poblará y cargará a este espacio con símbolos, normas, reglas, prácticas, es decir cultura. Dicho de otra forma, el mundo virtual es un espacio que si bien es creado por personas, con esto hacemos

referencia a las estructuras mentales de las mismas, una vez que está en red es un espacio abstracto vacío, al cual las estructuras mentales de los usuarios son las que lo llenan de contenido, tal y como hace la cultura con los seres humanos en el espacio concreto. Esto nos permitiría plantear que las estructuras mentales son el puente a través del cual la cultura se apropia de lo virtual, así tenemos un elemento que se suma a la construcción e importancia del espacio cibernético, el ser cultural.

Previamente habíamos mencionado la integración del individuo como resultado de la misma realidad virtual, posteriormente hemos desarrollado los distintos tipos de relaciones que en estos espacios existen y que le daban un carácter social al espacio, pero estos dos aspectos podrían ser tan solo elementos que existen en cualquier escenario en internet y ser comprendidos como el reflejo de la cotidianidad dentro de un monitor y quizás con paisajes nuevos y “bonitos”, pero esta noción de lo espacial y lo social no tendrían fuerza si no existiera en este espacio virtual el elemento cultural, pues tan solo la manifestación cultural es el único elemento que nos permitirá referirnos a estos lugares como mundos.

Ahora bien, el lector podría aseverar que mientras haya relaciones sociales podremos hablar de la presencia de la cultura, y tendrá razón, pero lo que nos interesa en este punto es distinguir entre la existencia virtual y la real, cuando hablamos de comunicación a través de las redes sociales, volvemos a la caja de eco, pero también a culturas muy bien establecidas en el ámbito de lo concreto y a sistemas de relaciones que ya están dadas, marcadas y limitadas. Hay todo un proceso histórico de construcción de esta realidad de diferencias.⁷⁴

⁷⁴ Se hace referencia a que cada sociedad ha sufrido sus propios procesos históricos que han generado en cada grupo una identidad particular. En la que las fronteras culturales están bien marcadas y es la cultura particular la que engloba al grupo.

En cambio cuando hablamos de la apropiación de un espacio sin delimitaciones culturales y en el que ingresan grupos con normas totalmente distintas, nos enfrentamos a que las estructuras mentales que traen consigo la *cultura* al espacio virtual, no podrán imponer sus lógicas, por lo que para dar sentido al mundo y al nuevo sistema de relaciones, deberá surgir de este diálogo e interacción una variación cultural que permita a la gente convivir, en este sentido es que podemos marcar la cultura como el elemento trascendental en la construcción y apropiación del espacio virtual, haciendo de este espacio no solo un no-lugar sino también una estructura social.

...cuando te retrasas de nivel ya no puedes jugar con tus amigos porque se adelantan bastante y ya no tienes chance de hacer esas misiones porque te quedas en un nivel bajo, entonces cuando me pasó eso ya fue más fácil dejarle al WoW porque entraba y solo podía estar paseando solo sin hablar con nadie porque no conocía a nadie y tampoco es que ya tenía ganas de conocer nueva gente y tampoco les entendía...entonces me quedaba ahí quieto o recorría solo o veía una misión que hacer solo o con unos dos o tres desconocidos y ya... (Nautilus, 2016)

Este último relato nos permite comprender el por qué hablamos de no lugares el párrafo anterior, aun así se vuelve necesario aclarar, antes de dar por terminado este capítulo, la pertinencia del concepto de *no lugar* cuando hablamos de lo virtual, pues, si entendemos al *no lugar* como un opuesto al *lugar*, es decir un espacio que no sea de identidad, ni relacional, ni histórico (Augé, 2000), nos enfrentamos a que durante este capítulo se ha

propuesto la idea de lo virtual como espacio dónde se reproducen identidades y en el que se generan relaciones; ahora bien, hay que evaluar la identidad lograda y el tipo de relación obtenida, si revisamos al mismo Augé, podemos añadir, a lo mencionado líneas atrás, que la identificación en los *lugares* está marcada por la fuerza de la comunicación entre los actores.

...los no lugares son la medida de la época, medida cuantificable y que se podría tomar adicionando, después de hacer algunas conversiones entre superficie, volumen y distancia, las vías aéreas, ferroviarias, las autopistas y los habitáculos móviles llamados “medios de transporte” (aviones, trenes, automóviles), los aeropuertos y las estaciones ferroviarias, las estaciones aeroespaciales, las grandes cadenas hoteleras, los parques de recreo, los supermercados, la madeja compleja, en fin, de las redes de cables o sin hilos que movilizan el espacio extraterrestre a los fines de una comunicación tan extraña que a menudo no pone en contacto al individuo más que con otra imagen de sí mismo (Augé, 2000: 84-85).

Relacionando esto con el tema del presente trabajo, podemos apelar a la idea de que en estos espacios virtuales, más allá de que en ellos se generen relaciones sociales, o de que el mismo esté cargado de símbolos, la primacía del diálogo con el espejo⁷⁵ hace que este mundo cibernético sea verdaderamente un *no lugar*.

⁷⁵ Recordar lo expuesto por Bauman sobre el internet como caja del eco.

En definitiva, se encuentra confrontado con una imagen de sí mismo, pero bastante extraña en realidad. En el diálogo silencioso que mantiene con el paisaje-texto que se dirige a él como a los demás, el único rostro que se dibuja, la única voz que toma cuerpo, son los suyos: rostro y voz de una soledad tanto más desconcertante en la medida en que evoca a millones de otros. El pasajero de los no lugares sólo encuentra su identidad en el control 106 aduanero, en el peaje o en la caja registradora. Mientras espera, obedece al mismo código que los demás, registra los mismos mensajes, responde a las mismas apelaciones. El espacio del no lugar no crea ni identidad singular ni relación, sino soledad y similitud (Auge, 2000: 107).

Una vez que hemos presentado y aclarado la propuesta de que el mundo de World of Warcraft es una estructura social –que por tanto también implicará estructuras lingüísticas⁷⁶– es momento de comprender cómo los individuos generan el vínculo con el mundo de WoW, y cómo se representan ellos mismos y se apropian del mundo.

⁷⁶ Esto se desarrollará en el capítulo quinto.

Capítulo 4. Construcción del yo, del otro y del nosotros

En cautividad durante diez mil años, desterrado de mi propia tierra, y ahora osáis adentraros en mi reino, no estáis preparados⁷⁷.

4.1 El sujeto y el mundo virtual

Hasta aquí hemos desarrollado la relación entre el individuo y lo virtual desde una perspectiva espacial, es decir, su interacción con el entorno que le provee este mundo, al mismo tiempo hemos planteado que las características de este universo ayudan en la inserción del sujeto a su dinámica; ahora es momento de hablar de cómo ocurre el involucramiento del usuario en un plano psicológico, lo que nos llevará a plantear el renacimiento del ser en el espacio virtual.

Previo a hablar sobre la recreación del individuo en este metaverso es necesario pensar en el origen, o al menos en las bases, de esta relación entre el sujeto y el mundo virtual, pues la dinámica dada entre sujeto y máquina responderá a la realidad particular de cada individuo, en especial, si tomamos en cuenta el hecho de que cada persona trasladará sus propios elementos simbólicos al nuevo mundo, a la vez que serán distintas vivencias las que enmarcarán las primeras experiencias en estos mundos; en otros términos, la interacción entre ser humano y lo virtual se ve afectada desde mucho antes de que ambos, por decirlo de alguna forma, se conozcan. Es en primera instancia la realidad concreta la que será el sostén y la

⁷⁷ Introducción a la expansión de The Burning Legion

razón de la inmersión del sujeto en la red, así como también de la intensidad de la misma. Referente a esto tenemos dos grandes elementos que convergen y empujan a una vida virtual, estos son: 1) el hábitus actual de las relaciones sociales y 2) la red como aparato de control desmovilizador.

En este momento me concentraré en el primer aspecto, dejando la capacidad y fuerza política de la red para una parte más avanzada de este capítulo. Cuando hablamos del hábitus⁷⁸ actual de las relaciones sociales, hacemos referencia al dominio de la tecnología en cada aspecto de la socialización humana, así tenemos que en el ámbito de la cotidianidad, no podemos encontrar personas que hayan podido “huir” a la tecnología comunicacional moderna, situación que ha absorbido a todos los sujetos en los diferentes rangos de edad, transformando, como quedó dicho anteriormente, el espacio real (de punto de encuentro), en zona de paso en la que el individuo no impregna emociones ni símbolos, es decir, deja de ser un lugar de esencia y se transforma tan solo en plano de existencia.

Si bien esta problemática no era sustancial cuando se creó la plataforma, para fines del desarrollo de este trabajo, es importante tener presente que, como se ha visto, el sujeto puede eliminarse a sí mismo del espacio pleno de la vida social humana y aun así generar relaciones comunicativas, dicho de otra forma, el ser humano no deja de ser “ser social” ni encontrándose en la más profunda soledad, con esto quiero llegar a la idea de que la

⁷⁸ En este trabajo entendemos *Hábitus* tal y como fue planteado por Bourdieu (2007), es decir, el conjunto de esquemas a través de los cuales los individuos comprenden e interactúan en el mundo, es decir las formas establecidas de relación. “...*el habitus es la presencia actuante de todo el pasado del cual es el producto: por lo tanto, es lo que confiere a las prácticas su independencia relativa con referencia a las determinaciones exteriores del presente inmediato. Esa autonomía es la del pasado actuado y actuante que, al funcionar como capital acumulado, produce historia a partir de la historia y asegura así la permanencia en el cambio que hace al agente individual como mundo en el mundo*” (Bourdieu, 2007: 92)

predilección del ser humano por la acción comunicativa, razón de su ser social, hace que el bombardeo tecnológico comunicacional y la lógica interactiva de la red lo sobrepase y lo domine, atrapándolo en estos espacios hiperconectados, generando de esta manera un cambio sustancial en el habitus de la sociedad.

Si pensamos en la naturalidad con la que la población se desvanece en el espacio virtual (Facebook, twitter, instagram, etc.) y ve a los otros hacer los mismo y conviven de esta manera, queda claro cómo este fenómeno es parte central de la vida en la actualidad, es así que no debe llamarnos la atención la relación tan profunda que puede desarrollar el sujeto con todo aquello que encuentra en el espacio virtual, así mismo la pérdida de humanidad⁷⁹ y el transitar actual hacia la aniquilación del tejido social concreto.

Para avanzar en esta discusión introductoria a este capítulo, es pertinente comprender la tecnología de redes como una extensión del gregarismo humano, pues, la idea de hiperconexión o simplificada a un *“puedo hablar con todos desde donde sea”*, no es más que la idea de la compañía perpetua, el rechazo a la soledad y al anonimato. Y aquí nos encontramos con una paradoja sin precedentes, por un lado hemos planteado que este desarrollo tecnológico aísla al individuo y por el otro insinuamos que estos avances, en términos de la comunicación, no son otra cosa que intentos de mantener al sujeto rodeado y sacarlo de una vida ignota, ¿cómo puede ser esto posible? ¿Cómo podemos tener dos elementos incompatibles y que a la vez sean correctos? Esto se debe a que el problema tiene dos lecturas diametralmente distintas, una marcada por la situación subjetiva, el usuario sumergido en la red, y la visión empírica, del observador lejano.

⁷⁹ Comprendiendo humanidad como el contacto vivo entre los entes en el que la relación sea producto del tejido de lazos simbólicos y emocionales y no tan solo la capacidad comunicativa.

Para aclarar esto recreemos la escena de una adolescente que se encuentra sola en su cuarto; al entrar un miembro mucho mayor de la familia (padres, abuelos, tíos) la verán sonriente, emocionada, escribiendo rápidamente siempre con la vista pegada a la pantalla, luego le habla al celular, reclama al aire y finalmente repara en el familiar quien tan solo se despide y le desea buena noche⁸⁰.

Lo que presenciamos en esta escena es que la joven (la usuaria) ha dejado que su tejido social ocupe las redes sociales como espacio vital, por lo que, al momento de recibir un mensaje o leer lo que sus amigos y conocidos hacen, la llena una sensación de compañía y no solo eso, sino que cree que forma parte de la acción, por lo que no se siente sola sino rodeada e interactúa como si estuviera físicamente en la mitad de su grupo de amigos. En cambio, si revisamos la perspectiva del miembro de la familia (el observador lejano), veremos únicamente a una chica sola, perdida en el aparato, acomodada en el cuarto y sin interacción humana real.

Ahora bien, hay que pensar cómo puede darse esta lógica comunicacional, más allá de lo dicho con anterioridad sobre la habilidad innata del individuo para la acción comunicativa y la facilidad para generar tejidos comunicacionales, para ello encontramos dos elementos que trascienden al ser humano en la actualidad, el primero es la soledad y el segundo el temor a la muerte, por más que se asocie a las nuevas generaciones con la idea de personas que no sienten miedo ante ella. Desarrollemos estos dos puntos brevemente

⁸⁰ Este no es el único ejemplo de relación posible, la misma dinámica se puede observar en un contexto inverso en el que los padres desatienden a sus hijos por estar igual sumergidos en la red, o grupos de amigos que comparten espacio físico (almuerzos, fiestas, etc.) pero no lo cohabitan. Sin embargo he optado por el ejemplo presentado al considerarlo como el que muestra más claramente la relación que pretendemos presentar.

A la soledad y al anonimato, principalmente entre los grupos etarios más jóvenes, se le enfrenta a través del discurso de la popularidad, el cual ha sido expresado y expandido a través de la invasión cultural realizada por medio de películas, dibujos animados, series, etc. (El lector interesado en este tema podría revisar la obra de Mattelart (1971) “Para leer al pato Donald”)

Es así que la población⁸¹ está influenciada por una idea muy importante, la popularidad, este elemento es la fuente de prestigio en nuestras sociedades, pues implica dos elementos, por un lado un capital social, que consiste en un gran sistema de redes y por otro, la venta de una idea de persona idónea, estos dos aspectos generarán, como quedó dicho, prestigio. Esto es tan notorio en la dinámica de las redes sociales, que en la misma se muestra en primer lugar la cantidad de *amigos* que tiene cada persona y a la vez es un elemento que es *capitalizado* por las personas en estos medios. *“Por una parte, esas imágenes tienden a hacer sistema: esbozan un mundo de consumo que todo individuo puede hacer suyo porque allí es incesantemente interpelado. Aquí la tentación del narcisismo es tanto más fascinante en la medida en que parece expresar la ley común”* (Auge, 2000: 109).

Me detendré un momento aquí para hacer una rápida referencia a esta supuesta *capitalización*, que no es otra sino el abandono del anonimato, como quedó dicho, el reconocimiento es el valor más importante que nos vende el sistema, pero esta pérdida del anonimato no es completa, pues el mismo es fuente de popularidad, en otras palabras, la manera en la que el sujeto se *vende* en el espacio virtual puede estar marcada por la ventaja

⁸¹ Nos referimos a población en general pues ante las realidades planteadas por la globalización, actualmente se torna muy complicado marcar una diferencia entre población occidental y población no occidental. Pues la expansión del modelo cultural hegemónico y su pensamiento ha invadido prácticamente todo el globo terráqueo.

que le da el anonimato inicial sobre los desconocidos (esto lo abordaremos cuando discutamos sobre el rol del anonimato en la inmersión del sujeto en los mundos virtuales).

Siguiendo con el segundo aspecto, referente al miedo a la muerte, es necesario discutir un punto, si bien usualmente se asocia a esta generación con el nihilismo⁸² (el caso de los millennials y sus expresiones culturales e identitarias⁸³) y con el no avizorar la muerte, considero que hay un elemento en la dinámica sujeto-red que demuestra más bien que el ser humano moderno es aún más consciente de lo efímero de la vida y de la intrascendencia de sus actos, entregándose de esta manera al *goce* de la vida –esto último perteneciente totalmente a la moral nihilista- sin ninguna concepción del *valor de la vida*, esto hace que las preguntas sobre la muerte no se realicen más y pierda importancia en la mente de los sujetos, sin embargo, esta reacción es precisamente el resultado de la aceptación de la muerte como factor ineludible. Consciente de su mortalidad el individuo, a lo largo de la historia, pero principalmente en la actualidad, ha buscado la manera de demostrar que existió, de *dejar huella*, en la actualidad el lugar donde se consigue esto es la red, el perfil creado, el personaje

⁸² Si recordamos a Nietzsche (2014), él define al nihilismo como una etapa en la que se da una inversión en los valores, en la que desaparece el criterio de verdad moral así como se trata de un momento en el que se declara a Dios muerto, los fundamentos instaurados como verdad son negados y ante esa *nada* se genera la angustia. “*Yo no establezco ídolos nuevos, los viejos van a aprender lo que significa tener pies de barro. Derribar ídolos (<<ídolos>> es mi palabra para decir <<ideales>>), eso sí forma ya parte de mi oficio. A la realidad se la ha despojado de su valor, de su sentido, de su veracidad en la medida en que se ha fingido mentirosamente un mundo ideal. El <<mundo verdadero>> y el <<mundo aparente>>; dicho con claridad; el mundo fingido y la realidad. Hasta ahora la mentira del ideal ha constituido la maldición contra la realidad, la humanidad misma ha sido engañada y falseada por tal mentira hasta en sus instintos más básicos hasta llegar a adorar los valores inversos de aquellos solos que habrían garantizado el florecimiento, el futuro, el elevado derecho al futuro*” (Nietzsche, 2014:2) Este hecho ha dado paso a que al analizar nuestras sociedades pensadores como Žižek (2013), De Reyna (1997), Bermúdez (2013) planteen que vivimos en un mundo basado en la moral y el pensamiento nihilista.

⁸³ Se nombra de esta manera a las personas nacidas a finales de los ochenta y principios de los noventa. Se la ha llamado también “Generación Peter Pan” por la demora en llegar a la vida adulta, por ejemplo abandonar la casa de los padres.

construido, las fotos, las palabras y pensamientos quedan sellados, dicho de otra forma, lo que antes permanecía en el recuerdo y la memoria como elemento imaginado, ahora queda de una manera concreta. Las redes sociales están llenas de perfiles de personas fallecidas, lugares en los que la gente les escribe en sus cumpleaños, aniversarios y demás, así, la red social y los mundos virtuales cumplen a la vez un papel de *cementerios sin nichos* en el que la vida no tiene fin, ni hay adiós. Para dejar sentado este hecho citaré el siguiente caso.

