

**La sociedad de los avatares:
Videojuegos, representación y discriminación.**

Catalina Agudelo Piñeros

Trabajo de grado para optar por el título de
Master en estudios culturales

Sergio Roncallo Dow
Asesor Trabajo de grado

Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de ciencias sociales
Maestría en estudios culturales
Bogotá 2014

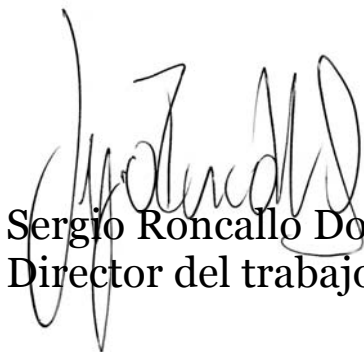
Bogotá, julio 31 de 2014

Profesora
Diana Ojeda
Directora
Maestría en Estudios Culturales
Pontificia Universidad Javeriana

Estimada Diana,

Me dirijo a usted con el fin de informarle que el trabajo La sociedad de los avatares: Videojuegos, representación y discriminación. elaborado por la estudiante Catalina Agudelo Piñeros se encuentra finalizado y, a mi juicio, reúne los requisitos exigidos por el programa para pasar a sustentación.

Cordialmente,



Sergio Roncallo Dow, PhD
Director del trabajo de grado.

Agradecimiento

El presente trabajo es el resultado de muchos días haciéndome preguntas y pensando en como resolverlas mientras comía, trabajaba, caminaba e incluso mientras dormía. Y estas preguntas nunca hubieran llegado a ningún lado de no ser por las discusiones, los encuentros y conversaciones informales con aquellos que como yo también se preguntaban que harían para resolver sus proyectos de grado.

Agradezco a mis compañeros de maestría por darme muchas veces luces de hacia dónde dirigir la investigación, por estar pendientes del proyecto y por los momentos agradables que pasamos intentando dar rumbo a la maestría.

Agradezco a mi director de tesis Sergio Roncallo, quien estuvo presente en todo el proceso y quien con incontables sesiones de catarsis nos puso a confrontarnos con las ideas que creíamos tener seguras sobre el mundo, quizás en un intento de formar en nosotros algo de verdadero pensamiento crítico. Y le agradezco especialmente por haber estado hasta el ultimo momento, por apoyarme cuando más angustiada estaba.

Agradezco a los que me tuvieron que soportar en casa con mi cara de tragedia y mis llamadas desesperadas diciéndoles que rogaran para que todo saliera bien y yo pudiera encontrar el camino de la investigación. Hablo especialmente de mi esposo que nunca pero nunca se cansa de darme amor y motivación.

Y finalmente agradezco a los se toman el tiempo de leer este trabajo, es solo en ese momento en el que todo lo anterior cobra sentido.

Tabla de Contenido

Introducción	6
El juego como construcción cultural	16
Virtualidad y videojuegos	18
Surgimiento de los videojuegos: efectos sociales de los videojuegos	21
Los videojuegos de representación	26
Avatares	27
Representación e identidad en los avatares	30
Identidad real	32
Identidad virtual	36
Identidad proyectiva	38
Modelos culturales	43
Reproducción de modelos culturales en los videojuegos	48
Modelos culturales en conflicto	52
Prácticas discriminatorias en los videojuegos	55
Modelos hegemónicos en los videojuegos	58
Ideas Finales	61
Bibliografía	

Introducción

Con el auge de la computación y la llegada de la internet los desarrolladores de tecnologías del entretenimiento comenzaron a tener nuevas ideas. Estas iniciativas permitieron el desarrollo de plataformas de videojuegos que tenían el objetivo de ser el puente de conexión entre personas alrededor del mundo en búsqueda de entretenimiento. Dichos videojuegos permitían la interacción de personajes manejados en el juego por personas que no se conocían entre sí pero que a través de un avatar (representación proyectiva creada o elegida por un usuario para interactuar en el juego) creaban estrategias y conformaban comunidades en pro de cumplir los objetivos del juego.

Pronto las comunidades virtuales se hicieron populares entre los jóvenes niños y adultos con acceso a internet y evolucionaron en herramientas que permitían la comunicación entre los individuos. A través de los chats (cuadros de diálogo en tiempo real en los cuales los usuarios pueden, de manera escrita, enviar mensajes a los otros usuarios aliados en el juego) las personas desarrollaron dinámicas de comunicación en comunidad.

Pero este avance ha evidenciado una gran cantidad de problemáticas sociales que es competencia de esta investigación estudiar. Estos avatares que interactúan en los espacios virtuales, son controlados por usuarios del mundo real que impregnan a su personaje de su propia realidad, de manera que a través del uso de herramientas como los chats se evidencian las problemáticas de los usuarios “reales” como el racismo y otros tipos de discriminación que se pensaba no eran propios de los ambientes virtuales.

El ambiente virtual mediado por la conexión a la red, ha propiciado que los videojuegos se potencien como los espacios de entretenimiento predilectos de las sociedades que tienen posibilidad de conectarse. Este hecho, ha transfigurado las maneras en que las personas interactúan, se comunican y perciben el mundo en su nueva interacción con este mediada por la tecnología.

Con la popularización del uso de los videojuegos como espacio común de búsqueda de entretenimiento, muchas de las dinámicas sociales se han transformado, constituyendo una especie de “cultura híbrida” en dónde los individuos, viven intercalando sus realidades entre lo virtual y lo no virtual. En este sentido, al hablar de estudios sobre individuos y sociedades actuales, se hace necesario abarcar las dos dimensiones, virtual y real, como parte de una misma realidad.

El estudio de los videojuegos ha cobrado especial relevancia en las ciencias sociales después de su inesperado auge en los años 80. Su importancia puede deberse a la transformación que implica en las prácticas de los sujetos y en cómo estos comprenden el mundo e interactúan con él. Hablar de videojuegos no solo constituye un análisis a las practicas de ocio de los individuos, pues el juego no se limita a el momento de la interacción de los individuos, sino que más bien constituye un parámetro de desarrollo y formación de los sujetos en tanto culturales.

Los videojuegos nos permiten estudiar dinámicas de interacción entre los individuos y el mundo virtual, que evidencian maneras de expresar distintas identidades constitutivas de los individuos en el mundo virtual, las cuales

intervienen tanto en su dimensión real como en la virtual. Comprender lo virtual y lo real como constitutivo de la realidad del sujeto, abre posibilidades de investigar cómo las identidades del sujeto lo constituyen en simultáneo en las dos dimensiones y por tanto constituyen su representación en el mundo virtual.

Podemos decir entonces que los ambientes virtuales son espacios en dónde distintas identidades fluctúan, se metamorfosean y se adaptan simultáneamente, los individuos tienen que estar dispuestos a actuar entre y desde estas identidades que finalmente lo constituyen. Es importante resaltar que dichas identidades no aparecen de repente en el ambiente virtual; en el caso de los videojuegos, se establecen desde las reglas de juego, la mecánica que el jugador tendrá que seguir para conseguir los objetivos de juego.

Dicha característica demuestra que los ambientes virtuales no son en ningún sentido “espacios libres” en dónde los sujetos puedan representarse, ser y hacer a su antojo, sino que probablemente son espacios en donde se configuran nuevas subjetividades inscritas en todo caso en las mismas normas y discursos hegemónicos y patriarcales que la realidad actual.

Este proyecto se interesa por analizar las representaciones que los individuos crean de sí mismos para interactuar en el mundo virtual, y en ese proceso, identificar que factores de su contexto social median el proceso de creación de esas representaciones o avatares y en ese sentido, cómo esas representaciones se configuran desde dicho contexto. Este análisis permitira identificar las características de la realidad actual que se fusionan en la configuración de los

mundos virtuales, promoviendo muchas veces la reproducción de problemáticas sociales del mundo actual en el mundo virtual.

La investigación parte de considerar que el momento de creación del avatar como representación del individuo en el plano virtual, es el instante de quiebre, de transposición en el que las dos dimensiones de la realidad se fusionan parcialmente. Por esta razón, es allí en donde el trabajo de campo puso especial atención acerca de cómo, en ese momento, los factores sociales que atraviesan al sujeto en su vida cotidiana, intervienen en la creación del avatar, dotándolo de ciertas características que serán fundamentales para la interacción en los mundos virtuales.

El trabajo de campo que apoyó este proyecto, se desarrolló en el segundo periodo de 2013 durante el cual se dedicaron 9 semanas al desarrollo del mismo. Este dio como resultado la obtención de material valioso en cuanto a datos empíricos del grupo estudiado. El objetivo de estas prácticas se centró en la obtención de información mediante la experiencia de los participantes con los videojuegos, para esto, se plantearon 4 etapas que sirvieran para cubrir en la investigación el material empírico necesario que diera cuenta de tema de representación e identidad en los videojuegos.

La primera etapa, estuvo determinada por la realización de una convocatoria en redes sociales de jóvenes bogotanos entre los 12 y 15 años que estuvieran interesados en participar en una investigación sobre videojuegos, pauta con la cual se planteó interesante el proyecto frente a los jóvenes de estas edades. Este

proceso se realizó mediante el diseño de una pieza gráfica y la apertura de un evento en la red social Facebook, en la cual se publicó dicha pieza.

Finalmente, se contó con la participación de 8 jóvenes, lo cuales variaban en género, estrato social y edad, brindando al proyecto una perspectiva variada para la obtención de resultados. El paso a seguir, era entonces propiciar un acercamiento con los participantes de manera individual, para intentar crear la relación de cercanía que facilitara el proceso de la serie de encuentros que se tendría a lo largo de las 10 semanas restantes.



◀ *Pieza gráfica realizada para la convocatoria de los participantes del trabajo de campo.*

La decisión de acercarse a los participantes de manera individual y no en trabajo colectivo, se debió a que era esencial estudiar el contexto social de los participantes en su dimensión familiar, estudiantil, y en su círculo de amigos, así como su relación con sí mismos, y dado que estos factores no eran compartidos por los participantes, se hacía imposible pensar el ejercicio colectivamente.

En primera instancia, se realizó una entrevista semi-estructurada a cada participante en su casa, con el fin de permitirles estar en control del espacio y en condiciones más propicias para hablar de sus actividades y relaciones cotidianas con su entorno. Las preguntas de la entrevista, se enfocaron en la relación e interacción de los participantes con su colegio, su círculo de amigos, con su familia, y con sus deseos futuros, así como su relación histórica con los videojuegos.

Como primer acercamiento, el ejercicio permitió revelar si era posible continuar el proceso con los participantes o si algunos de ellos no estaban en la disposición de asumirlo. Finalmente, fue necesario seleccionar tres participantes nuevos, puesto que algunos de los seleccionados en primera instancia no demostraron las condiciones de compromiso y confianza para continuar en las etapas de la práctica.

La tercera etapa del ejercicio involucró la práctica directa con los videojuegos seleccionados, estos fueron *The Sims 3*, un simulador social que permite ciertas posibilidades de caracterización de los personajes, puestos en un ambiente cotidiano en el cual estos pueden ir construyendo, aparentemente a su antojo, sus vidas y su entorno como en una vida virtual paralela.

El segundo juego escogido fue Starcraf II, que basado en la ciencia ficción involucra al personaje, que en este caso no tiene posibilidades de personalización, en una historia donde este debe tomar una postura política determinada por el juego, frente a la historia que se propone. Esto incluye la afiliación a una raza y por tanto la oposición a las demás, y el cumplimiento de

ciertas misiones establecidas por el juego. Este juego me permitiría analizar el nivel de afiliación de los participantes con las acciones propuestas en el juego.