Forza Horizon 3 me permitió disputar una carrera contra mi amigo, que falleció hace un año y, durante un par de minutos, sentí que estaba vivo. ¡Gracias! Fue bastante surrealista, como si de nuevo estuviera jugando a su lado en mi Xbox (sin nombre, Russia Today septiembre 2016).

Como este caso hay incontables y nos muestran que parte del éxito en la relación ser humano-red se da, en tanto ésta es el camino más cercano a la “inmortalidad”, no olvidemos pues que las personas en la actualidad no solo que se aferran a la idea de no morir, sino que también a otros elementos que suelen significar vitalidad, como la juventud, un cuerpo musculoso y tonificado o incluso las canas o la calvicie, revelándonos como una “sociedad de envase”.

Durante estas primeras páginas he querido mostrar la fuerza existente en la relación entre el sujeto y lo virtual en planos generales y no tanto concentrando el análisis en el tema que trata el presente escrito, con esto he pretendido evidenciar la facilidad con la que el ser humano se *pierde* en este nuevo sitio, abandonando de esta forma el espacio social concreto, así como dejar claras las bases que interactúan al momento de la interacción. Con estas ideas

podemos seguir adelante con el tema en cuestión y revisar más detalladamente cómo se da la construcción del sujeto, desde el inconsciente, en un mundo virtual.

4.2 Construcción del individuo en el metaverso

Para esta sección del trabajo intentaremos comprender el involucramiento del sujeto así como su construcción en este espacio *irreal*, para esto emplearemos un análisis utilizando las propuestas de la psicología lacaniana, pues, al hablar de un renacimiento en el espacio virtual, también estamos incluyendo la adopción de nuevos vínculos entre el sujeto y el entorno, las cuales no solo se manifiestan en la apropiación cultural del espacio, sino también en la generación de un vínculo desde el inconsciente con este mundo, a partir del cual edificará su nueva identidad.

4.2.1 Construcción del Yo, del otro y del nosotros.

Como queda planteado, al hablar de World of Warcraft y la relación del usuario con el mismo, es de suma importancia discutir sobre la manera en la que se genera una identidad en torno a éste, así la definición del individuo mediante su personaje y rol se vuelve fundamental, ya que, a través de ella, se formará la imagen del *otro* y de un *nosotros*. Recordando el postulado de la teoría del espejo de Lacan (2009) el análisis presentado en esta sección, intentará demostrar cómo en este mundo virtual se cumplen los tres *momentums* planteados por él en lo que se refiere a la construcción del sujeto.

Desarrollemos brevemente este postulado lacaniano. Para Lacan (2009) la construcción del sujeto se divide en tres instancias de reconocimiento, la primera es el *encuentro ante el espejo*, en ésta plantea que si bien un niño de corta edad (6 meses) no

coordina sus movimientos, hecho que le genera angustia⁸⁴, éste puede reconocerse al mirarse al espejo, acción que es identificada por el acto del *Aha-erlebniss*⁸⁵.

...la cría de hombre, a una edad en que se encuentra a por poco tiempo, pero todavía un tiempo, superado en inteligencia instrumental por el chimpancé, reconoce ya sin embargo su imagen en el espejo como tal. Reconocimiento señalado por la mímica iluminante del Aha-Erlebnis (Lacan, 2009:99).

Este instante en el que el niño se ve reflejado y establece relación con su propia imagen⁸⁶ también lo integra a su entorno, con la realidad. Es precisamente en este momento, ante su retrato que se genera el YO.

Este acto, en efecto, lejos de agotarse, como en el mono, en el control, una vez adquirido de la inanidad de la imagen, rebota en seguida en el niño en una serie de gestos en los que experimenta lúdicamente la relación de los movimientos asumidos de la imagen con su medio ambiente reflejado, y de ese complejo virtual con la realidad que reproduce, o sea con su propio cuerpo y con las personas, incluso con los objetos, que se encuentran junto a él (Lacan, 2009: 99).

⁸⁴ El cuerpo no responde a la voluntad del niño lo que genera conflicto entre la imagen especular y el cuerpo real, ocasionando una sensación de fragmentación, sensación que será la causante de la angustia.

⁸⁵ Aha-Erlebniss hace referencia a la experiencia de comprensión a través del sonido “aja” de afirmación.

⁸⁶ Recordemos que en el capítulo dos se explicó como la imagen en el espejo genera una relación comunicativa a través de la imitación.

Regresando la atención a la plataforma de WoW vemos que esta primera instancia -el *encuentro ante el espejo*- se dará cuando el usuario ha creado su personaje, al mirarlo se encuentra a sí mismo, se reconoce en él. Su personaje expresa todo aquello que desea ser, su avatar estará cargado de subjetividades que incorporarán al sujeto aún más al mundo. Y en esta construcción se generará un sentido de identificación, pues al igual que en el planteamiento lacaniano, el sujeto asume una imagen relacionada totalmente al *moi*⁸⁷.

...verás, le he llegado a querer tanto a mi personaje que solo puede ser de una manera, pelo celeste, pelo largo, una clase de ojos y una marca en la cara y se dedica a helear Me gusta su piel pálida, de dónde vienen, sus frases, son bastantes peculiares, hasta tienen un baile propio. Creo que en sí todo me llamó la atención, me encanta, no sé (Entrevista a Dustuki, 2014).

Como se puede apreciar, la primera instancia de la teoría de Lacan (2009) es totalmente válida en la creación del *YO* dentro de un mundo virtual, el reconocimiento del avatar es un primer paso en el renacimiento del sujeto social en un espacio virtual, es pasar de “Yo el individuo que maneja los personajes del juego” a “Yo, el personaje del juego”, “...creé la historia de mi pj, con mi pj hablo, llegué hasta el punto de que con mi pj me lancé de una parte alta y yo sentí el vértigo, ese cosquilleo, o sea a ese punto le tengo cariño al pj, porque me identifico mucho, es mi avatar, soy yo” (Zuyokami, 2017) este es un paso trascendental, ya que el sujeto participante del juego pasará a vivir las experiencias, aventuras y misiones

⁸⁷ Recordemos que Lacan hace una distinción entre *moi* y *je*, en la que *moi* hace referencia a la construcción imaginaria y el *je* a la posición simbólica del sujeto. (Lacan, 2009)

del juego como suyas, es decir, no será su personaje, sino él mismo el que realice las proezas o hazañas en el juego.

Entonces en esta invasión que estaba tan mal organizada, uno de los primeros jefes es el Fenix de Caeltas, el Fenix de Caeltas es un salón bien grande con unas rampas a los lados y tres podios en el borde de una pared, entonces el fénix se para en uno de los podios empieza a irradiar fuego, ahí lo tankeas⁸⁸, luego va el siguiente, luego va el siguiente, y luego aparecen sus hijos, te lanzan meteoritos, sus huevos y es una demencia. Pero estaba tan mal organizado que solo tenían dos tanques y no sabían exactamente dónde tankear, entonces cuando ya le bajaron al pájaro a un 50% y en esa época habrán sido unos quince minutos de estar peleando entre veinte y cinco personas de repente me di cuenta que no había nadie en uno de los podios y como solo habían dos tanques querían hacerlo con dos tanques, y el pájaro se mete en el tercer podio y la gente empieza a morir, porque el pájaro cuando no hay nadie que le enfrente en el podio él empieza a botar meteoritos. Entonces corro como asesino y me pongo a tankear en el podio y toda la gente solo se volvió loca, y fue un gran momento, la gente me escribía y gente que no conocía, me decía – Oh por Dios, oh

⁸⁸ Recibir el daño del enemigo para evitar que los aliados más débiles pero con más daño reciban el ataque.

por Dios, eres el asesino que tankeó a Kaeltas, oh por dios. Fue un gran momento (Entrevista Inishi, 2014).

La segunda instancia dentro del estadio del espejo es el *Reencuentro con lo idéntico*, momento en el que el niño se encuentra con otros de su edad y los reconoce como otros y a través de ese reconocimiento del otro se define a sí mismo como sujeto.

Este momento ocurre una vez que el jugador ha escogido su personaje y su facción, una vez que ingrese al mundo se encontrará en un poblado correspondiente a la Alianza o la Horda, dependiendo de su avatar. En este espacio encontrará a otros miembros pertenecientes a su grupo con los que podrá conversar, reunirse, pasear y hacer misiones, será entonces que el personaje identifique a los demás como miembros de una misma unidad –sea esta Alianza u Horda- así su reconocimiento del “Yo” se amplía, ahora no solo es el personaje principal de la historia, sino que se convierte en un sujeto perteneciente a una facción, este razonamiento trascenderá a una lógica que se asemeja al patriotismo, proveyendo al usuario de una identidad de Alianza u Horda.

Siempre recordaré cuando, antes de abrir la Blizzcon⁸⁹ vi a la multitud en las puertas esperando para entrar. Así que fui a las escaleras y conforme llegaba arriba grité “¡Por la Horda!” Todo el público se animó “¡Por la Horda!” luego dije “¡Por la Alianza!” y con eso bastó para que empezaran a pelearse. Fue

⁸⁹ Convención que realiza Blizzard Entertainment cada año con el fin de presentar las expansiones venideras, discutir con los usuarios el desarrollo del juego y la historia, etc.

genial (Samwise Didier⁹⁰, World of Warcraft: Looking for a group –Documental).

Este auto-reconocimiento no solo que permitirá avanzar en la construcción del Yo sino que también será la base para constituir el elemento Otro, el momento que el individuo se reconoce como miembro de una facción, tomará conciencia de la existencia de un otro antagónico, el cual será representado por los miembros pertenecientes al otro grupo, así en este paso el “jugador⁹¹” ha erigido al Yo y al Otro, pues si tomamos la misma línea teórica de Lacan (2009) no puede construir una idea de Yo sin la existencia de un Otro.

Es momento de pasar al tercer momento *El encuentro con el semejante*, en el que se hace referencia a la mirada de la madre, mirada en la que el niño se verá reflejado y con la que generará un nuevo tipo de vínculo. Para tener esta noción más clara tomemos a Winnicott (1972) quien desarrolló aún más la propuesta lacaniana de *la mirada de la madre*. Para Winnicott los ojos de la madre son a la vez espejos a los ojos del pequeño “¿*Qué es lo que ve el bebé cuando mira la cara de su madre? Deseo sugerir que lo que comúnmente ve es a él mismo*” (Winnicott, 1972: 96). Y la mirada de la madre responde a la del niño, pues si el niño sonríe la madre ríe y si llora la madre entristece, es en este acto que se produce el primer acto comunicativo entre madre e hijo. “...*la madre los mira y lo “ella”, parece, se relaciona con lo que ve en él*” (Winnicott, 1972: 96). Retomando el postulado inicial de Lacan (2009) cuando mencionaba el sufrimiento del niño por su incapacidad de control y comunicativa, afirmaba que al momento de darse todas estas instancias el niño se llena de júbilo, pues al

⁹⁰ Director Artístico de Blizzard Entertainment.

⁹¹ Considero que el usuario de WoW ya deja de ser jugador –a pesar de que juegue- el mundo de Warcraft lo ha superado, y es ahora sujeto social de ese mundo, ya no jugador.

fin puede expresarse, comprender⁹² y ser entendido, es decir decodificar, entender y devolver un mensaje (Maestre, 2010)

El hecho de que su imagen especular sea asumida jubilosamente por el ser sumido todavía en la impotencia motriz y la dependencia de la lactancia que es el hombrecito en ese estadio infans, nos parecerá por lo tanto que manifiesta, en una situación ejemplar, la matriz simbólica en la que el yo [je] se precipita en una forma primordial, antes de objetivarse en la dialéctica de la identificación con el otro y antes de que el lenguaje le restituya en lo universal su función de sujeto (Lacan, 2009,100).

Esta instancia del *encuentro con el semejante* –considero- se da en el mundo virtual cuando el usuario ingresa a una hermandad, pues, finalmente, cuando pertenece a este grupo termina de construir la imagen del Yo y pasa a construir la de Nosotros, esta fraternidad actuará tal y como la mirada de la madre en la teoría Lacaniana, el jugador se reflejará a sí mismo en las acciones y decisiones que tome el clan, el cual responderá al accionar de los sujetos intervinientes en su organización. Y no solo se cumplen las fases de construcción del sujeto, sino que este júbilo que se expone en el estadio del espejo ocurre también entre las personas que existen en mundos virtuales, el ver pasear, saltar, correr a su avatar los llena de

⁹² Winnicott desarrollaría más esta idea al decir que la mirada entre madre e hijo es “...*un intercambio significativo con el mundo, un proceso de ida y vuelta por el cual el enriquecimiento propio se alterna con el significado del mundo de las cosas vistas*” (Winnicott, 1972: 97)

emoción, porque –sin lugar a dudas- lo que ven en la pantalla es la manifestación pura de su deseo individual, en una relación comunicativa continua con el entorno cibernético.

Así el individuo ha construido el Yo, como persona perteneciente a una facción equis, con unas características ye, y bañado en subjetividades que dotarán a su Avatar de signos, significantes y símbolos; al Otro, como elemento antagónico de la existencia de su personaje en tanto sujeto social, pero a través de cuya mirada construirá su Yo (Lacan, 2009); y del Nosotros, como el conjunto de individuos unidos en función de un mismo origen, pertenecientes a un mismo territorio, con una identidad similar, enemigos particulares y fines compartidos.

...la primera hermandad a la que yo entré, cuando yo entré tenía 15 años, y era una hermandad de costarricenses, se llamaba caballeros de la luz, yo iba caminando por Vega de Tuercespina y me llega la invitación “Dagmaul te ha invitado a unirse a caballeros de la luz”, yo me acuerdo que en esa hermandad había unas veinte y siete personas, y me hice amiga de los que lideraban la hermandad, y era chistoso porque como yo pasaba conectada todo el tiempo era una administradora de la Guild⁹³, y me decían que yo era la luz, porque era la única mujer de la hermandad y siempre que pasaba algo me pedían ayuda, hice buenas amistades ahí que todavía conservo. Me acuerdo que cuando entró el parche de la Lich King, y había el

⁹³ Hermandad

mundo de Dalaran, podíamos pasar toda la noche sentados en un sitio específico en el que nos encontrábamos con los amigos, a conversar, y como era juego de rol todo el mundo compraba cervezas, o el vino que vendían ahí y nos quedábamos hablando ahí, y jugábamos así, así como cuando sales a una reunión con los amigos, nos reuníamos ahí y hablábamos. Prácticamente hacíamos todo frente a la computadora, como no se puede poner pausa, comíamos, nos lavábamos los dientes, y se volvió una costumbre (Dustuki, 2014).

Veía que en el mismo cyber había facciones, en un lado se sentaban los de la horda y en otro los de la alianza...tenías un nacionalismo si se puede aplicar a la alianza hacia ventormenta, por ende la horda era una amenaza...me acuerdo que el dueño del local era alianza y organizó una noche de juego y no les invitó a los de la horda, eran conocidos, quizás amigos, pero obviamente te llevabas mejor con los que eran alianza (Arthass, 2016).

Una vez que se ha desarrollado la construcción del Yo, del otro y del nosotros considero pertinente explicar cómo se da la relación entre estos personajes y el entorno social, para esto haré uso de la propuesta teórica de Althusser (1969), en este mundo, como en cualquier ámbito social del mundo concreto, existirá una propuesta hegemónica que regulará la manera en la que las personas se integran al aparataje social, lo mismo ocurre en

World of Warcraft, la relación mediante la cual la ideología interpela al sujeto, estará dada por dos elementos contrapuestos, en el caso de WoW será líder de hermandad y miembros de rangos inferiores pertenecientes a la hermandad, generando toda una estructura organizativa.

Yo estuve en una hermandad de las mejores de mi server, qué bestia qué hermandad, los manes tenían piezas heroicas en el banco, unas cosas maravillosas, yo qué sé, si me tenía que construir una pieza y un herrero cualquiera te cobraba mil de oro el de la hermandad te cobraba doscientos de oro o no te cobraba, o te decía que te cambiaba...pero así mismo había reglas, tenías que dejar mínimo una vez al día dejar un objeto bueno de tu profesión, yo como alquimista debía dejar veinte pociones, por ejemplo yo no tenía permiso para sacar lo que me dé la gana, si quería sacar algo tenía que preguntarle al jefe de la hermandad o a uno de los líderes que tenían los permisos si me podían regalar tal o cual objeto, y ahí te decían que sí o no y todo dirigido por el líder...para cumplir las normas del clan me conectaba una o dos horas antes de los horarios acordados para conseguir pociones y demás cosas de mi profesión para la misión (Nautilus, 2016).

Ahora, los *ideólogos* dentro del clan no tendrán ese carácter político que sí existe en el mundo concreto pero su papel si delimitará las posibilidades sociales de los usuarios

dentro del mundo, así, el jefe marca una normatividad a la integración de los sujetos con el medio.

...como son misiones de 25 personas que duran tres o cuatro horas cagarla significa media hora perdida o más y había full formas de cagarla, por ejemplo que sin querer atraías más enemigos de los que el equipo podía combatir a la vez, o uno de los duros, de los jefes se ponía en trance para tal ataque y no ha habido que atacarle ahí porque nos lanza todo el ejército y no ponemos contra el ejército y contra todo a la vez y ugha yo le atacué sin querer, me expulsaron de la Raid me expulsaron de la hermandad, pasé una semana sin que nadie jugara conmigo y solo me insultaban, yo me quedé dolido, pase un mes sin jugar y ya no me invitaron más (Nautilus, 2016).

Uno de los roles principales del líder de clan será decidir los intereses del grupo en función del entorno, existe diversidad de posibilidades pero la elección radicará – principalmente- en ser una hermandad de PvP⁹⁴, PvE⁹⁵, Rpg⁹⁶, Rpgpvp⁹⁷, esto que no parece relevante es de suma importancia en la construcción de los individuos que están renaciendo –ya sea la imagen de ellos mismos, o sus deseos o anhelos- en el juego.