El mundo de The Sims 3



El mundo de StarCraft 2

Durante la segunda visita realizada en las casas de los participantes, se realizó la instalación de los dos videojuegos en el computador del participante y posterior a eso se comenzó con la interacción con los mismos. *The Sims 3* fue el primer juego en utilizarse, comenzando por la creación del personaje seleccionando características entre las cuales podía escogerse género, edad, estatura, peso, masa corporal, musculatura y demás aspectos físicos, psicológicos y sociales que se asignaban al personaje para que este se comportara de acuerdo a ello en su entorno virtual. La práctica también incluía la selección de un sitio en dónde vivir y una actividad académica, profesional o laboral que realizar.

Para el caso de *StarCraft II*, el objetivo fue analizar las manera como los participantes se afilian a la historia del juego, y como éste les asigna las identidades que deben asumir en la historia. Para la práctica de juego, fue necesario inscribir un usuario y contraseña que permitiera a los participantes

acceder al juego, desde cualquier plataforma, luego se procedió a la instalación del juego en el equipo del participante, proceso que fue fundamental, puesto que la instalación incluía un video introductorio en el cual el mismo juego contextualizaba al jugador de la historia, los objetivos, ideales y metas de juego que se encontrarían al asumir las misiones propuestas por el juego. Veo importante esta etapa en el sentido en que demuestra el proceso que sigue el juego para ir involucrando a los jugadores con la historia y afiliándolos con los ideales de los personajes. Una vez comenzaba el juego, el participante estaba familiarizado con el personaje de juego, y le era más fácil identificarse con él, ya se había puesto de su parte. La práctica continuó hasta completar la primera misión del juego. El juego iba continuando la narración de la historia en la medida en que el jugador avanzaba en la misiones, las victorias y fracasos del personaje central de la historia eran también del jugador.

Con el fin de permitirles a los participantes avanzar en los juegos, y evolucionar a sus personajes, se estableció una tercera etapa de trabajo de campo que estuvo determinada por el objetivo de hacer seguimiento a las prácticas de juego, las interacciones que los participantes tuvieron durante 2 semanas con los juegos.

La estructura del seguimiento iba desde la observación, para lo cual nuevamente me encontré con los participantes en sus casas, de manera que ellos me mostraran sus avances en los juegos. El tiempo de juego permitió evidenciar una evolución del personaje con el que los participantes se sintieran identificados, lo cual era fundamental para que ellos tuvieran las suficientes herramientas para responder desde su experiencia con el juego las preguntas de seguimiento.

La segunda parte de la visita, se realizó de acuerdo a una entrevista semi-estructurada, en la cual se buscó indagar desde la experiencia de los participantes, cómo se relacionaban e identificaban con su personaje en el plano virtual. Las preguntas estuvieron enfocada a indagar cómo se sentían representados en su personaje, qué aspectos de los juegos en la interacción les gustaban y cuáles no, que intenciones tuvieron al crear a su personaje, qué cosas les gustaba de su personaje, qué actividades habían puesto a hacer a sus personajes, etc., todas ellas enfocadas a la experiencia de la práctica de juego.

En esta medida, la perspectiva de los estudios culturales nos permite analizar el problema de manera transdisciplinar, y aporta a la investigación la posibilidad de estudiar a los usuarios de estas comunidades desde sus particularidades, es decir, situar a los sujetos en un contexto y unas condiciones sociales específicas permite contar con una visión mas clara de sus particularidades evitando la homogeneización de la investigación. Con el proceso de la práctica terminado, fue posible comenzar el análisis de los datos encontrados que, debido a la simultaneidad con la actuan estos factores, solo era posible hasta terminar el proceso.

El siguiente trabajo se divide entonces de la siguiente forma: Comienzo por indagar el papel de los juegos en las relaciones humanas, históricamente el juego ha hecho parte de la manera como los individuos se relacionan con el mundo, aprenden de él y configuran sus percepción a partir de las experiencias de juego. Posteriormente, analizo la virtualidad como campo de experiencias y vivencia de los individuos mediadas por tecnología, y en este sentido como los

videojuegos introducen en la sociedad una nueva manera de interactuar con la pantalla que implica transformaciones en el ámbito social, psicológico y cultural.

Enmarcado en el plano de los videojuegos, analizo los avatares como representaciones proyectivas de los individuos desde su configuración hasta su interacción en los ambientes virtuales, particularmente en los videojuegos de representación, prestando especial atención en como se configuran las identidades en la relación jugador – avatar y como estas se desarrollan y transforman en los ambientes virtuales.

Finalmente, estudio los modelos culturales, su definición y funcionamiento dentro del mundo virtual y su relación con la realidad actual, a partir de las relaciones sociales que se establecen entre los jugadores dentro del mundo virtual y cómo estas pueden sobrepasar el mundo virtual hacia el mundo real. Este análisis se vuelve significativo en la medida en que los modelos recreados en los mundos virtuales que vienen del mundo real, pueden evidenciar resultados muy cercanos a los que se encuentran en la realidad. Esto me permite rastrear los modelos hegemónicos existentes en el mundo real que son reproducidos en los mundos virtuales.

El juego como configuración cultural

Es importante comenzar hablando del papel que históricamente ha tenido el juego en las sociedades y cómo este influye directamente en la conformación de los parámetros culturales que rigen a las mismas.

El juego, como construcción cultural, abarca una serie de dimensiones de los individuos fundamentales en la obtención de vivencias en la realidad. Como práctica, permite dotar al individuo de dichas vivencias que configuran finalmente su percepción del mundo e influyen en su manera de interpretar las circunstancias que se le presentan, “el juego se percibe como función creadora pues al iniciar el juego se van generando reglas que se vuelven costumbres y tradiciones y van dándole forma a cada cultura”. (Pinilla, 2013. p. 20)

Existen diferentes tipos de juego que se adaptan a estas características y juegan su papel en la dimensión cultural, de acuerdo a los jugadores que comparten afinidad con su estructura, reglas y con las vivencias que estos producen. Según la conocida tipología de juegos de Callois (1991) podemos ver aquellos juegos que se basan en la competición, que permiten a uno de los jugadores gozar del triunfo fruto del esfuerzo y de su entrenamiento, o aquellos de azar, en los que pareciera gozarse del favor de la casualidad, o los de vértigo que como diría Pinilla (2013) son juegos que enajenan abruptamente la realidad.

El campo de desarrollo de los juegos se percibe como acción real, bien sea en su dimensión actual o virtual, es decir, involucrándose directamente en la realidad que vive el individuo, lo cual implica que la interviene de manera directa, o

presentándose como una proyección de esta o de otra, que no pareciera intervenir de manera inmediata y abrupta en su realidad actual. “Hay algunos cuyo desarrollo se constituye en una realidad en sí misma, mientras que otros se conforman como una realidad que representa a otra realidad figurada” (Collantes, 2013. p. 25).

En el segundo caso, podemos hablar de los juegos de representación, que aunque no están excluidos de la realidad actual de los individuos puesto que hacen parte de sus vivencias reales, se desenvuelven y constituyen en un mundo representado. “Así, el juego representación también está separado del fluir de la vida cotidiana y se constituye como un micro cosmos autónomo” (Collantes, 2013. p28) Esto permite que el sujeto que juega, produzca la realidad del juego de acuerdo a sus decisiones y acciones en el mundo representado.

Sin embargo, las acciones del individuo en el mundo del juego, están siempre determinadas por una serie de guías y reglas que definen los límites del juego. Esta es una característica fundamental de los juegos puesto que estructuran su existencia y desarrollo, y determinan las posibilidades que los individuos tienen en su interacción con las plataformas virtuales de los videojuegos.

Es así que en los juegos de representación las reglas se establecen de acuerdo al mundo que se está representando y los individuos que juegan, aprenden dichas reglas de interacción en las plataformas virtuales, a partir de la observación del mundo que desean simular:

“Cuando las niñas juegan a “mamás”, parten de reglas, estructuradas en esquemas cognitivos, sobre cómo se comportan las madres respecto a sus bebés, y estos esquemas pueden aprenderse a través de la observación directa de sus propias madres o de la observación de comportamientos de las madres en películas, series de televisión, etc”. (Collantes, 2013. p. 29)

El individuo jugador, enlaza mediante sus actos, las características del juego con las de su propia realidad actual. De esta manera, una de las funciones colaterales de las limitaciones en los juego, es permitir que todo lo aplicado al juego mediante sus reglas y posibilidades, puede ser traducido en limitaciones y actitudes en la vida real.

En esta medida, el juego nos permite comprender las complejidades que se entretajan en las relaciones humanas, a través de las narraciones que se desarrollan en los mundos representados dentro de los cuales los individuos interactúan, igualmente el juego sirve para explorar las complejidades de la comunicación y de las relaciones humanas.

Virtualidad y videojuegos

Un concepto introducido en nuestra cotidianidad con gran fuerza en las últimas décadas, es el de realidad virtual, que supone en principio un espacio en donde entraríamos a vivir una especie de realidad ilusoria como si esta fuera real. Esta primera concepción de la virtualidad como ilusoria deja en sobre la mesa el problema de la veracidad de las vivencias que se tienen en la realidad virtual.

Es en este punto en donde se hace importante pensar en romper la dualidad realidad-virtualidad, pues de lo contrario estaríamos negando el valor cognocitivo de las realidades virtuales. “¿son experiencias las realidades virtuales? No vacilaré en responder afirmativamente.” (Maldonado, 1999. p. 66). Dichas experiencias, se enmarcan en lo que se ha llamado Cyberspace, ambiente de interacción virtual generado por el ordenador.

La idea de la interacción en el ciber espacio, dentro de la realidad virtual, a hecho pensar (y espero que sea ya cosa del pasado) en la posibilidad de una sensorialidad humana descorporalizada, como si la sensorialidad humana se volviera autónoma del cuerpo que en la realidad actual la posee. Sin embargo, “el cuerpo descorporalizado continúa siendo un problema porque, se quiera o no se quiera, en el espacio en el que ellos llaman poscorporal, el cuerpo, si bien ilusorio, continúa existiendo y obrando como un cuerpo real, con los mismos deseos, necesidades, placeres, anhelos, ilusiones, sufrimientos y frustraciones.” (Maldonado, 1999. p. 64)

Pierre Lévy (1999), expresa que la virtualidad no es sólo un asunto que afecta a la informática y la comunicación, sino que atraviesa los cuerpos, la economía, las sensibilidades colectivas y el ejercicio de la inteligencia. Un punto importante que aportan las investigaciones realizadas por Lévy, es la virtualidad como una realidad, eliminando el binario realidad-virtualidad y presentando como realidad virtual-realidad actual, dando a la virtualización la característica no de ser una des-realización, sino más bien una mutación de identidad.

Lévy nos induce también a comprender a los sujetos de la virtualidad en su dimensión social y en su “configuración cultural”, hace una revisión de los efectos de dicha virtualidad en la comunicación, y a partir de ello sus efectos en la dimensión cultural. De esta manera nos acercamos a la comprensión que cómo se produce sociabilidad en los entornos virtuales en tanto que se entiende lo virtual como una realidad social en donde los sujetos cohabitan y en donde las representaciones proyectivas interactúan.

La interacción de los sujetos en este cyberspace, supone la existencia de un cybermundo en el cual las vivencias mediadas por nuestras proyecciones sean posibles, diría yo que se puede hablar de cybermundo solo desde que podemos interactuar con el cyberspace. Pero ¿quién interactúa? ¿quién corre los riesgos? ¿es la proyección parte constitutiva de nosotros mismos o una mera ilusión completamente desagregada de nosotros?.