⁹⁴ Jugador versus Jugador (Del inglés Player vs Player), serán hermandades dedicadas más que a completar la historia a buscar peleas dentro del mapa contra la facción antagonica.

⁹⁵ Jugador versus entorno, la hermandad se apoyará en misiones, y recorrerán el mundo cumpliéndolas, junto con participar activamente dentro de la historia.

⁹⁶ Serán clanes especializados en crear historias que permitan a sus miembros incorporarse a la historia y ser parte del mundo de manera más profunda.

⁹⁷ Clanes que no dejan de lado el juego de rol pero le añaden la lucha territorial contra la facción enemiga.

Considero que hay un elemento fundamental en el papel ideológico del líder de hermandad, el cual es la construcción de una estructura virtual donde sus miembros puedan desarrollarse, ya sea por la creación de una historia que incorpore al individuo aún más en el juego o la generación de alianzas con otros clanes que permitan que sus miembros avancen en la historia del juego

... mi gremio era muy pequeño, mi gremio era de juego de rol, y era muy pequeño para algunos calabozos que se necesitaban bastantes personas y nosotros solo éramos treinta personas y era difícil que todos estemos conectados al mismo tiempo y que además todos estén en el mismo nivel para hacer los calabozos juntos...entonces teníamos una alianza con un gremio que se llamaba Invictum Santum, así que ellos hicieron un grupo con los de las alianzas para pasar ciertos calabozos...estuve en un gremio excelente que se llamaba Fortdrag Imports, que era Rpgpvp y tenían una propuesta muy interesante y muy activa...el líder era súper pilas y súper animado por el juego, y solo quería que nos peleemos todo el día, entonces organizaba tramas de que éramos mercenarios de seguridad de las compañías de mercado, pero en realidad solo íbamos a matar a la horda, pero nos disfrazábamos de esta idea de guardias de seguridad de una compañía de importaciones para no romper los pactos de alianza entre la Alianza y la Horda (Entrevista a Inishi, 2014).

Como se puede ver, el papel del guildmaster⁹⁸ era muy importante, por lo que un buen líder era reconocido a nivel global, lo que le traía beneficios. “...yo fui guildmaster, o sea dirigí hermandades, entonces la gente tenía que conocerme, y había millones que conocían mi yo del juego, entonces pasaba más tiempo de los demás que haciendo más cosas, a veces había eventos de rol en los que había que hacer estas hojas de personaje” (Entrevista a Dustuki, 2014). Así, el cargo se fue tornando en algo mucho más importante, lo que trajo consigo conflictos – que pueden ser entendidos desde la perspectiva de hegemonía de Gramsci⁹⁹- entre un grupo hegemónico cercano al guildmaster, que quería mantener el poder del mismo, y diversos grupos contra-hegemónicos que buscaban apropiarse de ese puesto – esto sobre todo en las hermandades más grandes- y de los beneficios que el puesto significaba.

En este punto considero necesario brindar, finalmente, la definición, o al menos, la manera en la que comprendemos a estas hermandades, básicamente éstas son representaciones clánicas, pues las mismas son el resultado de la integración de un grupo de personas que se encuentran unidas por lazos de parentesco, en este caso simbólicos (la hermandad generada en la experiencia o en la construcción de tejido social a través de hojas de personaje o interacción), con intereses comunes y que, además, son regulados por un mismo elemento de autoridad (guildmaster). Además de esto, otras nociones por las que se las puede reconocer como clan, desde el sentido antropológico del término, los miembros son permanentes y como tales tienen obligaciones respecto a la solidaridad y a la venganza.

⁹⁸ Líder de la hermandad, guildmaster es el nombre más común para referirse a él

⁹⁹ “Hegemonía, en general, es sólo capacidad de guiar, en la medida en que esta capacidad se traduce en efectiva dirección política, intelectual y moral... un consenso manipulado, un consenso de aliados subalternos. Una relación de alianza en una sociedad estructurada” (Gramsci, 1981:144-145)

Para avanzar en este capítulo considero de suma importancia desarrollar el tema de las *hojas de personaje*, este tema es muy esclarecedor, por eso mi decisión de desarrollarlo al último, ya que logra conjugar todo lo expresado anteriormente, sobre todo la construcción del individuo, este *renacimiento del sujeto* del que hemos hablado a lo largo del presente trabajo. Las hojas de personaje son –concretamente- el instrumento que permite la exposición del avatar –sus características, historia, etc.- a toda la comunidad que participa o tiene relación con la plataforma de World of Warcraft. La creación de la misma es –a mi parecer- el último paso que dan los individuos en su trayecto de recrearse a sí mismos –sus sueños, ilusiones, tristezas, etc.-, al inicio del presente capítulo se mencionó la elección de los personajes, del rol, de la facción, etc., ahora en este aspecto es necesario distinguir la importancia de esa primera decisión y la que se relata en la hoja de personaje, la distinción fundamental es que en primera instancia la una es dada por la estructura del mundo, mientras que la otra es de elaboración personal, lo cual representa una creación impuesta versus una construcción subjetiva. En otras palabras, las hojas de vida permitirán entender de mejor manera la relación y la inmersión del individuo en el espacio virtual. Las hojas de personaje están compuestas por dos partes, la primera hará referencia a la información que el mismo juego provee¹⁰⁰ y una segunda parte que es de una importancia sustancial en la que se contará la historia del Avatar, esta historia de creación propia describirá sus orígenes, el lugar donde se encontraba cuando ocurrieron sucesos importantes, cómo fue que aprendió su profesión, anécdotas, características sociales, etc., es decir, el jugador dotaba a su avatar de una serie de características sociales humanas concretas, de carácter simbólico y con significantes

¹⁰⁰ Fuerza, resistencia, daño, habilidades, puntos de habilidad, raza, color de pelo, profesión, etc.

particulares, es decir en un primer momento llevaba su existencia misma al mundo virtual, lo que a la larga simplificaría el retorno de las estructuras virtuales al mundo concreto.

...me siento muy identificado con mi avatar, es como yo, pachoncito, y abrazable y todo, le siento todo lo que dice, por ejemplo que lo primero es la familia, los amigos y la unidad, o sea es todo todo todo, eso me encanta...y con mi primer personaje¹⁰¹ es más personal, digamos el juego lo utilicé para refugiarme de muchas cosas que me estaban pasando, y poder expresarme sin que me vean a la cara (Entrevista Zuyokami, 2014).

De esta manera podemos comprobar cómo el individuo reconstruye una imagen de sí mismo –real o ficticia- a través de la cual se apropia del mundo de WoW y lo hace suyo, por lo que la línea que separa el mundo concreto del virtual se ve cortada, el usuario se convierte en actor social dentro del mundo y su avatar es el elemento por el cual realiza la acción humana por excelencia, la socialización. Hecho en el que profundizaremos más adelante en el capítulo.

Una vez que he planteado mi postulado sobre la creación del yo, del otro y del nosotros en los mundos virtuales, además de los conflictos inherentes al desarrollo de los mismos y su relación con la incorporación del sujeto al espacio en cuestión, es necesario realizar un último esfuerzo y exponer cómo este mundo virtual se hace presente en el mundo concreto

¹⁰¹ Es interesante el aspecto de que pueden tener más de un avatar, puesto que con cada uno de estos generan distintas relaciones simbólicas. Sin embargo, el primer avatar es el más importante, pues es con éste con el que se da la reconstrucción simbólica del sujeto en el espacio virtual.

y qué escenarios plantea para los individuos participantes del mundo de WoW en relación con un agente externo, y los inconvenientes que puede generar la transposición de las estructuras virtuales al mundo concreto.

4.3 El Espacio virtual y el anonimato

Como quedó presentado páginas atrás, hay dos elementos distintos que surgen del anonimato y se integran al espacio virtual, por un lado, el anhelo de salir de una vida anónima y por otro, la ventaja de ser desconocido a la hora de integrarse al sistema de relaciones en los contextos virtuales. En este acápite lo que desarrollaré es la idea del enmascaramiento, es decir, la invención de algo irreal que no refleja la condición misma del sujeto sino, en todo caso, sus deseos, convicciones y la comprensión que tiene su inconsciente del mundo que le rodea. Todo esto se integrará a lo presentado con anterioridad respecto al *encuentro con el deseo* o *encuentro con el ideal* mencionado anteriormente.

A partir de la propuesta de Dolto (1986) que manifiesta que el sujeto producto de la misma fase del espejo, relatada por Lacan (2009), generará una relación de ocultamiento, que se incrementará con el paso de los años, haciendo que el individuo desarrolle un temor a mostrarse al otro y apele al uso de *máscaras* que facilitarán el uso común de espacios así como el establecimiento de relaciones. Al trasladar la idea de Dolto al ámbito de lo virtual nos topamos con un hecho clave: no existe espacio más verdaderamente anónimo que el que ofrece internet a través de sus plataformas de comunicación y mundos cibernéticos, pues el avatar que habita este nuevo espacio es tan solo una recreación de un individuo que se encuentra tras su computadora y con el que ninguno de los demás seres que lo rodean en este lugar puede tomar verdadero contacto y observarlo.

Al hablar de este agujero, de esta blanca, me refiero a un <<blanco>>, a una relación escópica extraña, discordante, que sirve como máscara viva, siempre más o menos traicionera, para lo que es sentido por el sujeto. El sujeto descubre entonces, con respecto al otro, que él no es auténtico más que en su imagen del cuerpo inconsciente que, asociada o no al esquema corporal, según que sea en lo imaginario como él piense a este otro o que, en la realidad, este otro esté ahí, le permite discriminar la diferencia entre un encuentro en la ausencia o en la presencia (Dolto, 1986:122).

De este modo, la situación de anonimato es perfecta y esto será aprovechado por los sujetos para volverse en este nuevo mundo todo aquello que desean ser, o al menos representar la imagen que en el espacio concreto no lo pueden hacer. Hombres que adoptan personajes femeninos y viceversa, adquiriendo y utilizando todas esas características que son asociadas a los distintos sexos y explotándolas en el desarrollo de la praxis social virtual.

Lo esencial, y en lo que es importante insistir, es en la capacidad de construcción de lo ideal desde el anonimato, haciendo del mundo virtual el espacio de encuentro con el yo y de verdadero reconocimiento, además, facilitando el vínculo simbólico y emocional con el avatar, que deja de ser una figura imaginada y se convierte en realidad. De esta manera vemos que esta idea que hemos manifestado del renacimiento del sujeto no es solo metafórica sino totalmente real, que no solo implica la identificación con el personaje, sino, sobre todo, un nuevo sistema complejo de relacionamiento social.

...son útiles las mímicas, máscaras, disfraces, humanamente desrealizantes...probablemente, las fiestas grupales y sociales en que los rostros se cubren con máscaras permiten así a cada uno liberar pulsiones reprimidas y no todas sublimadas a la ética del deseo castrado (Dolto, 1986: 129).

4.4 Estructuración del individuo en el espacio virtual

Hemos desarrollado hasta aquí la teoría que aplica a la construcción del sujeto en el espacio virtual, así como los múltiples aspectos en los que transforma su relación, como también su participación en el espacio concreto. Ahora bien, una vez que eso ha quedado claro, podemos pasar al proceso mediante el cual se estructura el individuo en este espacio virtual, comprobando, a través de relato de los usuarios, la propuesta teórica que quiero presentar en este capítulo: el *renacimiento virtual individual en la búsqueda del deseo*¹⁰².

4.4.1 Desarrollo psicológico del usuario.

Al mencionar el tema del desarrollo psicológico del usuario es necesario aclarar a qué aspecto específico se hace referencia, pues éste se da, tanto en la misma identificación del sujeto (primera fase del espejo) y la relación con el entorno (segunda y tercera fase del espejo). Páginas atrás, mientras aclarábamos la teoría lacaniana del estadio del espejo, nos

¹⁰² Recordemos que páginas atrás se mencionó que al trasladar el estadio del espejo al fenómeno virtual la imagen que recreará el usuario -que será la que cumplirá el rol de espejo- es resultado de los deseos y anhelos del usuario. Por lo que, al convertir su avatar en la manifestación de su Yo, esta acción podrá ser comprendida como un renacimiento basado en la búsqueda de plasmar sus deseos.

ocupamos en desarrollar en especial la relación individuo entorno, en la que abordamos las características del mundo y en especial el papel y la conformación de los clanes como estructuras sociales que cumplen el papel de comunidad, en la que el individuo se escenifica y mediante el cual da sentido a su existencia en el mundo virtual; insistimos en la naturaleza gregaria del ser humano, por lo que la existencia del mismo solo puede darse en un contexto de colectividad, como quedó expresado en su momento, el clan es el elemento en el que reposa la necesidad social del sujeto y también el medio a través del cual construirá su tejido social, su comunidad imaginada. De esta manera, lo que ocupará a esta sección no será esta construcción psicológica y social con el entorno y con el conjunto de sujetos que rodean la existencia en el plano virtual, sino la recreación del sujeto y su propio desarrollo psicológico individual, a través de la creación de su ser en este metaverso. Debo aclarar que he dejado esta discusión para finalizar este capítulo pues el análisis que envuelve este tema se ve enriquecido por todos los factores y elementos mencionados anteriormente.

Lo primero por esclarecer es qué elemento tomaremos para el análisis planteado, pues, a pesar de que hay una serie de componentes que influyen en la inmersión del sujeto en los mundos virtuales, hay un único factor clave que nos permite abordar el asunto desde la construcción individual de una manera muy clara y concisa, este *momentum* en la historia del individuo en lo virtual es la creación del avatar. Este avatar no es solo el instrumento a través del cual el sujeto puede experimentar el mundo, sino que es en todo sentido, la imagen misma que el individuo tiene de sí mismo, sus deseos y sus concepciones del mundo, en otras

palabras este *dibujo*¹⁰³ representa toda la subjetividad del usuario trasladada al espacio simbólico virtual, pasemos pues a analizar este acto *recreador*.

4.4.2 La creación del avatar.

En esta sección, como quedó planteado, nos concentraremos en los relatos de los usuarios y a través de los mismos realizaremos el análisis, es así que he tomado una serie de casos recopilados a lo largo del trabajo investigativo efectuado previamente a la realización de este escrito.

Caso 1

Yo era un elfo de sangre caballero de la muerte... ¿por qué un elfo? A ver, desde que salió el señor de los anillos yo me obsesioné, yo ya no les veía yo les estudiaba, me quería comprar los juguetes, me hice un tatuaje recién, me cambió la vida todo ese mundo de Tolkien, entonces eso, entrar ahí era meterse a un cuento de Tolkien, ahora los elfos de sangre porque desde las películas que vi siempre fueron los que más me impresionaron, los que más me parecieron, o sea eran los guerreros, los más sabios los más fuertes, todo eso me atrajo desde un principio...de ahí con un pana conversábamos y yo me parecía al elfo de sangre, o sea mi físico es parecido, más

¹⁰³ Es importante hacer notar que se usa la palabra dibujo en vez de avatar para hacer hincapié en que este personaje cumple el mismo papel que el dibujo en los análisis psicológicos, por lo que no es un elemento cualquiera, sino el punto de partida de la observación.

que nada de alto, delgado, pelo largo y lacio, entonces yo físicamente me parezco un chance a un elfo de sangre, entonces de cierta manera yo le creaba, por ejemplo uno puede ponerle el pelo como uno quiere, yo me hacía prácticamente a mí en el juego, o como a mí me gustaría ser, que con al cosita aquí con barba, con los ojos de tal color, o sea era yo, ese era yo, o era a lo que más me quería parecer al menos, esa era la idea (Nautilus, 2016).

Ante esta primera parte del relato vemos claramente cómo influye en la elección del avatar las experiencias del entrevistado; esto es de suma importancia, por la imagen que tiene él de sí mismo. La serie de anécdotas y de acciones recogidas a lo largo de los años de vida son el elemento fundamental en el que se basa la elección del personaje, así como en el caso relatado la influencia del mundo de Tolkien y las películas relacionadas influyeron en la selección, hay toda una serie de factores que influyen en esta decisión, podemos recordar las razones presentadas con anterioridad, por otro entrevistado, para ser orco, entre las que destacaba la idea de que eran presentados como malos y que además eran gordos como él y le recordaban a sus épocas de rechazo en el colegio.

Ahora bien, antes de continuar con el relato es necesario definir dos momentos en el proceso de construcción del avatar, el primero se refiere a la elección del personaje, con esto nos referimos a la elección de especie, raza y facción; mientras que el segundo es el momento de la personalización de este avatar, sección que será considerada de *dibujo*. Hay que aclarar

cuál es la diferencia entre ambas, tanto en términos de acción del usuario como – principalmente- en el tipo de información que nos brinda cada una.

La elección es lo más simple dentro del proceso de creación de personajes, pues está ligada al gusto del usuario de la plataforma y como quedó indicado, la información que provee es tomada del contexto concreto del sujeto, principalmente sus gustos y su relación emocional consigo mismo. El proceso del dibujo es, en cambio, el más largo pues en este cada rasgo, cada elemento, cada característica del personaje es elegida y personalizada; este momento brindará la información sobre la subjetividad del individuo pero en este caso – como se podrá ver en la siguiente parte del relato- serán los elementos simbólicos que construyen al sujeto, los que serán vistos. “...*el dibujar referido a un trabajo de escritura del deseo inconsciente en su articulación con la censura que da la resistencia que ese deseo genera, y cuya transacción guía la mano de quien dibuja...cada imagen es en relación a todo un conglomerado de palabras, una frase, una idea, un relato... (Un recuerdo, un sueño añadiría yo)..., si se quiere adherido, por que no fusionado en la imagen de la que forma parte. Pero forma parte de tal forma que prácticamente no se diferencia de la imagen que lo constituye*” (Rodulfo, 1993,12). Aclarado esto, prosigamos con el relato de este primer caso.

A ver, yo les quise hacer lo más parecido, o sea una mezcla fidedigna entre los elfos del señor de los anillos y yo, entonces yo en esa época tenía solo una chivita en la barbilla y nada más y tenía pelo largo, le hice tal cual, pero por ejemplo guardando los rasgos del tipo de peinado que tenían los del señor de los anillos, por ejemplo cabello oscuro como el mío, ojos oscuros

y cejas oscuras, pero con o sea como los colores míos pero ya el diseño como el señor de los anillos, eso en cuanto a lo físico...al principio los elfos se visten con tela entonces le vestí así...de ahí le llamé Nautilus porque dentro de esta nota medio mágica Nautilus es el submarino en el que en “veinte mil leguas de viaje submarino” va el capitán Nemo, entonces toda esta idea de ser un caballero de la muerte decía : soy un tanque, entonces se me hizo la idea de Nautilus, porque en mi vida la fantasía es vital, siempre estuve ligado a la fantasía, cuentos, juegos, películas, cuando más me descubrí fue leyendo Tolkien, de chiquito no es que me compraban espadas, entonces yo mismo conseguía los tubos pbs, dañé muchas cosas haciéndome yo mismo los arcos y las flechas, los escudos, pasé años haciéndome juegos con flechas, entonces es un mundo que sigo viviendo, ahorita tengo 25 años pero sigo en ese mundo, para mí el WoW fue la manera de materializar mis sueños de vivir en fantasía (Nautilus, 2016).

Ahora bien, esta segunda parte del relato parece muy similar a la anterior y parecería mostrar, tan solo, la influencia de la experiencia en la elección virtual, y es verdad, termina de comprobar lo dicho con anterioridad, sin embargo nos otorga unos cuantos datos relacionados a la subjetividad del sujeto, por ejemplo la aparición del héroe –en este caso el elfo, principalmente relacionado con la construcción dada por Tolkien-, que como arquetipo es la representación del sacrificio, hecho que podemos relacionar también a la selección del

tipo de personaje, la idea del *tanque* en este tipo de juegos es de sacrificio, no está para ganar él sino para que el clan o el equipo ganen, suceso que se confirma con las siguientes palabras “...abandoné muchas cosas por el *WoW*, lechuceada de viernes por la noche, mentía a mi novia, a mi familia, perdí varias cosas, la prioridad era ser el *tanque* del clan” (Nautilus, 2016); además de esto se puede apreciar la búsqueda del deseo, pues si revisamos su anhelo infantil de espadas y arcos, más allá de los intentos de recrear el mundo de fantasía, el espacio virtual de *WoW* se convirtió en el sitio de satisfacción del deseo. Dicho esto podemos pasar al segundo caso, el cual nos mostrará con mayor claridad los elementos subjetivos e inconscientes que traslada el individuo al mundo virtual al momento de personalizar su avatar, así como profundizar en el papel de la experiencia concreta en la selección del mismo.

Caso 2

Creo que ese momento que la creé fue porque creí que se parecía a mí, yo quería hacer un avatar de mí en el juego, yo quería tener el pelo azul así que le hice azul. Soy una elfa de la noche, no me gustan los demás. Además me identifico con mi personaje físicamente y algo así como la personalidad que tenía. Porque al estar en un mundo virtual tienes que darle una personalidad a tu personaje, para redundar un poco, físicamente es pálida tiene una cara larga y tiene unas marcas en la cara que podrían, que son dos marcas que cruzan la frente cruzando los ojos, parecen cicatrices, podría ser un conjunto oscuro (Dustuki, 2014).

Aquí podemos apreciar aún mejor la inserción subjetiva y simbólica en el mundo de WoW, por ejemplo la certeza de que este personaje debe ser llenado de la personalidad real del mismo individuo que lo creó. En este caso vemos esto muy claro ante la certeza de esta usuaria al mencionar la identificación ante la oscuridad que rodeaba al personaje, en la que veía representada su relación de disgusto hacia los demás.

Cuando conocí Warcraft estaba donde mi primo y él estaba empezando la misión de los elfos nocturnos y me parecieron súper chéveres y esa época yo también era bastante hippie, me atrajo la idea de su druidismo su relación con la naturaleza y entonces cuando iba a tener mi personaje obviamente iba a ser alianza no había duda y obviamente iba a ser elfo de la noche...le hice el cabello más largo posible porque yo tenía el cabello súper largo, cuando tenía que tomar decisiones quería hacer la cosa correcta porque soy un hippie de corazón, en la cuestión de rol si lo hacía bien parecido a mí, además la historia, la raza, luego la idea del asesino, que es más sensible al daño pero es más rápido, tiene habilidades que le permiten hacerse invisible, eso fue lo que me gustó (Inishi, 2014) .

De la misma forma el siguiente relato.

Me siento muy identificado con mi avatar...el juego lo utilicé en muchos aspectos para refugiarme de muchas cosas que me estaban pasando, además de que era la manera de expresarme sin que me vean la cara o me juzgaran, y netamente el aprecio

que le tengo a mi undead es por su frase de constancia y disciplina, esa frase al momento que le cree me marcó y hasta ahorita trato de mantener eso, es lo que me motiva, lo que me llena... y a la final no eres un undead sino un renegado, es forjar un propio camino... (Zuyokami, 2014)

Con lo presentado se puede explicar el momento de la creación del avatar, a partir de la apropiación simbólica de éste, es decir, cuando el usuario genera el vínculo emocional con su personaje y con el entorno, previo a esta discusión es necesario retomar un componente ya mencionado, el que constituye el primer elemento de inserción simbólica en este espacio, las *hojas de personaje*, pues en éstas el usuario creaba toda la historia que rodeaba su existencia.

Me acuerdo que ponía que era healer, bueno, primero nombre, qué raza soy, qué especialización tienes, clase, o sea si eres healer, tanque, dps, de dónde viniste, es chistoso porque en el juego tenía una madre ogra, una hermana draenei, y padre desconocido e igual tenías que poner una personalidad, yo le ponía de lo que me gustaba hacer en el juego, claro con otras palabras, por ejemplo que me gustaba la exploración (Dustuki, 2014).

La importancia de estas hojas de personaje—como ya quedó presentado— radica en que aquí es donde verdaderamente se da la inmersión del sujeto, pues se pasa de una primera instancia en la que se ha seleccionado su avatar y se lo ha llenado de todos aquellos elementos

subjetivos que rodean al individuo en su contexto concreto, en cambio en ésta el usuario crea un contexto virtual y le da toda una estructura histórica y los primeros grandes elementos simbólicos a su personaje. En este instante ya no hablamos solo de la construcción de la imagen ideal, sino de la construcción de una imagen social, no se trata ya del individuo recreándose en un espacio virtual, sino dando un sentido social a su existencia en ese mundo.

Una vez planteado esto observaremos cómo el espacio virtual se convierte en un lugar cargado de símbolos, principalmente el avatar, pues, en la adquisición de símbolos por parte del mismo, será el sujeto quién en verdad se trasladará, definitivamente, emocionalmente –y con esto ya todo su ser- a este nuevo mundo.

4.4.3 La apropiación simbólica del avatar.

Aclaremos un aspecto, en el párrafo anterior se planteó que -con el elemento que pretendo mostrar a continuación- terminamos de zanjar el asunto sobre la transposición del sujeto al espacio virtual. La afirmación se sostiene en que durante este capítulo –aún en la discusión sobre praxis social e ideología- hemos mostrado los diversos pasos, y también las razones como las situaciones, a través de los que el individuo se sumerge en los espacios virtuales.

Cuando abordamos la teoría del espejo, mostramos cómo la creación del avatar responde a la lógica y propuesta lacaniana; posteriormente al discutir sobre el anonimato y las máscaras desentrañamos uno de los elementos que envuelve a los usuarios, a quienes se les llamará a partir de ahora *habitantes de la red*. Finalmente, con los casos presentados, se pudo constatar que la creación del personaje no es una acción azarosa, sino bastante pensada y meditada por parte del usuario, decisión basada principalmente en sus experiencias, su

concepción del mundo y, por supuesto, su *búsqueda del deseo*. Por lo que, una vez desarrollado todo eso, solo nos queda mostrar cómo se da la apropiación simbólica del avatar, que es, a su vez, integrar todos los puntos mencionados con anterioridad.

Empecemos por definir lo simbólico, para eso tomaremos en primera instancia a Lacan (1953) y lo integraremos con las definiciones proporcionadas por Geertz (2003) y por Levi-Strauss (1979).

Geertz manifiesta que todo signo que puede ser interpretado es en realidad un símbolo, pues, éste último es el medio a través del que se genera una concepción. “...o *"símbolo"* en un sentido amplio que abarca todo acto u objeto físico, social o cultural que sirva como vehículo de una concepción...” (Geertz, 2003: 182) definición que tiene relación con el ejemplo que presentaba Malmberg (1969) de la significación del humo en la elección de un nuevo papa.

Con esto tenemos que el símbolo solo se manifiesta en <<relación>>, pues éste es el resultado de la interpretación de los sujetos como parte de un grupo social; esto nos lleva a lo que decía Levi-Strauss (1979) *“Está en la naturaleza de la sociedad el expresar sus costumbres y sus instituciones por medio de símbolos, mientras que las conductas individuales normales no son por sí mismas jamás simbólicas, ya que son los elementos a partir de los cuales se construye el sistema simbólico, que únicamente puede ser colectivo”* (Levi-Strauss, 1979: 18) Elemento desde el que podríamos partir para insinuar que la manifestación simbólica en el espacio virtual sería muestra de que los usuarios han construido frente a este mundo un sistema complejo de relaciones simbólicas como colectividad.

Ahora bien, la construcción simbólica es colectiva, pero la interacción puede darse también a niveles individuales, en este sentido Levi-Strauss (1979) también consideraría a lo simbólico como una dimensión del inconsciente (elemento que nos permitirá integrar la propuesta antropológica de símbolo presentada con las ideas lacanianas).

El inconsciente sería, pues, el elemento mediador entre yo y los demás; al profundizar sus datos no profundizamos en nosotros mismos, sino que llegamos a un plano que no nos resulta extraño porque encubre nuestro yo más secreto, sino (mucho más normalmente) porque sin hacernos salir de nosotros mismos, nos hace coincidir con formas de actividad que son al mismo tiempo nuestras, y de los otros, condiciones de todas las vidas mentales, de todos los hombres y de todos los tiempos (Levi-Strauss,1979:28).

El contenido profundo de lo planteado por Levi-Strauss (1979) presenta una idea muy importante, que es el hecho de que el ser humano es un ser simbólico, pues, en lo profundo de su inconsciente habitan las formas (símbolos) que permiten que nos relacionemos con el otro, con el ambiente y con nosotros mismo.

Por tanto símbolo es, entonces, un elemento que, producto de su interacción tanto con su sujeto como con su sociedad adquiere un significado que puede ser interpretado por todos aquellos individuos que pertenecen al grupo social –si se prefiere comunidad o clan- que han generado relaciones con el mismo. Con esto planteado revisemos los elementos que podemos tomar de Lacan (1953) para complementar esta definición.

Empecemos diciendo que para Lacan (1953), lo simbólico es una dimensión lingüística, puesto que la forma básica de comunicación es el intercambio de palabras. Para que este planteamiento quede claro, es necesario que ahondemos más en la propuesta lacaniana, por lo cual debemos tomar en consideración que Lacan reemplaza los conceptos

del *Yo*, el *superyó* y el *ello* por los de lo *real*, lo *simbólico* y lo *imaginario*. Desarrollemos esta substitución realizada por Lacan (1953), principalmente en lo que se refiere a los dos últimos¹⁰⁴.

Habría que recordar la primera fase de la construcción del sujeto, *el encuentro con el espejo*, como se dijo la clave radica en este diálogo gestual entre el niño y su imagen, punto desde el que se mencionó que el desarrollo del sujeto está en relación directa a la existencia de otro “...*El sujeto no es sino el reflejo de sí mismo. La necesidad de constituir un punto que constituye lo que es trascendente, es justamente el otro en cuanto otro*” (Lacan, 1953: 19). En esta dinámica el niño adquiere sentido de su cuerpo como *Gestalt*¹⁰⁵ (Lacan, 2009), de esta manera, al ser esta totalidad resultado de la correspondencia con otro, el niño interactuará con el otro (que puede ser la imagen en el espejo, un niño de su edad o su madre), de manera que si el otro llora el niño llorará o si éste tiene algo en sus manos el niño también lo querrá, a este tipo de relación Lacan (1953) lo llama *lo imaginario*¹⁰⁶.

Así, planteamos que un comportamiento puede ser imaginario cuando su oscilación entre imágenes y su propio valor de imagen para otro sujeto lo hacen susceptible de desplazamientos fuera del ciclo que asegura la satisfacción de una necesidad natural (Lacan, 1953: 6).

¹⁰⁴ De lo *real* bastará decir que Lacan (1953) lo define como todo aquello que se encuentra fuera del orden simbólico “*Lo real es o la totalidad, o el instante desvanecido... un ser completamente enjaulado en la realidad, como el animal, no tiene ninguna especie de ideas... el símbolo no es una elaboración de la sensación ni de la realidad. Lo que es propiamente simbólico (y los símbolos más primitivos) es otra cosa que introduce en la realidad humana algo diferente, y que constituye todos los objetos primitivos de verdad* (Lacan, 1953: 20)

¹⁰⁵ Un todo unificado

¹⁰⁶ Es importante tener claro que esta instancia de lo imaginario en el que se genera la Gestalt es el momento de creación del *Yo*.

Prosigamos con el siguiente elemento, Lacan (1953) da una importancia trascendental al lenguaje “...*el síntoma expresa...algo estructurado y organizado como un lenguaje... es siempre plurívoco, superpuesto, sobredeterminado... una superposición de símbolos tan compleja... esencialmente sobre varios planos, y del orden y del registro del lenguaje*” (Lacan, 1953: 8). Es así que valorará este tipo de relación establecida a través del lenguaje en la relación como una relación perteneciente al ámbito de lo *simbólico*. Un ejemplo de la relación a la que hacemos referencia puede ser cuando el niño escucha que es parecido al padre o tiene características de la madre, etc., esta relación, como se puede ver también proviene de fuera del individuo, el sujeto se estructura a través de lo que el otro le dice, dicho de otra forma *lo imaginario* es ordenado a través del lenguaje (lo simbólico) específicamente desde la palabra.

La palabra, se los he mostrado en forma abreviada, juega ese rol esencial de mediación. De mediación, es decir, de algo que cambia a los dos partners presentes. Esto no tiene, por otra parte, nada que no nos sea dado hasta en el registro semántico de ciertos grupos humanos...el término “palabra” significa algo que va mucho más lejos de lo que nosotros designamos así. Es asimismo una acción. Y por otro lado, también entre nosotros la “palabra dada” es una forma de acto. Pero es asimismo algunas veces un objeto, es decir algo que se lleva, una gavilla. Es cualquier cosa. Pero, a partir de ahí, existe algo que no existía antes...esta palabra mediadora no es pura y simplemente mediadora en ese plano elemental, puesto que

permite entre dos hombres trascender la relación agresiva fundamental al espejismo del semejante. Es necesario que sea más que eso, algo muy diferente, porque si reflexionamos, vemos que constituye no solamente esa mediación, sino que igualmente constituye la realidad misma (Lacan, 1953: 11).

Presentada la postura lacaniana, podemos complementar lo dicho páginas atrás respecto al símbolo y añadir que la existencia humana es en sí misma, el resultado de la relación simbólica entre el sujeto y todo aquello que lo rodea, por lo que como queda expresado, lo simbólico es la relación generada por un todo respecto a su correspondencia con los sujetos, pero que todo aquello que configura el entorno es símbolo¹⁰⁷. Así pues, si integramos todo lo dicho anteriormente bajo la idea de que el usuario del mundo sufre un proceso de *resujetización* se torna pertinente asegurar que este nuevo mundo –por más irreal que pudiera ser- está contenido de símbolos y relaciones simbólicas.

De este modo, a partir de esta definición, podemos insistir en que la construcción del sujeto está marcada por la interacción, pues cada uno está construido en relación de lo que el otro es y no es, elemento basado en el intercambio comunicacional entre los *habitantes*, el cual se verá influenciado por los elementos únicamente propios al individuo que han traspasado la frontera virtual - concreto. En otras palabras, los símbolos existentes en el espacio real, al ser llevados a un nuevo proceso de reconstrucción del individuo, serán

¹⁰⁷ Si seguimos a Lacan (1953) cuando habla de lo real nos daremos cuenta que esto es lo inexistente, pues en la construcción del sujeto en lo *imaginario* y lo *simbólico* todo el mundo adquiere sentido en términos comunicativos –si se prefiere semióticos- los cuales son manifestación de lo simbólico, es decir símbolos.

también los conformadores de lo simbólico del sujeto, así como de lo real¹⁰⁸ y lo imaginario. El símbolo reconstruye lo simbólico. Revisemos un par de fragmentos de entrevistas para confirmar esto.

Yo me siento identificado con el Arthas, es como chucha, es el más bacán del mundo y luego el traidor, es de alguna manera mi gusto personal por la tragedia, es como el héroes, como el relato de edipo o el de Ajax de Sofocles creo, es como que el héroe tiene que ver con su propio sufrimiento , yo le veo al Arthas y es como estas cosas, quiere salvar a la humanidad y al final se caga y su deseo de poder le hace daño (Arthass, 2016).

Ser de la alianza para mi es ser el que construye lo civilizado, como lo protector o posible, el que difunde la civilización, porque la alianza se construye en contraposición al salvajismo, por eso le dicen horda...porque por ejemplo los magos de la alianza son estudiados en cambio los de la horda son más brujos, shamanes los tauren tienen tótems, la alianza es la representación de la civilización y yo me identifico con eso, ahora es menos común, pero creo que si veo un león y un escudo azul, todavía me rodea un espíritu patriótico. La ciudad

¹⁰⁸ Este “real” no hace referencia a la definición de Lacan sino que tiene el uso que se le da para definir lo que es concreto.

de Ventormenta es como volver a casa, es volver a algo que conoces bien, emocionalmente es muy fuerte Ventormenta como hogar (ibid).

Ahora bien, una vez que han sido presentados estos relatos podemos afirmar que existen tres tipos de relaciones que conforman la vinculación simbólica:

- 1) Usuario- Avatar.
- 2) Avatar-Entorno.
- 3) Entorno – Usuario.