En relación con los sujetos y los ambientes virtuales, Fabrizzio Guerrero (2012), plantea los mundos virtuales como un nuevo espacio de subjetivación, este espacio resulta parcialmente autónomo debido a su inevitable dependencia con “lo material”. Guerrero (2012) explica este hecho estableciendo 3 tipos de dependencias: La primera, representa a “lo virtual” como producto comercial, expone que el espacio virtual es sólo accesible para aquellos que “pueden costárselo” y para aquellos que tienen el capital cultural necesario para valorar la experiencia virtual. Esto es problemático pues en principio refleja una fuerte exclusión de los entornos virtuales determinada por las limitaciones de acceso a los mismos.

El segundo tipo de dependencia es el hecho de que los ambientes virtuales existan mediados por corporaciones limitadas en un marco legal que restringe aquello que se puede o no ofrecer en el ambiente virtual. Por último, el autor establece la dependencia a la materialidad en tanto ni el hardware, ni el software ni la persona que interactúa en el ambiente virtual, se pueden desligar de la materialidad para involucrarse un 100% en la virtualidad. (Guerrero, 2012. p. 73)

La virtualización de la práctica de juego constituye un espacio importante de investigación en tanto que pone en la mesa la relación de conexión entre realidad actual y virtual. Esta virtualización en principio se planteó como externa a la realidad, como un mundo ilusorio y alejado de las condiciones de realidad de los individuos y por tanto libre de consecuencias y límites en esta realidad. Sin embargo, el auge de plataformas que posibilitaban la interacción sujeto-realidad virtual evidenciaron que estas no solo no eran externas al sujeto mismo sino que las vivencias que este tiene en los ambientes virtuales son también constitutivos de su existencia.

Surgimiento de los videojuegos: efectos sociales de los videojuegos

La llegada de los videojuegos significó una revolución no solo en la manera de interactuar con la pantalla sino que también implicó transformaciones en el ámbito social, psicológico y cultural. tuvo gran impacto en lo referente a las prácticas de juego pues planteó la pantalla como campo de juego, transformando la manera como las personas se relacionaban con esta.

Fue gracias a los videojuegos que el surgimiento del cybermundo fue posible pues estos posibilitaron la interacción con el ciber espacio en la vida cotidiana. los años 80 marcaron un periodo muy importante para los videojuegos pues los avances tecnológicos condujeron a un acercamiento de lo virtual a la cotidianidad de los individuos, hecho que marco la época dorada de los videojuegos.

El primer éxito de los videojuegos fue conseguido por la compañía Atari computers, consistió en un juego de ping-pong llamado Pong, este se jugaba en una consola de suelo que se activaba con una moneda, la popularidad de este juego no solo permitió recaudar mas de 250 millones de dólares anuales, sino que popularizo la interacción con los ambientes virtuales de entretenimiento entre la sociedad de su época.



Cabina de juego Pong.

Esto conllevó a un avance aún más importante, la creación de consolas domésticas de videojuegos que ingresaron al hogar la práctica de juego en ambientes virtuales. Esto significaba no solo un uso mas frecuente de los videojuegos, sino además una familiaridad con los ambientes virtuales, llevándolos a la cotidianidad de las personas.

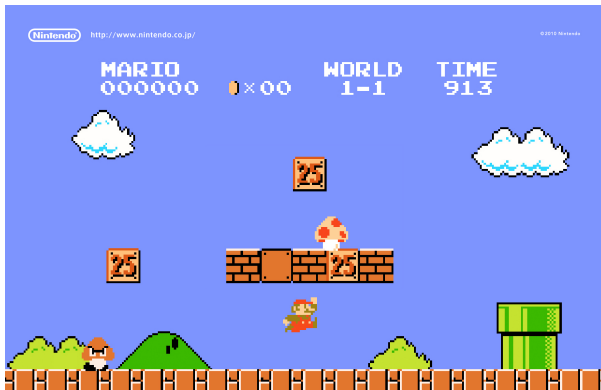
Sin embargo, las sociedades no estaban del todo seguras los efectos sociales que esto acarrearía, así que se comenzó a debatir acerca de cómo el incremento de la práctica de juego en ambientes virtuales, podía afectar a los jugadores, poniendo especial atención en el contenido de los juegos, justo cuando comenzaban a entrar algunos de ellos con graficas y escenas violentas.

A pesar de esto los desarrollos tecnológicos continuaban evolucionando. La adopción de la tecnología del microprocesador trajo consigo la creación de juego ya clásicos como Space Invaders y Pacman. Este último, tiene especial relevancia ya que no solo fue el videojuego más vendido, sino que además si trama iba más allá de aquellos estereotipos vinculados con lo masculino como las batallas, guerras, etc. sino que planteaba una trama que podía ser más fácilmente adoptada por mujeres, lo que abrió las puertas del mercado de los videojuegos al género femenino.



Consola PacMan

Desde su auge en los años 80 los videojuegos han estado vinculados a dinámicas de mercadeo que han sido apoyadas muchas veces por la industria, ya que su amplia acogida representa para la industria un rápido crecimiento económico. Por esta razón, los videojuegos comenzaban a constituirse como un estilo de vida más allá del mero entretenimiento, por tanto, los jugadores comenzaron a tomar posturas más criticas sobre el contenido, la trama y la complejidad de los mismos exigiendo cada vez más de la experiencia de juego.



Mario Bros 1985

Pronto los videojuegos evolucionaron a juegos con una trama distinta de la mera obtención de puntuación para dar paso a juegos como Mario Bros en donde el personaje principal tiene el reto de rescatar a la princesa secuestrada mientras atraviesa una serie de pruebas y atravesando

distintos mundos virtuales que ponen en riesgo el cumplimiento de dicho objetivo.

La acogida del juego marcó el paso a los juegos de rol y de estrategia que exigían cada vez más habilidades por parte del jugador. Finalmente los jugadores podían interactuar en tiempo real y en primera persona con otros jugadores alrededor del mundo, pudiendo también crear sus propias representaciones virtuales.

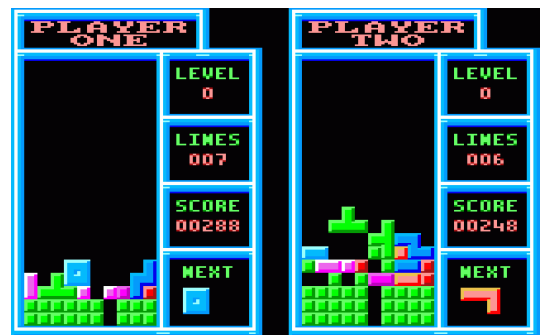
Esto condujo a que la relación del jugador con el juego se volviera más íntima, estrechando distancias entre su realidad y las experiencias y vivencias tenidas en el mundo virtual, lo cual implicaba una re significación de sus vivencias en el mundo real contrastadas con las experiencias en el mundo virtual.

La posibilidad de escoger las características de los avatares en el juego, permitió impartir dicha representación proyectiva una suerte de personalidad que permitía la identificación del jugador con el avatar. Esto significaba que el jugador al jugar en primera persona interactuaba con el mundo virtual como si

fuese el mismo quien ocupara el espacio virtual y como si las vivencias de su avatar fueran las suyas propias.

A esto se le sumó el hecho de que se agregaran a los juegos herramientas de comunicación entre jugadores como los chats mediante los cuales los jugadores se pueden comunicar para planear estrategias en conjunto o expresar sus opiniones sobre los efectos de sus decisiones de juego o sobre las de los otros jugadores. Sin embargo, esta herramienta a resultado muy polémica y ha abierto un campo de investigación, debido a que frecuentemente esta herramienta es usada por los jugadores para insultar y violentar a otros jugadores.

De acuerdo con Collantes (2013) existen dos tipos de videojuegos que se diferencian entre sí por el nivel de intervención y de interacción que permiten por parte del jugador. En primer lugar están los videojuegos de compactación que presentan un bajo nivel de representación, es decir, son juegos de tipo abstracto en los cuales los objetivos están enfocados a demostrar ciertas habilidades, pero no requieren de una identificación con el personaje representado pues se desenvuelve en un mundo figurado no representacional. Un ejemplo de este tipo de juego es el tradicional Tetris.



Power Tetris 1990

Por otro lado, están los juegos de representación, que al contrario de los de compactación se constituyen como una realidad que representa a otra realidad

figurada, por lo tanto, los modelos y normas que rigen el juego de representación deben corresponder a los que rigen la realidad que intenta representar de modo tal que el individuo que interactúe con él pueda identificarse en el mundo virtual reconociendo las características de lo que ya ha



Forest Fight Fighters

experimentado en la realidad que se pretende representar. Por ejemplo, un juego que representa a un bombero debe estar acorde con las características que en el mundo real ya se relacionan con el personaje bombero en el mundo real, debe jugar sus mismas reglas.

Videojuegos de representación

Los videojuegos funcionan también como narraciones que se forman a través de las acciones que surgen en el mundo real y se transmutan al mundo virtual constituyendo el material visual o narrativo que representa al mundo real en donde dicho material tiene origen, este material puede ser moldeado por los jugadores en su interacción con el mundo virtual, a través de sus acciones mediadas por la plataforma. El moldeamiento del material expresivo en el mundo virtual, modifica también la manera como ocurren las cosas en mundo representado.

En los videojuegos hay un trabajo de representación de un mundo que sucede tanto por interacción de jugador y su labor de intervención en el ambiente virtual, como por parte de la plataforma y de hasta dónde esta permite al jugador intervenir y modificar el devenir del juego.



Mi propio Avatar en BitStrips

Usualmente decimos que una característica de los juegos es que tienen un principio y un final sumados a una serie de objetivos y retos que al completarse resultan en la finalización del juego. Sin embargo, algunos juegos de representación, como los de simulación social rompen con este principio, puesto que se presentan como mundos virtuales persistente en los cuales la interacción consiste en una secuencia de acciones y situaciones sin una meta final, situaciones que conducen la dirección del juego pero que no buscan que este termine sino que permite el continuo fluir del tiempo.

En estos juegos de simulación social no existen finales pre programados lo cual enfatiza la intención de conseguir una representación lo mas cercana posible a las condiciones del mundo real adoptando la mayor cantidad posible de sus características.

Avatares

Los avatares constituyen la representación proyectiva de los jugadores, están dotados de su identidad virtual y se enmarcan en modelos que determinan la interacción del jugador en el mundo virtual. La creación de la representación proyectiva de los usuarios, no es estática sino que puede migrar o trasladarse por diversos ambientes virtuales a los que ingrese el usuario, sin necesidad de volver a ser creada en cada nuevo ambiente, a la manera de la identidad en la realidad de los usuarios. “Mediante imágenes, llamémosle símbolos

constituidos tecnológicamente, representan el mundo sin el mundo y a las personas sin personas, es decir, están constituidos por imaginarios des corporales donde la imagen es el cuerpo del imaginario, entendido lo imaginario no únicamente como icono, sino como información subjetiva”. (Sánchez Martínez 2011. p. 38).

El avatar juega un rol de suma importancia en la relación sujeto-virtualidad; le permite al sujeto crear una representación de su yo que interactúa “en su lugar” dentro de los ambientes virtuales, pero que a la vez es él mismo y un otro. Quiero decir, que la identidad de dicho avatar está definida no de manera estable sino dependiente de la identificación del sujeto y el avatar en la práctica de juego.