La primera vincula a ambos a través de la construcción subjetiva, basada en experiencias y anhelos, el usuario se configura a sí mismo y se hace a su semejanza, cada elemento es una remembranza a su ser físico como psicológico. La segunda es la apropiación de lo virtual a través del avatar, recorrer el mundo, conocer gente, intercambiar experiencias y crecer uno mismo con el desarrollo del mundo, esto hará que el espacio concreto se pierda de vista, pasando a segundo plano. Y el tercero, el tiempo en el mundo virtual, más el dedicado al mejoramiento del *ser virtual* sumado las anécdotas vividas y el flujo de emociones experimentadas al interior de él, generarán un vínculo afectivo entre el usuario y el entorno del mundo “*A la final uno le agarra cariño al avatar...uno crece con su personaje*” (Zuyokami, 2014). Elemento que será clave cuando discutamos cómo las estructuras virtuales se manifiestan posteriormente en el espacio concreto.

Una vez que hemos mostrado cómo los individuos reconstruyen y reconfiguran su subjetividad y su identidad en estos nuevos espacios, podemos pasar al siguiente tema que atañe a esta investigación, el lenguaje. Puesto que éste es el elemento estructurador del sujeto

y el mecanismo mediante el cual la comprensión que tiene del mundo es expresada, elemento sumamente importante a la hora de verificar nuestra hipótesis de que las nuevas estructuras generadas en estos metaversos regresan a la estructura concreta y se superponen a las lógicas previamente existentes en los individuos, cambiándoles sus concepciones y su comprensión del mundo, cambio que podrá ser solo percibido en el ámbito comunicativo de los individuos.

Capítulo 5. Transposición lingüística al mundo concreto

Hijo mío, el día que naciste hasta los bosques de Lordaeron susurraron tu nombre, Arthas. Hijo, observé con orgullo como te convertías en arma de rectitud, recuerda, nuestro linaje siempre ha reinado con sabiduría y fuerza y sé que mostraras moderación de tu gran poder. La verdadera victoria hijo mío es saber conmover el corazón de tu pueblo. Te digo esto, porque cuando mis días lleguen a su fin, tú serás el rey¹⁰⁹.

5.1 El lenguaje como elemento estructurador del individuo

Jerusalinsky (2005) menciona que no hay inconsciente si no existe el lenguaje, partiendo de la base de que es el significante lo que moviliza al sujeto, precisamente porque el lenguaje es un acto que requiere interpelación, implica una interlocución con un “otro”, lo que permite ratificar mi propuesta de que el surgimiento del “yo” es el resultado de la acción comunicativa y que es en este –el lenguaje- el espacio en el que se presenta de forma manifiesta la estructura de los individuos, dando sumo valor a la idea de que la manera en la que se da la relación con el otro, permitirá o no que se den transformaciones en los sujetos, pues como queda planteado, la interacción con un otro es el acto conformador del “yo”, por lo que si comprendemos todo acto de interacción como una acción del lenguaje, al revisar las distintas relaciones generadas en el espacio virtual, ya sea entre jugadores, entre el jugador y el mundo virtual o la existente entre el usuario y su avatar, podemos decir que este

¹⁰⁹ Introducción a la expansión del Lich King

flujo comunicativo puede generar transformaciones en el sujeto, tal y como ocurren en la experiencia concreta cuando el tejido social del sujeto cambia, por ejemplo, cuando un individuo ingresa a un nuevo grupo de amigos o cuando abandona el grupo doméstico, etc.

Una vez aclarado este punto quiero proponer algo más al respecto. Cuando planteo la comunicación en el espacio virtual, no solo hago referencia al diálogo entre usuarios al interior de la misma, sino también del vínculo comunicacional que se genera entre el jugador, la interfaz y la inteligencia artificial; desarrollemos esta idea un poco más a profundidad. El lenguaje no pertenece exclusivamente al terreno de lo oral, la escritura, los dibujos, también implican en sí un significado y un significante y por ende incluyen un emisor y un receptor, así, todo aquello que forma parte de un mundo virtual ejerce con el usuario un acto comunicativo, ante el cual, el jugador responde o no, por lo que me inclino a pensar que este renacimiento del sujeto se da con intensidad, producto del bombardeo informativo que permite al individuo sumergirse en este mundo virtual.

...no hay inconsciente sin orden del lenguaje...por eso cuando el inconsciente se manifiesta lo hace en el orden del lenguaje...en el psicoanálisis se trata de trabajar con el significante en la medida en que un sujeto se representa en él. Quiere decir que el significante, la palabra carga al sujeto sobre sus espaldas...para producir su acto requiere la interpelación, la implicación, la interlocución con el sujeto que el significante representa...sabemos que las relaciones del sujeto con el significante no son siempre las mismas y hay formas de relación particularmente, sideralmente y nítidamente

diferentes hasta el punto que la operación que se cumple en esa ecuación de relación del sujeto con el significante, su residuo, la posición del inconsciente no es la misma (Jerusalinsky, 2003, 18).

Del mismo modo, cuando hablamos del lenguaje como elemento estructurador, debemos revisar brevemente las funciones del mismo, es decir, no solo como estructura al sujeto en los términos que propone Jerusalinski (2003), sino también cómo genera y construye realidades, al ser este –el lenguaje- el medio por el cual el ser humano se expresa, persuade y nombra al mundo (Jakobson, 1963).

Jakobson (1963) distinguió seis funciones del lenguaje: *Función Emotiva* (emisor), *Función Conativa* (receptor) *Función Referencial* (Contexto) *Función Metalingüística* (código) *Función Fática* (canal) y *Función Poética* (mensaje)

Una esquematización de estas funciones exige un repaso conciso de los factores que constituyen todo hecho discursivo, cualquier acto de comunicación verbal. El Destinador manda un Mensaje al Destinatario. Para que sea operante, el mensaje requiere un Contexto de referencia (un “referente”, según otra terminología, un tanto ambigua), que el destinatario pueda captar, ya verbal ya susceptible de verbalización; un Código del todo, o en parte cuando menos, común a destinador y destinatario (o, en otras palabras, al codificador y al descodificador del mensaje); y, por fin, un Contacto un canal físico y una conexión psicológica entre el destinador y el

destinatario, que permite tanto al uno como al otro establecer y mantener una comunicación (Jakobson, 1963: 352).

En este momento no profundizaré en este aspecto, pues, más adelante en el capítulo me enfocaré en el proceso lingüístico cuando hablamos de estructuras virtuales, y cuáles son los cambios que se pueden apreciar en las distintas funciones del lenguaje y en las relaciones comunicativas, entre los usuarios y los no usuarios.

Sin embargo, de esta última parte es importante que el lector se quede con la idea clara de que: 1) el lenguaje estructura al sujeto, pues es en el desarrollo del mismo en el que se produce el encuentro con el otro, aspecto mencionado antes cuando tratábamos el encuentro con el espejo, ya que, como postuló Leach (1978), el lenguaje no es solo verbal.

...evidentemente las acciones expresivas incluyen gestos, tales como inclinar la cabeza, hacer muecas y agitar los brazos, pero también incluyen conductas tales como llevar un uniforme...la comunicación humana se realiza por medio de acciones expresivas que funcionan como señales, signos y símbolos...todas las diferentes dimensiones no verbales de la cultura...se organizan en conjuntos estructurados para incorporar información codificada de manera análoga a los sonidos y palabras enunciados de un lenguaje natural (Leach, 1978: 14-15).

Como se distinguió en el capítulo anterior, la relación no verbal en el estadio del espejo, no deja de ser una relación lingüística. De manera que toda acción humana está marcada por su habilidad cognitiva y aprehensiva expresada en el lenguaje; 2) No hay

inconsciente ni construcción del sujeto sin el lenguaje; y, 3) El lenguaje y sus funciones son universales a la especie humana, el ser es ser, en tanto puede comunicarse; parafraseando a Heidegger (1951), el lenguaje no es algo que el ser humano posee, sino lo que es¹¹⁰. Con estas tres últimas afirmaciones, considero que se puede tener clara mi decisión de abordar el tema de la transposición de las estructuras virtuales al escenario concreto, mediante un análisis del proceso en el ámbito de lo lingüístico.

A lo largo del texto hemos visto como el jugador se vuelve parte activa del mundo virtual, como ese espacio destinado al entretenimiento trasciende y afecta emocionalmente al usuario; también hemos desarrollado la idea de que los espacios virtuales y sus estructuras funcionan de semejante manera a las estructuras sociales y en relación directa a las mismas.

Se ha explicado el juego –lo aparente- y se ha teorizado respecto al sistema de relaciones que ahí convergen –lo subyacente- la propuesta que presenta este trabajo ha ido cobrando forma poco a poco y es el momento de dar el último paso, es hora de expresar de qué manera y a través de qué medios, este mundo que hemos descrito y sus respectivas estructuras son trasladadas al mundo concreto y los resultados que esta transposición suponen en el tejido social de la persona usuaria de WoW.

Si bien a lo largo del trabajo se han hecho menciones sobre formas en las que el juego afecta el plano real –peleas con parejas, problemas familiares, adicción, estudios- pienso que el espacio clave para entender y explicar este asunto –ya que en su seno logra conjugar los

¹¹⁰ Si bien la discusión de este postulado heideggereano es riquísima pues aborda la discusión del *dasein*, no es importante en este momento desarrollar estas ideas ni extenderse mucho en la aclaración de las mismas, pues se las explicarán más adelante. Lo que es esencial es que quede clara la idea, el lenguaje es lo que hace humano al humano.

diversos problemas ya indicados- es el lenguaje. Considero de suma importancia partir de la idea de que una persona, cualquiera que esta sea, al momento de enfrentarse a un nuevo espacio, por ejemplo un migrante internacional, lo más complicado –y a la vez esencial- será comprender y asimilar los códigos lingüísticos y comunicacionales del lugar al que arriba, ya que el ser humano como ser social y cultural, necesitará entender las características de la sociedad y cultura en la que va a vivir, lo cual solo será posible a través del lenguaje. Tomando esta idea como punto de partida, podemos asegurar que si en algún momento se produce un choque entre mundos –en este caso virtual versus concreto- éste se presentará en el plano comunicativo, ya que la fricción se notará en este aspecto con más fuerza; razón por la que he decidido realizar este análisis –sobre la yuxtaposición de la estructura concreta- partiendo desde el lenguaje.

Partamos por definir lenguaje y los elementos que lo componen. Como se mencionó con anterioridad (véase capítulo 2) el lenguaje crea realidades al nombrarlas y en la mención, en la palabra se abarca todo aquello que existe, podemos recordar las palabras de Borges en *El Golem* (1958) “*Si (como afirma el griego en el Cratilo) el nombre es arquetipo de la cosa en las letras de “rosa” está la rosa y todo el Nilo en la palabra “Nilo”,* y mostrar con esto el poder del lenguaje como acto creador, característica que nos obliga a volver a distinguir lengua, habla y signo lingüístico.

La primera es el sistema abstracto, la estructura misma del lenguaje y elemento universal de la existencia humana, en otras palabras, la habilidad innata del ser humano de comunicarse. La segunda en cambio es la ejecución de la lengua, el acto comunicativo en el que ya se presentan variaciones y existen particularidades. El signo lingüístico será el resultado de la relación de una imagen acústica y un concepto “*El signo lingüístico es una*

entidad única con dos facetas, como las dos caras de una hoja de papel: i) la imagen acústica...y, ii) el concepto (Leach, 1978: 24). La imagen acústica -o significante- es el sonido que nombra y que genera una imagen en la mente del individuo, mientras que el concepto -o significado- es el objeto que es nombrado en sí, una definición que puede variar entre las distintas sociedades y lenguas¹¹¹. Para dejar esto claro podemos acudir a un ejemplo presentado por Malmberg (1969) y pensar en que cuando un individuo dice la palabra <<Vaca>> la persona que lo escucha puede imaginar a la vaca tan solo con haber oído esta unión de sonidos que conforman la palabra, sin haber tenido la necesidad de verla previamente, así mismo, cuando el individuo recorre el campo y ve una vaca, a su cabeza acudirá el concepto vaca, la primera escena es un caso de imagen acústica mientras que la segunda muestra el caso del concepto.

Continuando con estas definiciones previas, es importante diferenciar el símbolo del signo. El símbolo es arbitrario, de semejanza y en mayor medida metafórico por lo que necesita de una mayor explicación.

...un *signum* es un símbolo cuando A representa a B y no hay relación intrínseca previa entre A y B, A y B pertenecen a contextos culturales diferentes. Ejemplos: ...ii) Cuando se usa la corona como marca comercial de una clase de cerveza, es un símbolo, no un signo. No hay relación intrínseca previa.

¹¹¹ Podemos hacer referencia a la diversidad de términos que tienen los esquimales para nombrar al <<Blanco>> o a la <<Nieve>> o a la cantidad de <<Verdes>> que distinguen las poblaciones amazónicas. Así mismo podríamos mencionar las diferencias existentes entre las mismas lenguas por ejemplo en Austria la palabra papa <<Erdapfel>> (literalmente “manzana de tierra”) se relaciona más con la palabra francesa <<Pommes de terre>> que con la alemana <<Kartoffel>> pese a que se trata del mismo idioma y el mismo objeto.

Coronas y cervezas provienen de contextos diferentes (Leach, 1978: 20).

El signo, por otro lado, está fundamentado en una relación intrínseca previa por lo que necesariamente debe pertenecer a un mismo contexto cultural¹¹².

...un *signum* es un signo cuando hay una relación intrínseca previa entre A y B porque pertenecen al mismo contexto cultural. Ejemplos: ...iv) Dado el contexto de las tradiciones políticas europeas en las que el rasgo principal de las insignias del monarca gobernante era una corona, una corona es un signo de soberanía. Esta clase de relación se describe a veces como *metonimia*..., la *metonimia* existe cuando <<una parte representa a un todo>> (Ibid)

Para facilitar la comprensión y la diferenciación de estos términos, usaremos la distinción propuesta por Jakobson (1956) y nos referiremos en adelante al signo como metonimia y al significado como metáfora, de esta manera podremos distinguir claramente la relación entre un concepto que adquiere sentido producto de un contexto específico y que se basa en convenciones sociales y otro que es el resultado de la arbitrariedad y acuerdos. Sin embargo, el lector que aún desee tener más clara esta diferencia, puede revisar el ejemplo que presentamos sobre el humo en un contexto de signo y de símbolo (ver pp. 124).

¹¹² Esto es importante, pues si logramos presentar que la dinámica entre usuarios del mundo virtual genera un entramado de <<signos>> podremos hablar de una cultura específica en torno al espacio virtual.

Una vez que hemos revisado estos términos y realizado ciertas distinciones, podemos proseguir con el desarrollo de este capítulo, en el que buscaremos aclarar y verificar si existe una transposición lingüística del espacio virtual a lo concreto.

5.2 El Lenguaje en el mundo virtual

Partamos de la premisa de que no puede haber espacio humano en el que el lenguaje no exista, pues este no solo es el *habla*, sino también la corporalidad, la contemplación y demás acciones humanas aún en situación de aislamiento. Siendo así, cualquier espacio, sin importar su origen o su razón de ser, en el que haya una persona será un espacio lingüístico. Dicho esto, el mundo virtual no puede estar exento de esta afirmación, por lo que debemos desarrollar cómo se produce el lenguaje en este nuevo espacio virtual, cuáles son las reglas comunicativas –tanto internas como externas- y qué elementos han sido construidos en la relación de la comunidad virtual con el entorno y cuáles son producto de una translación primaria¹¹³ de lo concreto a lo virtual.

En primer lugar revisemos qué elementos pertenecen a las normas comunicacionales internas, es decir, las que la misma plataforma impone a sus usuarios. En este grupo tenemos: el nombre de los lugares, las poblaciones, las razas, los “calabozos” y “mazmorras”, el nombre de las armas y objetos, el nombre de las profesiones y de las especies animales y vegetales.

En otras palabras, el mundo virtual en su estado más impoluto nos ofrece una serie de *conceptos* y de *imágenes acústicas* los cuales, sin embargo, se encuentran en un estadio vacío,

¹¹³ Primaria no solo en el sentido de un orden de llegada o de origen, sino también desde la perspectiva de materia prima, pues éstas no mantendrán su forma (significado) sino que serán modeladas como algo totalmente distinto.

pues carecen, en su relación con el usuario, de metonimia y de metáfora. Es decir, elementos vacíos que no generan reacción en el usuario ni cumplen el papel de comunicar algo, pues no cuentan con significado. Razón por la cual podemos decir que en el espacio virtual en un inicio cada cosa que conforma el lugar carece de sentido –a pesar de que sean elementos que existen en lo concreto- y solo es en la interacción con el usuario que cobrarán un valor sintagmático y paradigmático, puesto que el lenguaje, que es el elemento a través del cual se entiende y conforma el mundo, es una función emotiva, en otras palabras, las relaciones generadas con el mundo son las que determinan su valor simbólico y social en la mente de los individuos, por lo que en instancias previas a la interacción ambiente-sujeto, es imposible que los elementos conformadores del mundo contengan un significante per se, puesto que éste se construye también en un contexto específico, es así que elementos del mundo virtual puedan tener otro significado u otra relación con el individuo a pesar de que en lo concreto la relación sea totalmente distinta.

...se ha pensado en situar el lenguaje entre las instituciones humanas... pues las instituciones humanas surgen de la vida en sociedad. Este es precisamente el caso del lenguaje, que se concibe esencialmente como un instrumento de comunicación... como las instituciones no son en modo alguno datos previos, sino productos de la vida en sociedad, no son inmutables. Son capaces de cambiar por la presión de necesidades diversas y por la influencia... (Martinet, 1965: 6)

Del mismo modo, el juego limita los niveles de comunicación entre los usuarios, el elemento más claro de esto es la imposibilidad de entablar comunicación real con los

miembros de otra facción, lo cual, a la larga, ayuda a profundizar la separación emocional en los usuarios, entre alianza y horda. “...a mí me llamaba la atención de que vos le mandabas un mensaje a un horda sin querer hacerle daño o para que no te haga daño y no te entendía, no podía entenderte, ni siquiera hablan la misma lengua, cómo no van a pelear” (Arthass, 2016).

5.3 Lenguaje y ser humano

Con el fin de orientar este capítulo hemos realizado una aproximación al lenguaje desde la relación con el inconsciente que propone Jerusalinsky (2005), además, se ha presentado una serie de definiciones importantes brindadas por Jakobson (1963) y por Leach (1978), tanto en lo referente a la estructura del lenguaje como a su diversidad respectivamente. Sin embargo es necesario ahondar aún más en la definición del lenguaje, su esencia, su construcción, su razón de ser, de manera que podamos corroborar posteriormente que en éste se presenta la prueba concluyente de la transposición de la variación estructural virtual al espacio concreto, pues el lenguaje no solo es el nombrar al mundo, sino la manifestación de las lógicas del sujeto.

...como el lenguaje no es más que una forma particular de la función simbólica, y como el símbolo individual es más simple que el signo colectivo, nos vemos obligados a concluir que el pensamiento precede al lenguaje, y que éste se limita a transformarlo profundamente ayudándole a alcanzar sus formas de equilibrio mediante una esquematización más avanzada y una abstracción más móvil (Piaget, 115: 1991)

Para esto partamos inicialmente de Wittgenstein (2010) en su primera etapa¹¹⁴, puesto que de algunos postulados realizados en el *tractatus* podremos avanzar hacia una mejor comprensión de su entendimiento sobre el lenguaje y sus propuestas en su segunda fase. Empecemos diciendo que el lenguaje es un *estado de cosas*, aclaremos esto, Wittgenstein (2010) considera que hay una estructura lógica del lenguaje, la cual estaría ligada a la estructura de la realidad empírica, los objetos de ésta son elementos constitutivos básicos, pues carecen de estructura, sin embargo, éstos pueden integrarse formando un *estado de cosas* que es en realidad un *hecho*. “2.034 *La estructura del hecho consiste en la estructura del hecho atómico. 2.04 La totalidad de los hechos atómicos existentes es el mundo. 2.05 La totalidad de los hechos atómicos existentes determina también cuales hechos atómicos no existen*” (Wittgenstein, 2010: 21-22).

Aclaremos lo presentado en el párrafo anterior con un ejemplo. Imaginemos el juego de ajedrez, cada pieza es un *objeto* pero por sí mismas carecen de algo que podamos llamar estructura lógica, pero cuando ubicamos a todas en el tablero dotándoles a cada una de su espacio, sus posiciones crean de estos objetos un *estado de cosas*, y el juego en sí es la *totalidad de los hechos*. De esta manera el *estado de cosas* puede separarse dejando tan solo objetos, y la *totalidad de los hechos*, solo puede darse como el resultado de la relación simbólica construida tras la integración de los objetos en la construcción del *estado de cosas*.

¹¹⁴ La filosofía de Wittgenstein está definida por dos etapas, la primera relacionada a su *Tractatus-Logico-Philosophicus* y la segunda a su *Estudios filosóficos*.

Ahora bien, el lenguaje en este sentido es un *hecho*, puesto que es el resultado de la integración de objetos (palabras) para conformar su *estado de cosas* (una estructura única¹¹⁵), dicho esto el lenguaje solo puede ser resultado de la interpelación, del diálogo con el otro [si retomamos Lacan (2009)] de esta manera lo que da sentido al lenguaje es el significado que adquiere la palabra según el contexto en el que es usada o de cómo se da su uso, punto que es planteado por Wittgenstein (1999) en su segunda fase cuando menciona que el significado de una palabra es su uso en el lenguaje.

116. Cuando los filósofos usan una palabra — «conocimiento», «ser», «objeto», «yo», «proposición», «nombre»— y tratan de captar la esencia de la cosa, siempre se ha de preguntar: ¿Se usa efectivamente esta palabra de este modo en el lenguaje que tiene su tierra natal?— Nosotros reconducimos las palabras de su empleo metafísico a su empleo cotidiano. 117. Se me dice: «¿Entiendes, pues, esta expresión? Pues bien — la uso con el significado que tú sabes.»— Como si el significado fuera una atmósfera que la palabra conllevara y asumiera en todo tipo de empleo...120. Cuando hablo de lenguaje (palabra, oración, etc.), tengo que hablar el lenguaje de cada día. ¿Es este lenguaje acaso demasiado basto, material, para lo que deseamos decir? ¿Y cómo ha de construirse entonces otro?— ¡Y qué extraño que

¹¹⁵ *En la medida en que los “estados de cosas” se unen para formar “hechos”, esta combinación también tiene una estructura única y definida* (Robinson, 2012: 16).

podamos efectuar con el nuestro algo en absoluto!... Se dice:
no importa la palabra, sino su significado; y se piensa con ello
en el significado como en una cosa de la índole de la palabra,
aunque diferente de la palabra. Aquí la palabra, ahí el
significado. La moneda y la vaca que se puede comprar con
ella (Pero por otra parte: la moneda y su utilidad).
(Wittgenstein, 1999: 44-45)

De esta manera podemos decir que el lenguaje solo puede darse cuando los contextos y los usos están definidos y son estos *juegos del lenguaje* los que construyen realidades, pues el lenguaje sin contexto carece de significado (Wittgenstein, 1999) y al ser el significado una razón social no puede darse éste en lo privado *El lenguaje privado carece de significado. El lenguaje implica necesariamente significados entendidos mutuamente en contextos compartidos, sean particulares o sociales. Para que el lenguaje sea significativo debe tener un criterio público estándar o criterio de significatividad. El significado es algo que ocurre entre individuos* (Robinson, 2012: 25).

En este sentido el lenguaje se construye en función de la experiencia, por lo que la traducción de las palabras no basta para comprender el significado de lo expresado, esto intentaré mostrar una vez que presente los ejemplos en los que el lenguaje construido en el mundo virtual se traslada a lo concreto, dotando de nuevos contextos y de significantes a estos espacios reales. Sin embargo, aún no desarrollaremos eso hasta avanzar un poco más con el lenguaje, para esto tomaremos la idea de que el lenguaje no es una construcción *a priori* sino de experimentación y, a partir de eso, revisaremos principalmente las propuestas de Saussure (1979), a las que integraremos aportes específicos de Heidegger (1935), respecto

a la comprensión de la relación entre ser humano y lenguaje, con este fin en mente presentaré la diferenciación entre *Lengua* y *Habla* la cual es fundamental para el desarrollo del trabajo. Previo a profundizar en cada uno de estos revisemos cómo justificaba Saussure (1979) la división entre ambas. “*Al separar la lengua del habla (langue et parole), se separa a la vez: 1° lo que es social de lo que es individual; 2° lo que es esencial de lo que es accesorio y más o menos accidental*” (Saussure, 1979: 41), en otras palabras, lengua y habla equivalen a partes que se complementan en la construcción del lenguaje, pero cuyos orígenes, formas y usos son totalmente distintos, desarrollemos esto.

Por razones estrictamente pedagógicas partamos por el *Habla*, la cual consiste en la habilidad para comunicar o expresar algo:

El habla es...un acto individual de voluntad y de inteligencia, en el cual conviene distinguir: 1° las combinaciones por las que el sujeto hablante utiliza el código de la lengua con miras a expresar su pensamiento personal; 2° el mecanismo psicofísico que le permita exteriorizar esas combinaciones (Ibid: 41)

Dicho de otra forma, es la posibilidad de articular al mundo por medio de una estructura de significatividad, por lo que sería éste la condición ontológica del lenguaje.

El fundamento ontológico- existencial del lenguaje es el discurso [Rede]... El discurso es existencialmente cooriginario con la disposición afectiva y el comprender. La comprensibilidad ya está siempre articulada, incluso antes de

la interpretación apropiadora. El discurso es la articulación de la comprensibilidad. Por eso, el discurso se encuentra ya a la base de la interpretación y del enunciado. Lo articulable en la interpretación y, por lo mismo, más originariamente ya en el discurso, ha sido llamado el sentido...La comprensibilidad afectiva- mente dispuesta del estar- en- el- mundo se expresa como discurso. El todo de significaciones de la comprensibilidad viene a palabra. A las significaciones les brotan palabras, en vez de ser las palabras las que, entendidas como cosas, se ven provistas de significaciones (Heidegger, 1935: 163).

Por otro lado, el *Lenguaje* es la manifestación, es el medio por el cual se expresa el pensamiento “*La lengua no es una función del sujeto hablante, es el producto que el individuo registra pasivamente; nunca supone premeditación, y la reflexión no interviene en ella más que para la actividad de clasificar*” (Saussure, 1979: 41), la oposición del mundo frente al lenguaje¹¹⁶, una oposición en el que la *experiencia* (Erfahrung¹¹⁷) es la que desempeña su rol como esencia del lenguaje, pues la aprehensión del lenguaje se basa en la experiencia, solo desde ésta se penetra en su esencia (Rocha, 2005), solo desde la palabra el ser humano habita el mundo, ergo el ser humano pertenece al lenguaje y en él acontece su vida. Ahora bien, tenemos al habla y al lenguaje, sin embargo entre estos hay un elemento

¹¹⁶ En relación de interpelación al sujeto, pues el lenguaje se funda en la experiencia.

¹¹⁷ La importancia del término radica en que Heidegger (1935) realiza una diferenciación entre “Erfahrung” y “Erlebnis”, palabras que en su traducción al español tienen el mismo significado “Experiencia”, pero en su uso varían, pues la primera hace referencia al conocimiento producto de la experiencia y la otra como la anécdota detrás de una vivencia.

más, el *Sagen* (Decir) que es la esencia del lenguaje, el decir lleva las cosas al significado, pues al nombrarlas se constituye y se apropia el mundo, de esta manera Heidegger (1935) dirá que solo donde hay palabra hay mundo. Lo importante de la discusión presentada es exponer la naturaleza misma del lenguaje y su esencia de elemento ligado a un contexto, a una norma social, a una vivencia, es decir, al contenido simbólico que rodea al *hecho* lingüístico.

Para poner un ejemplo de la utilidad de la visión planteada partamos por decir que para el individuo ajeno a un lenguaje particular, las lógicas conformadoras del mismo son incomprensibles, tomemos el lenguaje escrito y pensemos en cada letra como un *ente*, éste solo tendrá sentido para el que lo ve en la medida de que su *sein* pueda ser asimilado por el sujeto. Propongamos como ejemplo los símbolos β o ϕ , totalmente carentes de significado para las personas que no conocen alemán o ruso, sin embargo, al momento de ser explicados el sujeto puede integrar sin mayor esfuerzo el *sein* de éstos a su propio lenguaje, en una suerte de asimilación simple; así β (*ezzet*)= ss y ϕ = /f/¹¹⁸, de esta manera si al lector le ponemos la palabra alemana “Fuß” o la rusa “фотó” podrá leerlas sin problema tan solo usando la información básica dada en la línea anterior¹¹⁹, pues este *sein* puede ser comprendido por nociones ya existentes en el individuo sin que se necesite de más datos.

Sin embargo, si revisamos la jerga al interior del mundo de WoW¹²⁰, vemos que ésta no puede ser comprendida en función de la traducción directa o la equiparación de

¹¹⁸ Hacen referencia al sonido que representan estas letras

¹¹⁹ Es importante hacer notar que al saber cómo funcionan podrá usarlas, más allá de saber o no el idioma, podríamos decir que con la información dada puede jugar con el símbolo creando palabras, escribiendo fonéticamente en su idioma pero con la simbología del otro, por ejemplo trazar su nombre. En otras palabras, está capacitado de usar esta información dada libremente y en cualquier contexto.

¹²⁰ Jerga que no es única de WoW, sino también de otros espacios virtuales.

significados o sonidos, tomemos la expresión “gg” (good game), por un lado el “gg” es relativamente fácil de leer “gege” o “llilli” pero aun dando al lector -ajeno al tema- el significado exacto del término y la manera de decirlo, éste –el lector- probablemente no tendrá la capacidad de crear una oración con esta expresión, ni siquiera de saber cómo usarla ni en qué momentos, no por falta de habilidades comunicativas, sino solamente por falta de contexto, por lo tanto no podrá percibir los elementos sustanciales que habitan este término. Es así que tomando a Wittgenstein (1999, 2010), Saussure (1979) y Heidegger (1935) podemos decir que aún a pesar de que las palabras usadas en el espacio de WoW puedan tener traducción exacta o ser elementos incorporados a lo virtual, desde lo concreto éstas responden a otras lógicas, a diferentes estructuras. Esta discusión se desarrollará más adelante, de momento quiero guiar la lectura a un elemento que igual corresponde al lenguaje y la metafísica del mundo de WoW, el mito.

A pesar de que hemos dicho que la plataforma en su estado original no cuenta con elementos que puedan poseer una relación metafórica o metonímica con el usuario, existe un nivel más complejo –y a la vez subjetivo- en el que el espacio guía la construcción de éstas en los sujetos, este es la mitología e historia del mundo. En esta se comparte con los individuos la información sobre la esencia de cada facción, sus fines, sus luchas, su moral, y es en este impartir de información que se provee a los lugares y a las poblaciones y razas de elementos, que en la relación individual subjetiva del usuario cobrarán una serie de distintos valores simbólicos. Es importante tener en cuenta que la simbología que adquieran los distintos entes en este mundo virtual no serán equivalentes ni universales, al menos no en un

principio; pues serán el resultado de la exposición de valores definidos en un espacio diverso en el que las definiciones dadas se vuelven borrosas, producto de la influencia cultural¹²¹.

...el Warcraft te identifica en esta lógica de humano bueno orco salvaje y por eso opté por la alianza...inclusive los personajes del juego, que no tienen que ver con personas normales, te cuentan historias sobre la horda que nunca son buenas, entonces te vas llenando con esta carga ideológica de que hay un enemigo en común, entonces te llena de pasión esta cosa de que haya personas unidas en contra de algo...o sea si veías un horda tenías que atacar ¿no? Tenías un nacionalismo hacia la alianza y por ende ver a la Horda era una amenaza para ti y tus compañeros (Arthass, 2016).

Debido a que hemos mencionado la *mitología* y con el fin de ampliar esta discusión y de que se tome en cuenta este aspecto a la hora de generar discursos a través de los cuales el espacio adquiere valor de *signum*, pues la mitología de este mundo virtual tiene un contenido estructural bastante complejo^{122 123}, podemos aseverar que si bien este universo se encuentra –como fue planteado previamente- desprovisto de contenido simbólico mientras no se genere interacción entre los usuarios y el mismo, también podemos decir que al poseer una historia mítica, es decir discursiva, podemos entender al mismo como un universo

¹²¹ Recordemos que el espacio virtual no se encuentra delimitado socialmente, sino que puede llegar a abarcar todas las distintas formas de expresión humana.

¹²² Complejo en el sentido de conjunto y compuesto

¹²³ Si bien no revisamos cada mitema a profundidad, puesto que no es de total relevancia para el desarrollo del capítulo, quisiera aclarar al lector que cada uno de los mitemas seleccionados, así como las unidades que los componen, tienen su contraparte en el mundo concreto, pero con el fin de no alargarme he tomado aquellos elementos que son más claros y que más ejemplos poseen.

lingüístico en sí mismo; con esto pretendemos exponer que todo lo que ocurre en el mismo está marcado por la retórica. Además de esto, quiero valorar (sugerir) –insisto en esto- que el contenido universal del mito de WoW hace que en la interacción sujeto-inteligencia artificial, la mente asimile con mayor facilidad el espacio virtual como real.

5.4 La variación del lenguaje

Ahora bien, en términos generales hemos abordado el espectro del lenguaje en su relación subyacente, ahora es momento de dirigir nuestra atención hacia algo aún más importante, la construcción del lenguaje en lo virtual, para ello se presenta un listado con una serie de expresiones y términos utilizados en este espacio, esto permite familiarizarse con el nuevo léxico y así avizorar el papel de este <<nuevo>> lenguaje en la comprensión y construcción del mundo¹²⁴.

EXPRESIONES	SIGNIFICADO AL INTERIOR DEL MUNDO VIRTUAL
Nerf/ Nerfeado	Empeorar o reducir las habilidades o fuerza de algún personaje
Agro/ Agrear	Atraer la atención, de forma involuntaria, ya sea por amenaza o por cercanía.

¹²⁴ La tabla mostrará términos y su significado al interior del juego, el uso de los mismos en el espacio concreto será analizado y explicado más adelante.

Tauntear	Atraer la atención voluntariamente por medio de habilidades
Kitear	<ul style="list-style-type: none"> - Atacar mientras se huye - Abandonar
Lootear	Recoger el botín de un enemigo
Cc/ Cecear	Incapacitar a un enemigo
Campear	Rondar o esperar a un enemigo esperando el momento para atacarlo
Buffear	Mejorar las habilidades o fuerza de algún personaje
Levelear	Subir de nivel
Ownear	Vencer a un enemigo con facilidad
Farmear	Acumular materiales: Recursos, oro, reputación u honor
Focusear	Fijar el daño o la atención a un único objetivo

125

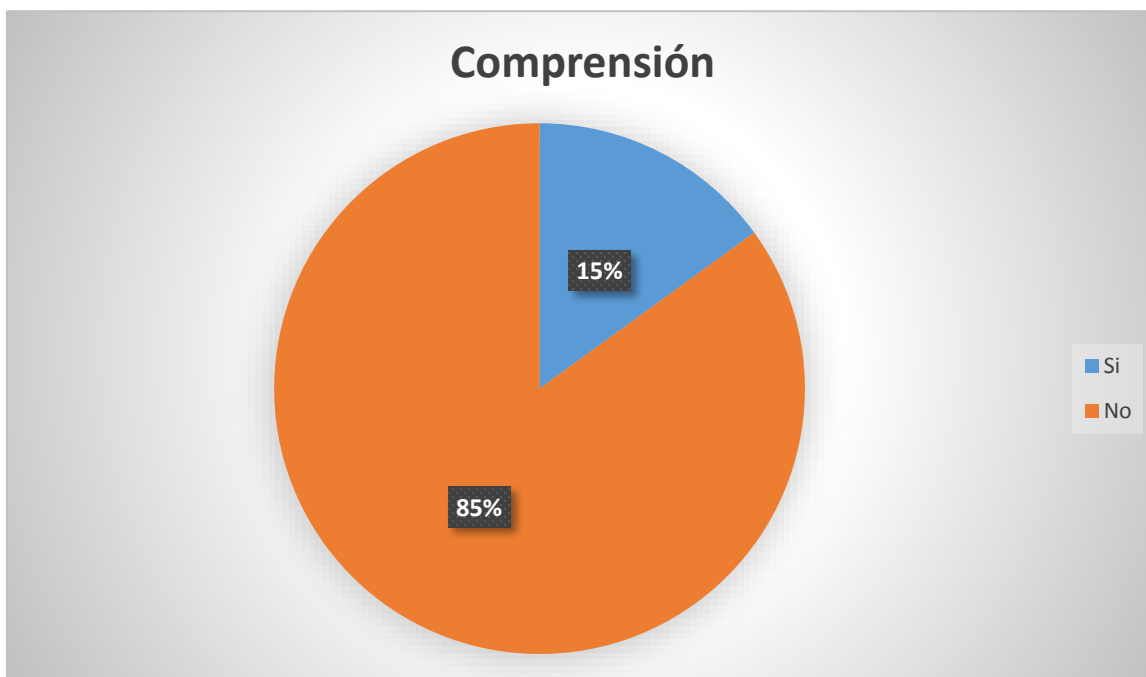
¹²⁵ Hay muchas más expresiones, pero con fines didácticos hemos escogido éstas, pues son aquellas que más nos permiten ejemplificar.