El avatar se configura desde la mutación de la identidad, desde la forma imaginaria en donde el usuario se apropia de las estructuras productoras de sentido para producir imágenes virtuales de sí mismo como símbolos y como discursos. Tiene la facultad de resurgir en otras plataformas una vez a muerto en un juego, puesto que sus características psicológicas y físicas, otorgadas por el jugador, resurgen en otro juego al ser el mismo jugador quien vuelve a asignar al personajes sus “condiciones de existencia” en el juego.

Este fenómeno, ocurrió durante las prácticas realizadas para este proyecto, en donde uno de los jugadores que llamaré Rey Sergio San, creó en un primer momento su personaje en *The Sims 3* en la computadora de una compañera, por esta razón, una vez tuvo el juego instalado en su computador personal Rey Sergio San recreó de nuevo el personaje que había diseñado la primera vez,

asignando a él las mismas características que había seleccionado en el anterior, y reconociendo a su nuevo avatar como el mismo que había creado la primera vez. Rey Sergio San no se sentía creando un personaje nuevo, sino recreando el anterior en su computadora.



*Primer Avatar
Diseñado por Rey
Sergio San*



*Segundo Avatar
Diseñado por Rey
Sergio San*

Así mismo, el juego no se agota al ser “abandonado” por el usuario como si estuviese en un círculo mágico aislado, sino que su importancia emocional permanece cuando el jugador vuelve a la “realidad”. La expectativas reales, esperanzas y deseos de los jugadores se incorporan en el mundo del juego, por tanto, para Caballero (2012), el avatar nos capacita para manipular y multiplicar nuestro “yo”, permitiendo que el jugador reconozca y delimite su identidad haciendo tangible la identificación de esa representación.

El jugador tiene en cierta medida un papel de co-autor de los videojuegos, esto se debe a la influencia y el efecto que produce la interacción de los usuarios y su aporte desde su experiencia personal a las plataformas de videojuegos. “el jugador colabora activamente en la elaboración del relato del juego, a través de

la exploración de los espacios y del ensayo de posibilidades, por lo que se convierte, durante el transcurso de la partida, en personaje, autor y audiencia simultáneamente” (Caballero, 2012. p. 2).

Representación e identidad en los avatares

Un aspecto fundamental en el estudio de los avatares que es justamente el del reconocimiento; dicho reconocimiento es un llamado a ese sentido que a través de la representación ha sido creado sobre el objeto. Estos actos de reconocimiento, son el producto de una significación mediada por “sistemas de reconocimiento” que distinguen a los objetos a partir de la diferencia.

El reconocimiento, por su parte, está ligado al concepto de identidad. Se puede entonces hablar de los ambientes virtuales como “otras formas de leer el mundo”. Cualquier forma específica de leer y pensar es, en realidad, una forma de estar en el mundo, una forma de ser una cierta “clase de persona”, una forma de asumir una cierta identidad. En tal sentido, cada uno de nosotros tiene múltiples identidades.

En los ambientes virtuales la identidad se representa de manera mutante, el *yo* es simultáneamente *otro*. Mientras se configura, contiene aún algo de lo que va perdiendo pues esto se mantiene aún en el individuo en su dimensión real y contiene además aquello que va adquiriendo pues esta presente en su realidad virtual aun cuando no se presente en su mundo real.

Esta representación es *él* mismo en tanto *otro*, su configuración es responsable de la adaptación del individuo al medio virtual. Sin embargo, esta representación no es individuo pues no puede *ser* por sí mismo, mantiene su dependencia material, aun cuando media el acoplamiento del cuerpo a los dispositivos de las plataformas virtuales. Esta mutación de la identidad es posible ya que en la sociedad mediatizada el individuo se ve permeado por signos que se estabilizan en su percepción y reconocimiento del mundo, haciéndole cambiar y transformar su identidad en búsqueda de la identificación y el reconocimiento.

Los elementos expuestos en este capítulo, nos permitirán entender cómo la configuración de la identidad en los ambientes virtuales, revelan puntos clave en los que la dimensión social interviene sobre el sujeto involucrándose en la práctica de juego de los participantes. Esta mediación social, acarrea ciertos conflictos que se trasladan del mundo real al ambiente virtual.

En el trabajo práctico realizado por mí en 2013, se convocó a 5 participantes que compartieron conmigo de manera individual sus historias de vida y realizaron en mi compañía una práctica de juego que tuvo como resultado el evidenciar cómo en ellos actuaban en simultáneo 3 tipos de identidad mientras realizaban la práctica de juego.

Durante el recorrido del capítulo, me referiré a ellos por sus nombres o sobre nombres de acuerdo a como ellos decidieron nombrarse en el juego, estos son: Lufe Wonka, Daniel, Laura, Rey Sergio San y Juan. Todos estudiantes de

colegios en Bogotá, de distinta clase social y sectores de la ciudad entre 12 y 15 años de edad.

Identidad Real

La primera identidad a la que se enfrenta el individuo al entrar a jugar en un videojuego, es su identidad real. Significa que soy una persona que está jugando un videojuego. (Gee, 2004). Es de resaltar que la persona que juega en el videojuego está constituida por múltiples identidades en su realidad, lo importante para esta identidad de juego es señalar cuáles de esas identidades influyen en el individuo que está jugando.

Daniel, uno de los participantes, tiene 12 años de edad y es hijo único, estudia séptimo grado en el instituto Marcella en Bogotá y su materia favorita es química; su mamá, sicóloga social, es de credo cristiana y ha inculcado en su hijo la importancia de asistir a los compromisos de la iglesia, el cuidado de sí mismo y los marcos generales de qué es correcto y qué no lo es.

Estas características influyen directamente su comportamiento en los videojuegos; por ejemplo, durante la práctica de juego realizada con él, estuvimos conversando sobre un juego que él sigue desde hace un año, se trata de *Minecraft*, un juego de construcción en el cual el jugador puede manipular “cualquier” elemento dentro del juego. Daniel, emocionado por enseñarme sobre el juego que maneja, lo abrió y comenzó una sesión nueva de manera que yo pudiese ver desde el principio cómo funciona el juego.