A partir de esas definiciones haremos la transposición al mundo concreto, a través del uso social real de estos términos, para ello se emplearán frases proporcionadas por los entrevistados; con ellas estableceremos el sentido social que tienen para estas personas y realizaremos una comparación con la percepción que tienen de estos términos individuos alejados de esta praxis lingüística; de esta manera se evidenciará si pueden entenderlas, relacionarse con ellas y utilizarlas en un contexto determinado.

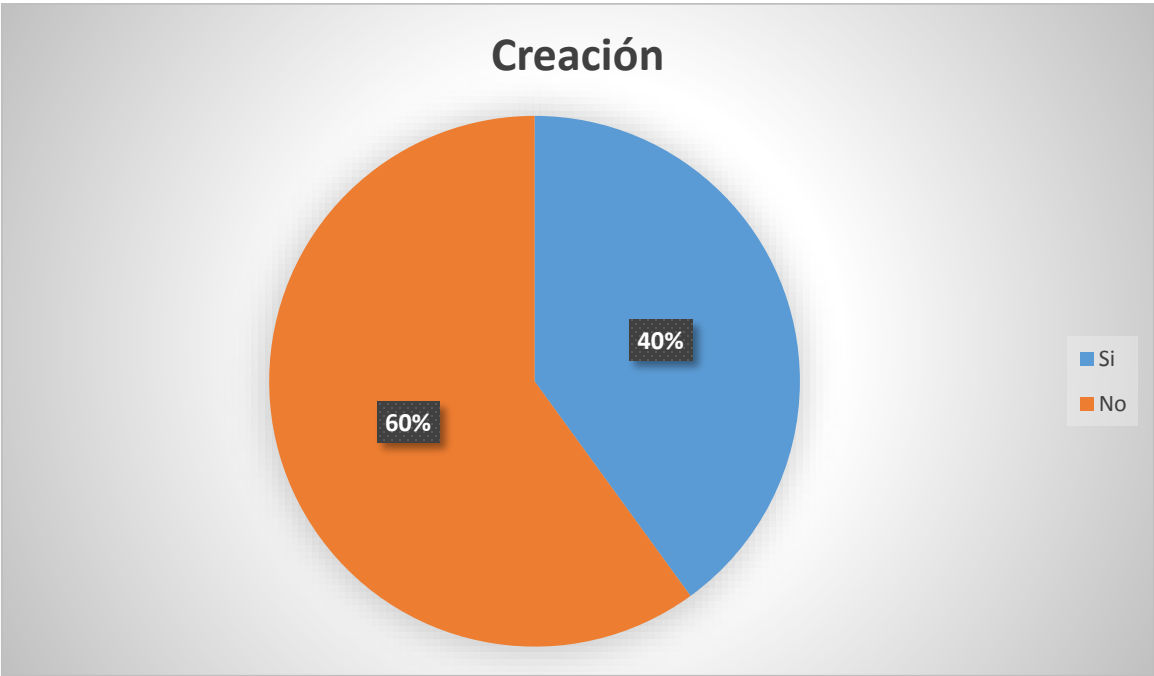
Para empezar tomemos en cuenta que cuando una persona ha vivido mucho tiempo fuera de su país adoptará como suyas expresiones propias –digamos códigos- del país o lugar que fue su residencia. Así tenemos el caso de personas que han vivido en España, Colombia, Perú, Chile, etc., que se han apropiado de frases como “Ostia”, “Pues”, “Pe”, “Weon”, respectivamente, todo esto producto de una adaptación lingüística a los distintos espacios. Lo mismo ocurre cuando de mundos virtuales hablamos, estos espacios cuentan con su lenguaje propio y sus significados particulares, que fuera de esos círculos no tendrán sentido, palabras como las mostradas en la tabla anterior, entre otras, solo pueden ser entendidas en ese contexto, tan solo en ese mundo, de manera que fuera de este, para un agente ajeno no tendrán sentido alguno. La acción comunicativa no se dará. Revisemos ejemplos de esto.

Durante la investigación se pudo recopilar frases que los jugadores usan en la cotidianidad, posteriormente éstas fueron mostradas a personas que no han tenido contacto con el espacio virtual, este proceso metodológico se dividió en tres partes, la primera consistió en la comprensión de la oración presentada sin la explicación del término usado, en la segunda instancia se explicó el contenido y significado de la palabra y se pidió a la persona que intente usarla en una oración, finalmente la oración creada por esta persona fue presentada a un usuario para que la valore y afirme si tiene sentido o no.

Los resultados que presentó este ejercicio metodológico fueron interesantes, tan solo tres de veinte encuestados lograron comprender frases que contenían términos provenientes del mundo virtual de WoW, de estos tres ninguno fue capaz de comprender cada una de las oraciones que les fueron expuestas.



Además de esto, de la muestra de veinte personas, tan solo ocho pudieron crear oraciones utilizando estos términos una vez que les fue explicado el significado y contexto del término, sin embargo, entre estas ocho personas el promedio de oraciones creadas que tenían sentido fue de tan solo dos de cinco, todo esto se presenta en los gráficos, de forma previa a la exposición de algunos ejemplos de la aplicación de esta técnica.



Con estos gráficos ya se muestra una gran diferencia en el aspecto comunicativo del lenguaje, es más, si juntamos todos estos datos y generamos una probabilidad de comprensión de los términos que incluya la capacidad de adoptarlos y usarlos libremente, existe tan solo alrededor del 10% de probabilidad de que una persona al azar comprenda el mensaje que se

quiere dar, lo que al llevarlo a las relaciones sociales como acción humana basada en la comunicación, generaría un debilitamiento en el tejido social concreto del individuo que es habitante del espacio virtual, sin embargo, antes de continuar con este planteamiento, quisiera presentar unas breves muestras de lo que fue el último ejercicio que permitió generar los gráficos anteriormente mostrados.

Caso 1 generalidades

Término usado: Agrear

Uso social concreto del término: Atraer, seducir o llamar la atención.

Oración original presentada a los encuestados: “Agreale a esa man”

Lo que comprendieron las personas¹²⁶ (breves rasgos):

- Complicarle las cosas a esa persona
- Molestar a la otra persona
- Darle mala suerte

Muestra de oraciones creadas¹²⁷:

- No es mi culpa agrear, estaba nerviosa (Valorada como oración sin sentido).
- Quisiera poder agrear a la chica que me gusta (Valorada como oración con sentido).

Caso 2 generalidades

¹²⁶ Se muestra en orden de mayor a menor, según la cantidad de gente que otorgó a la frase un significado relacionado.

¹²⁷ Se muestran dos oraciones una con sentido y otra carente del mismo, en caso de existir tan solo una implica que en el caso específico todos los encuestados dieron un mismo tipo de respuesta, ya sea con o sin sentido.

Término usado: Farmear

Uso social concreto del término: Alimentarse, comer.

Oración original presentada a los encuestados: “Ya nada, mejor vamos a farmear algo”.

Lo que comprendieron las personas (breves rasgos):

- Ya no queda nada que hacer
- Vamos a conseguir algo
- Vamos a comer y tomar algo

Muestra de oraciones creadas:

- Qué hambre vamos a farmear a la zona (Valorada como oración con sentido)

Caso 3 generalidades

Término usado: Buffear

Uso social concreto del término: Requerir más habilidades/capacidades de las que se posee; mejorar en aspectos que parecen improbables.

Oración original presentada a los encuestados: Necesito un buff para salvar el semestre

Lo que comprendieron las personas (breves rasgos):

- Debo sacarme el sucio
- Necesito ayuda para aprobar el semestre
- Debo mejorar

Muestra de oraciones creadas:

- Si no boofeas te dejo (Valorada como oración sin sentido)
- Quisiera un boof para jugar mejor fútbol (Valorada como oración con sentido)

Caso 4 generalidades

Término usado: Campear

Uso social concreto del término: Alguien que sigue a otra persona continuamente, estar a la espera de alguien, vigilar.

Oración original presentada a los encuestados: ¿A quién andas campeando?

Lo que comprendieron las personas:

- Como ganar un campeonato
- Que alguien se esconde de otras personas

Muestra de oraciones creadas:

- El ladrón me está campeando (valorada como oración con sentido)

Caso 5 generalidades:

Término usado: Focusear

Uso social concreto del término: tener a alguien visto, prestar atención a algo en específico.

Oración original: Esa profe me tiene focuseado.

Lo que comprendieron las personas:

- Que la profe le tiene concentrado

Muestra de oraciones creadas:

- No me deja pasar el balón, me tiene focuseado (Valorada como oración medianamente con sentido¹²⁸)

¹²⁸ El medianamente con sentido hace referencia a que el mensaje puede ser comprendido pero se advierte forzado, no es claro y puede ser ambiguo.

- Mi ma ya me tiene focuseado (Valorado como oración con sentido).

La valoración del usuario: Tiene cierto sentido

Ahora, en el caso particular al que se refiere el presente trabajo, el lenguaje del mundo de World of Warcraft es trasladado al uso cotidiano, lo que, por un lado, muestra cómo las estructuras del juego¹²⁹ aparecen en el mundo concreto, esta transposición lingüística significará un quiebre en las relaciones entre los individuos que tengan alguna relación con WoW y los que no. De aquí se generarán los problemas que fueron mencionados anteriormente, la familia no entiende ni la adicción al juego ni lo que dice su hijo/a, la pareja no comprende la importancia que la otra persona da al juego ni los comentarios que hace durante el día, y así en todos los aspectos de la vida. La falta de comprensión por parte del mundo concreto hará que el individuo busque pares afines que comprendan su nuevo lenguaje y sus códigos recién incorporados, generando relaciones de amistad fundamentadas en el ámbito lingüístico del juego, es decir la estructura social del juego crea micro estructuras de relaciones entre los términos en el mundo concreto.

Me acuerdo que conocía a unos amigos en Guayaquil, pseudoconocía, y yo fui allá a Guayaquil y yo llegué al terminal terrestre y me estaba esperando este man con el que yo estaba, en total éramos 5, nos subimos al taxi para ir a la casa del man, nos vamos a la casa los tres manes se sientan atrás y yo me senté con mi pelado al frente y uno de estos me dice, oye, somos 5, a qué parte nos estamos yendo, como si

¹²⁹ No hay que olvidar que el lenguaje es un elemento conformador de la estructura social.

estuviéramos en el juego como si me preguntara a qué mazmorra estuviéramos en el juego, siempre era así, era como que seguíamos en el juego, porque era lo mismo, el mismo trato. Las frases que usamos en el juego las trasladamos al mundo real porque nos entendemos jaja, son cosas que uno ya dice sin querer, sabiendo que hay gente que no entiende, es ya parte de nuestro vocabulario. Por ejemplo gente cercana que no juega no me entiende nada y me tiene que aguantar (Entrevista a Dustuki, 2014).

Es necesario tener claro que en estos casos, en los que interactúan un sujeto cercano al mundo de WoW con uno que no, el significado y el significante jamás serán los mismos. Retomemos un ejemplo, si un usuario de World of Warcraft dice en la conversación “GG” “gege”, el otro –el receptor- pensará que es una risa “jeje”, cuando en realidad es la abreviatura para decir “Good Game”, que ya en la cotidianidad significará un “bien hecho” pero también podría según el contexto referirse al final o conclusión de un todo o incluso a expresar rendición. A pesar de lo simple del ejemplo, esto ya nos da una idea bastante clara de los problemas que pueden existir en el ámbito comunicativo. Es decir, el signo lingüístico del que hablaba Saussure (1979) cambia entre gente perteneciente a una misma cultura por el hecho de que unas tienen estructuras virtuales actuando sobre sus estructuras lingüísticas tradicionales.

Con base a lo último planteado y reflexionando en torno a la propuesta teórica de Saussure (1979), tenemos la lengua y el habla, en planos generales los miembros de una misma sociedad tienen la misma lengua, español, inglés, chino, etc., pero no necesariamente

el mismo habla, ya que ésta, como quedó expresado páginas atrás, es un producto individual de los sujetos (Saussure, 1979). Ahora, podríamos afirmar que los diversos códigos lingüísticos de los usuarios del mundo de WoW son un habla particular dentro de un lenguaje fijo¹³⁰. Sin embargo, me atrevo a sugerir que este sistema de significados y significantes no solo es habla, sino que es en sí mismo lengua ya que es el código universal para los hablantes de este nuevo idioma, el idioma de los mundos virtuales.

Como el lenguaje no es solo oral o escrito, sino que también es la manera de expresar el conocimiento que tenemos del mundo, cualquiera que fuera el medio que usemos, podemos referirnos a la definición que damos a nuestros actos como una manera de lenguaje, ejemplificando –y ya en el caso de estudio- muchos de los participantes del mundo virtual de WoW desarrollan cierta tendencia a entender sus obligaciones o favores pedidos como quests o misiones, en la misma lógica de que serán recompensadas con experiencia, lo que considero es una manifestación lingüística, ya que significa recodificar elementos que ya tenían significación en función de las estructuras de una plataforma de internet. Esto además como claro ejemplo de que las estructuras virtuales crean en sus usuarios nuevas formas de entender el mundo, todo ello basado en sus propias estructuras.

Todavía usamos levelear, por ejemplo para cuando nos graduamos, estamos leveleando, también usábamos el típico a por la alianza cuando teníamos que dar exámenes o algo así y si había, hay obviamente momentos en los que hablas a otras personas y sigues usando estos términos y no te entienden,

¹³⁰ El uso de palabras como Divear, Gankear, Farmear igual se maneja bajo la misma lógica sintáctica del idioma que el hablante usa.

pero también, a la final, éramos tan cerrados que era muy difícil encontrarse con esos casos en los que hablémos fuera de nuestro mismo grupo (Entrevista a Starrkey, 2016).

En el mismo contexto es necesario mencionar ciertos signos, que igual son llevados a lo concreto, estos son los tatuajes, personas muy cercanas emocionalmente al mundo virtual pueden llegar a marcar en su cuerpo el símbolo de su facción, o el nombre de su clan o quizás el nombre de su personaje, cumpliendo claramente con la función que Turner (1980) les dio, es decir tipificar, representar o recordar algo, sea por cualidades análogas o por asociación de hecho y pensamiento (Turner, 1980). Esto podría ser la comprobación de cómo World of Warcraft logró trascender al plano más emotivo del ser humano y darle una nueva lógica a su comprensión del mundo.

Mira, aquí tengo mi vaso, es lo más importante, y obviamente está el símbolo de la horda, y así tengo muchas cosas que tienen el símbolo, eso soy yo, no dejo que nadie toque el vaso ni al Joaco [el hijo] porque es muy importante y el obviamente va a querer jugar [con el vaso] y no quiero que se pueda romper o le pase algo y así con otras cosas que me relacionan con la horda. (Zuyokami, 2017).

Hemos explicado por qué la transposición de la estructura virtual hacia la concreta se da en el lenguaje y las variaciones e implicaciones que ésta tiene; ahora es necesario para finalizar desarrollar brevemente los problemas sociales que acarrea trasladar las estructuras virtuales a los espacios concretos.

Los resultados de entregar la vida a una realidad ficticia online se traduce en la pérdida de las relaciones sociales, el tejido social del individuo desaparece, y su capital social y simbólico¹³¹ se traslada al espacio virtual. El mundo concreto pasa a un segundo plano, no le importa lo que suceda y poco a poco a su antiguo grupo de personas afines también les deja de interesar.

Llegó el punto en el que en mi casa me subían ya la comida o incluso se iban sin avisarme y yo me quedaba aquí me pasaba todo el día frente a la computadora, con un café y un cigarro, me levantaba –de las silla- a la noche y preguntaba dónde estaban todos, no me daba cuenta de que salían. Iban donde mi abuela, a reuniones, se iban de viaje, a fiestas y ya ni siquiera me llamaban para que les acompañe, me dejaban la comida lista o a veces plata para pedir a domicilio (Entrevista Dustuki, 2014).

Este ejemplo dado se reproduce en cada ámbito de la vida del individuo, con las parejas, los amigos, etc., el sujeto se queda “solo” en el mundo concreto y el único espacio de convivencia que encuentra será el mundo virtual, lo que generará un círculo vicioso. Esto también limitará el tipo de amistades y relaciones que pueda tener esta persona, ya que éstas, como se ha visto, solo podrán ser dadas entre personas que tengan relación con el mundo de WoW. *...yo jugaba World of Warcraft con mi pelado, nuestras citas eran citas de juego,*

¹³¹ “Capital social”, hace referencia a las responsabilidades y a las relaciones sociales de los sujetos. Mientras que “Capital simbólico” se refiere a características intangibles del sujeto que se vuelven reales solo a partir del reconocimiento de sus pares

jugábamos abrazados cada uno en su computadora, un día me di cuenta que a él no lo quería más y que lo que nos unía era WoW, me levanté y le dije, “debemos terminar”, él me dijo “sí”, no lo volví a ver” (Conversación con Belén, ex jugadora de WoW). “...mi ex aprovechaba que yo trabajaba todo el día y me decía que iba a trabajar, después de un año me enteré que había renunciado y que mientras yo me iba a trabajar él se quedaba en la casa jugando WoW” (Martina, ex jugadora de WoW, 2017) “Una compañera de piso que tuve mientras estaba en la universidad dejó de hacer todo, hasta de encontrarse con nosotros por jugar WoW, después de más de un año logramos que saliera de la casa y no comprendía nada, no podía comunicarse, no entendía cómo funcionaba el mundo, me acuerdo que se sorprendía porque había que pagar cuentas de luz o el arriendo (Ibid) “...me di cuenta que solo puedo tener una relación con gente que esté involucrada en esto, porque si no no podemos entendemos y hay muchas discusiones, ya lo he vivido y no puedo” (Lunartica, 2014)

Como podemos ver este espacio virtual significó –y aún significa- muchos cambios, además del desarrollo de un sinnúmero de momentos en la gente que fue parte del mismo. Las relaciones creadas en el mismo se volvieron las más importantes y las concretas pasaron a un segundo plano. Nos encontramos en la capacidad de afirmar que el mundo de WoW y sus estructuras influyeron en el mundo concreto y han traído para sus jugadores cosas malas pero también nuevos conocimientos y formas de entender el mundo y vivir en él; hecho que a su vez plantea a la antropología nuevos retos, principalmente reinventar sus métodos y técnicas para poder enfrentarse a estas nuevas realidades de existencia en sociedad.

6. Conclusiones

Una vez realizada esta reflexión a lo largo del trabajo, podemos destacar las siguientes conclusiones:

1.- El abordaje teórico de los nuevos constructos sociales ya no puede ser único, basar el análisis en una sola corriente de pensamiento es perjudicial, en la actualidad es imprescindible mezclar ideas con el fin de generar explicaciones más completas y evitar que la devoción a una teoría limite el alcance de la investigación, principalmente en un mundo tan conectado y diverso.

2.- El abordaje teórico desde el cognitivismo en antropología al estructuralismo en psicología a través de la lingüística es una buena idea si se quiere analizar los procesos de transformación estructural de los individuos. Precisamente porque la característica *emic* de este tipo de análisis demostró ser la mejor herramienta con la que puede contar un estudioso de estos temas.

3.- Sin importar el tema de estudio antropológico, el lenguaje deberá estar siempre presente como elemento de análisis, ya sea como variante o como determinante, pues es a través de este que se manifiesta la cultura y la naturaleza de los grupos, sujetos e instituciones; la concreción de las estructuras mentales de los sujetos. El lenguaje no solo interpreta al mundo, le da sentido, y es en ese alcance, el único vehículo mediante el cual se puede comprender las lógicas humanas.

4.- La etnografía virtual resultó ser una opción real para afrontar las nuevas dinámicas sociales, sin embargo, producto de las condiciones de anonimato en las que puede realizarse

el ejercicio metodológico, es necesario tener sumo cuidado a la hora de evaluar los datos, siendo imprescindible un exhaustivo contraste de la información conseguida.

5.- El dibujo como instrumento para obtener información es una herramienta de gran utilidad, el diálogo entablado durante el ejercicio permite adentrarse aún más en las perspectivas y subjetividades de los sujetos. Además de esto reduce la tensión entre el investigador y el entrevistado, a la vez que mejora los canales comunicativos entre ambos, impidiendo que el sujeto oculte o se niegue a dar información.

6.- Comprender la relación entre el sujeto y la máquina como reflejo hace posible que la psicología y la antropología aborden esta problemática de una mejor manera, el sujeto reconstruye, en función de su reflejo, un ser basado en los ideales adscritos a su existencia a través de sus propios procesos de endoculturación

7.- Los mundos virtuales poseen estructuras propias, las cuales integran de una manera más compleja al individuo con el espacio imaginado de internet. Si bien las estructuras virtuales aparecen en la estructura social concreta, no se trata de una yuxtaposición, sino más bien de una integración entre ambas estructuras, que por más que genere problemas en la interacción humana, no afecta el resto de relaciones fundamentadas en las estructuras sociales concretas

8.- Las personas que desarrollan su existencia en el mundo de World of Warcraft transitan en esta otra realidad, la destrucción de su tejido social concreto hace que el ser humano – como ser social- represente y recree su existencia en estos mundos virtuales, los cuales terminan convirtiéndose en el espacio en el que el sujeto es en realidad sujeto social. Su avatar representa su condición de ser humano, es su Yo en sociedad. Por ello, las reacciones de ira y crisis nerviosas de los individuos al enfrentarse a la desaparición de su personaje se

asemejan bastante a la reacción de un drogadicto en proceso de limpieza, sin embargo, no es una reacción ante la ausencia de sintomatologías, sino ante la desaparición de su ser como sujeto social.

9.- La interacción desmesurada con el mundo virtual y los sujetos activos y partícipes de esos mundos traerán problemas al individuo en lo que a sus relaciones sociales se refiere, su círculo social disminuirá y sus relaciones familiares se verán fragmentadas, por lo que el espacio de vida concreto sufrirá transformaciones, producto de la influencia que tenga la plataforma en los individuos podría significar un cambio de horarios, de uso del tiempo y de prioridades. El mundo virtual al funcionar con el mismo horario del espacio concreto capta totalmente la existencia del individuo, así tenemos por ejemplo que por la noche el avatar dormirá y lo mismo hará el usuario, si el sujeto madruga el personaje madruga, es decir el mundo virtual se convierte –de alguna forma- en el mundo concreto del individuo que interactúa en él.

10.- Con el avance del modelo capitalista su proyecto de individualización del sujeto ha transformado el espacio público en espacio de tránsito quitándole su característica histórica de espacio de encuentro. De esta manera el lugar que quedará para ser habitado será el virtual, destruyendo de esta manera el tejido social real y ubicando al individuo por sobre la colectividad.

11.- Los mundos virtuales aumentarán en número y en cantidad de usuarios, no solo serán los mundos virtuales, sino también las redes sociales online, las que se convertirán en el vehículo de comunicación entre los individuos, la anomía predominará el mundo concreto y

el ser humano en el espacio social quedará reducido a ser productor y consumidor de mercancías.

12.- El mundo de World of Warcraft logra una integración total de sus usuarios a la plataforma, este será uno de los motivos para el crecimiento de su comunidad de jugadores, la posibilidad de sentir la adrenalina de participar en una aventura o expedición desde un espacio de confort. Sensaciones que son muy reales para las personas que han integrado el juego a su cotidianidad.

13.- Los espacios virtuales pueden ser entendidos como estructuras sociales que también darán forma al sujeto en el que actúan, estas estructuras servirán para la construcción del yo en el espacio virtual y la creación de una lógica dentro del juego, finalmente, la estructura virtual puede manifestarse en el mundo concreto a través de los usos lingüísticos que los usuarios dan a los códigos.

14.- Durante el desarrollo de la investigación salieron al mercado productos tecnológicos que profundizan, aún más, la inmersión de los individuos en el espacio virtual, la producción de este tipo de mercancía no solo implica un “avance” en la interacción humano-máquina, sino, sobre todo, la reproducción de condiciones materiales de existencia en el que prima la explotación. El aumento de estos espacios en red también hace crecer la demanda de productos relacionados, los cuales son fabricados en las numerosas maquilas alrededor del mundo. La posibilidad de que el mundo virtual supere al concreto implicará también la imposibilidad de generar consumo consciente, pues, en lo que se refiere a leyes del mercado, la necesidad vence a la lógica, por lo que la explotación no solo se mantendrá, sino que

aumentará y no habrá la posibilidad de generar consumidores informados que pudieran actuar para poner fin a estas prácticas.

15.- La naturalización de la perspectiva del internet como espacio de relacionamiento afecta también la comprensión de los individuos de las dinámicas que ocurren en sus propios planos concretos de existencia. Por un lado las formas de acercarse y conocer a otras personas se homogenizan llevando a que no se entable contacto con el ser sino con la máscara, y por otro los sujetos se ven obnubilados por las *realidades* que presenta el espacio virtual, perdiendo de vista su situación real, sus necesidades, sus preocupaciones, su vida.

7. Bibliografía

Álvarez, A. (2012). *Antropología cognitiva: Mente y cultura*. Disponible en <http://teoriaehistoriaantropologica.blogspot.com/2012/04/antropologia-cognitiva-las-estructuras.html>

Augé, M. (2000). *Los no lugares espacios del anonimato*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Bainbridge, W. (2010). *Online worlds convergence of the real and the virtual*. Berlin: Springer.

Bauman, Z. (2016). *En el mundo actual todas las ideas de felicidad terminan en una tienda*. Disponible en <http://www.elmundo.es/papel/lideres/2016/11/07/58205c8ae5fdeaed768b45d0.html>

Bauman, Z. (2014). *La distancia entre pobres y ricos está agrandándose a un ritmo sin precedentes*. Disponible en <http://www.abc.es/cultura/libros/20140221/abci-entrevista-zyunt-bauman-desigualdad-201402211955.html>

Bohannan, P. (1993). *Antropología Lecturas*. Madrid: McGraw W-Hill.

Bourdieu, P. (2007). *El sentido práctico*. Argentina: Siglo XXI.

Carrión, F. (2005). *Espacio Público: Punto de partida para la alteridad*. Quito: Flacso.

Castells, M. (1997). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza Editorial.

Colby, B. (1966). *Ethnographic Semantics: A Preliminary Survey*. *Current Anthropology*, 7: 3-32.

D'Andrade, R. (1995) *The development of cognitive anthropology*. New York: Cambridge University Press.

De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano*. México: Universidad Iberoamericana.

De Laguna, F. (1960). *Papeles seleccionados del antropólogo americano, 1888-1920.* Evanston, III.: Row, Peterson

De Reyna, A. "Heidegger y la esencia del nihilismo." BIRA 1997: 537-549.

De Saussure, F. (1979). *Curso de lingüística general*. Paris: Lire aujor'd'hui.

Dolto, F. (1986). *La causa de los niños*. Barcelona: Paidós.

Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.

Goodenough, W. (1971). Cultura, lenguaje y sociedad. En Kahn, J.S. ed. *El concepto de cultura: Textos fundamentales* (pp 157-248). Barcelona: Anagrama.

Gramsci, A. (1981). *Cuadernos de la cárcel*. México D.F: Ediciones Era

Gromov, G. (1995) *The roads and crossroads of the internet's history*. Cambridge: MIT Press

Gumperz, J (1981) *Lenguaje y Cultura*. Barcelona: Anagrama

Harris, M. (1996). *Antropología Cultural*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

Harris, M. (1996). *El desarrollo de la teoría antropológica. Historia de las teorías de la cultura*. Madrid: Siglo XXI editores.

Harvey, D. (2005) *Conversación con David Harvey* disponible en <http://www.sinpermiso.info/textos/conversacion-con-david-harvey>

Hauben, M. (1997). *Netizens: on the history and impact of usenet and the internet*. Hoboken: IEEE Computer Society Press

Heidegger, M. (1951). *Construir, habitar, pensar*. En: <https://cherubiniblog.files.wordpress.com/2016/10/1951-heidegger.construir-habitar-pensar.pdf>

Heidegger, M. (1987). *De camino al habla*. Barcelona: Ediciones del Serbal Guitard

Heidegger, M. (1935). *Ser y Tiempo*. Mexico: Fondo de Cultura económica.

Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.

Hobbes, T. (1982). *El Leviatan*. Bogotá: Editorial Skla.

Holland, D. & Quinn, N. (1987). Culture and cognition. In N. Quinn & D. Holland (Eds.), *Cultural models in language and thought* (pp. 3-42). New York: Cambridge University Press.

Huxley, A. (1998) *Un mundo Feliz. Nueva visita a un mundo feliz*. Buenos Aires: Editorial Latinoamérica.

Jakobson, R. (1963). *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Editorial Seix Barral.

Jerusalinsky, A. (2003). *Para entender al niño*. Quito: Abya-Yala

Kovacci, O. (1967). *Tendencias actuales de la gramática*. Buenos Aires: Editorial Columba.

Lacan, J. (2009). *El estadio del espejo como formador de la función del yo (je) tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica*, en Lacan, Jacques, *Escritos 1.*, pp. 99-105.

México: Siglo XXI.

Lacan, J. (2013) *Escritos I*. España: Biblioteca Nueva.

Lacan, J. (1953). *Lo imaginario, lo simbólico y lo real*. Francia: e-ediciones.

Lakoff, G & Johnson, M. (1986). *Las metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.

Lakoff, G. (1987). *Women, fire, and dangerous things*. Chicago: The University of Chicago Press.

Leach, E. (1978). *Cultura y Comunicación, la lógica de la conexión de los símbolos*. México: Siglo XXI.

Leroy, M. (1969). *Las grandes corrientes de la lingüística*. México: Fondo de Cultura Económica.

Lévi-Strauss, C. (2000). *Antropología Estructural II*. México: Paidós.

Lévi-Strauss, C. (1979). Introducción a la obra de Marcel Mauss en Mauss, M. *Sociología y Antropología* (pp. 13-42). Madrid: Editorial Tecnos

Lévi-Strauss, C. (1973). *Una cándida conversación con Claude Lévi-Strauss* en *Flashmen*, Madrid, año 3, núm. 16, p. 76.

López, M. (2009) *El concepto de anomía de Durkheim y las aportaciones teóricas posteriores* en *Iberoforum Revista de Ciencias Sociales de la Universidad Iberoamericana*. vol. IV, núm.8, julio-diciembre, pp. 130-147. México: Universidad Iberoamericana.

Malmberg, B. (1969). *Lingüística estructural y comunicación humana: introducción al mecanismo del lenguaje y a la metodología de la lingüística*. Madrid: Editorial Gredos.

Martinet, A. (1965). *Elementos de lingüística general*. Madrid: Editorial Gredos.

Martínez, B. (2006). *Homo Digitalis: Etnografía de la Cibercultura*. Bogotá: Ediciones Uniandes.

Mattelart, A. (1971). *Para leer al pato Donald comunicación de masas y colonialismo*. México: Siglo vintiuno editores

McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós

Nietzsche, F. (2014). *Ecce homo*. Biblioteca virtual universal.

Orzack, Maressa. (2006). *World of Warcraft mundo de adictos*. Artículo disponible en <http://www.baquia.com/tecnologia-y-negocios/entry/emprendedores/world-of-warcraft-mundo-de-adictos>.

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona: Labor, S. A.

Reynoso, C. (1998). *Corrientes en antropología contemporánea*. Buenos Aires: Biblos.

Robinson, J. (2012). *Wittgenstein, sobre el lenguaje*. En *Revista Estudios* vol. X (pp. 9-32). México D.F: ITAM.

Rodulfo, M. (2014). *El niño del dibujo*. Buenos aires: Paidos.

Stephenson, N. (1992) *Snow Crash*. Nueva York: Bantam Books.

Tolkien, J. (1988) *Sobre los cuentos de hadas*. Barcelona: Minotauro.

Turner, V. (1980) *La selva de los símbolos*. México: Siglo veintiuno editores

Winnicott, D (1972.). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.

Wittgenstein, L. (1999) *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Ediciones Altaya

Wittgenstein, L. (2010) *Tractatus lógico-philosophicus*. Madrid: Alianza Editorial

Documentales

World of Warcraft: Looking for group documentary (2014) disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=xyPzTywUBsQ>

8. ANEXOS

1. Momento de selección de Avatar



2. Caracterización del Avatar



3. Mundo y entorno de WoW



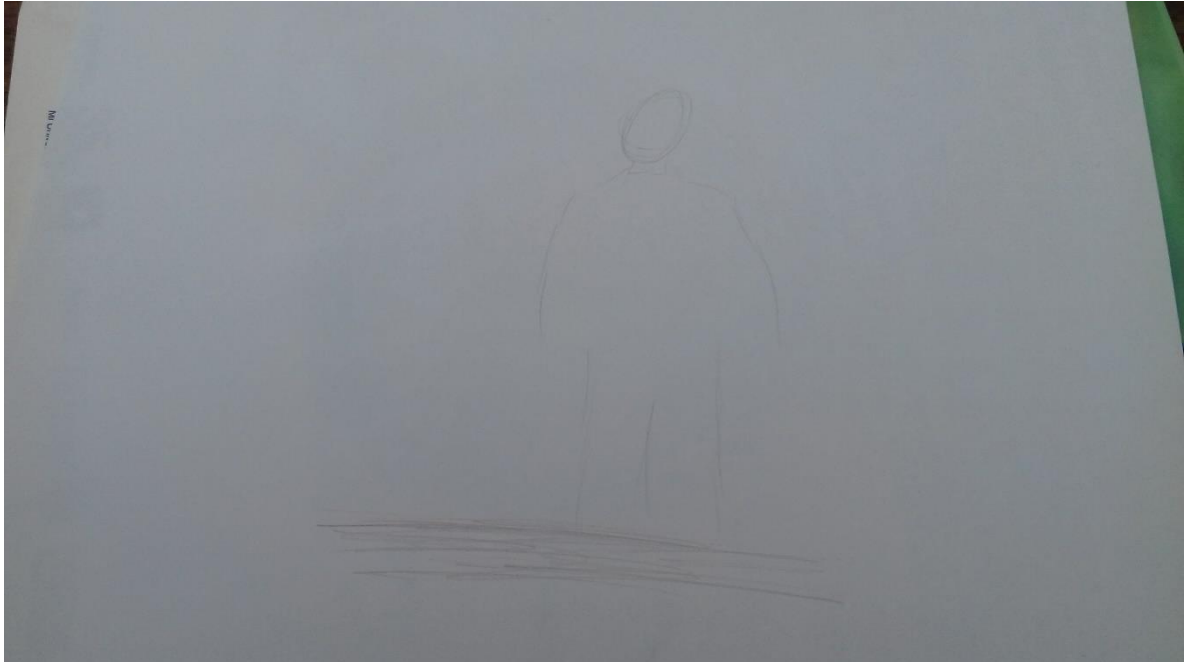




4. Mapas del mundo



5. Ejercicios de dibujo





- Nautilus
- Elto de songe
- Caballero de la muerte
- Corona de Hielo