El mundo de MineCraft

Este hecho reveló importantes detalles sobre cómo la identidad real de Daniel interviene en su proceso creativo dentro del juego. En primer lugar, Daniel selecciona el tipo de mundo, el tipo de personaje y el género del personaje con el que va a jugar; un hombre, en el mundo real, tipo pacífico. Al preguntarle por los demás modos de juego y el por qué había escogido el de tipo pacífico, Daniel me cometa que el otro tipo de modo no le gusta pero aun así me lo enseña, “Es que ese modo casi no me gusta, por los personajes y el ambiente, es que ahí es muy diferente y uno tiene que atacar a otros porque o si no me atacan y dan puntos por eso, a mí me gusta más la de construir” (Daniel, 7/09/13).

Es una versión recreada en lo podríamos asociar con la visión general que se tiene de un inframundo, los personajes están clasificados con niveles de maldad y representan a monstruos y brujas, hechiceros y otros seres que no se asemejan a los que para Daniel podrían habitar de manera visible en el mundo. Él ha manifestado querer salirse pronto de esta especie de inframundo puesto que dicha modalidad le produce inseguridad. No se siente cómodo allí.

Entra rápidamente con intenciones de salir de ese inframundo en el menor tiempo posible, su personaje, en el modo violento es ahora un malvado con la habilidad de atacar a otros personajes dentro del juego, de los cuales además se debe defender. El requerimiento de agresión virtual de dicha versión del juego,

genera en Daniel molestia “a mi me gusta el juego porque puedo construir, y tengo que buscar los materiales y crear las herramientas así como en la vida real, como es de verdad, lo otro me parece innecesario, porque además se pierde el sentido del juego, ¿sí? (Daniel, 7/09/13).



Minecraft Neth - inframundo

permite jugar porque es un juego en el que puede construir, que le enseña cosas y que no es violento. De esto interpreto que Daniel, influenciado por la presión de su madre, teme que ella vea la versión oscura del juego y piense que ese juego no es apropiado para él porque le permite generar acciones violentas hacia otros personajes.

La actitud de Daniel frente a la versión no pacífica del juego ha dejado en evidencia a su identidad real dentro del mundo virtual de *Minecraft*, sus acciones en el juego, reflejan la influencia de su entorno cotidiano en sus prácticas de juego. El factor más grande que ejerce dominio sobre él es la influencia de su madre, dicha presión lo conduce a asumir una posición dentro del juego en dónde es él mismo quien pone los límites, quien decide hasta dónde va su personaje y qué cosas no le permite hacer.

¿A qué se debe que Daniel no quiera estar en la versión oscura de juego? Analizando su entorno, su madre está constantemente pendiente de sus actividades, ella me comentó que le preocupa que Daniel pase mucho tiempo en ese videojuego, pero que le

En el modo pacífico, Daniel tiene la posibilidad de interactuar con otros personajes, los aldeanos, y siendo el varón al interactuar con otro varón solo podrá consolidar una relación de amistad, pero al interactuar con una mujer podrá incluso formar una familia. Daniel comienza a relacionarse con uno de los personajes femeninos por defecto del juego, una aldeana, ofreciéndole regalos hasta el momento en que los puntos de interacción positiva con ella le permiten ofrecerle un anillo de compromiso, ella acepta y están ahora oficialmente casados para el juego.

Como es de esperarse, el juego tiene una modalidad que les permite simular la gestación de un bebé, en esta acción, el personaje mujer salta de pie sacando de su cabeza corazones, al final de la acción puede o no soltar un bebé. Daniel lo consigue al cuarto intento y aparece un bebé. Teniendo una familia, Daniel debe hacerse responsable por el bebé y llevarlo consigo hasta que consiga el estatus de niño y pueda comenzar a aprender de él.

La curiosidad sobre este modo en el juego me asalta y le pregunto a Daniel si él podría hacer lo mismo con otras aldeanas en el juego, si el juego se lo permite, a lo que Daniel inmediatamente me responde “sí pero no es la idea, porque yo ya tengo una esposa y tengo



Pareia MineCraft

que serle fiel”. Con esta frase se cierra toda duda, Daniel-personaje actúa de acuerdo a los modelos de familia, matrimonio y paternidad que le han sido inculcados en su identidad real, nuevamente, se evidencia cómo el

comportamiento de Daniel-personaje es el reflejo de la dimensión real de Daniel, de su construcción simbólica en su mundo real.

Identidad Virtual

La segunda identidad que entra en juego es la identidad virtual (Gee, 2004). Esta se refiere a la existencia del personaje virtual en el mundo virtual, es el personaje quien interactúa en el mundo virtual, quién realiza las acciones y tiene necesidades dentro del juego, no la persona del mundo real.

Una de las participantes de la práctica, Laura, creó su personaje como adulto joven en The Sims 3. En principio, Laura-personaje no tenía familia, pero más adelante fue afiliada a una, pues en las características de personalidad que le fueron asignadas al comienzo se encontraba “allegada a su familia”, Laura personaje interactúa con los demás personajes del juego, en principio consiguió trabajo como chef y luego trabajó en una peluquería, cumpliendo un horario determinado que se programó automáticamente, a la hora programada ella toma un taxi y se desplaza a su trabajo, también, periódicamente tiene necesidad de comer, dormir e ir al baño para asearse o usar la taza.

Todas estas acciones y necesidad son propias de la identidad de Laura como Laura-personaje, y Laura-persona no es completamente responsable del éxito o fracaso de las acciones de Laura personaje en su mundo virtual. Nuestra participante expresa sobre esto lo siguiente: “Cuando tienes un trabajo, digamos de chef, ella lo hace automáticamente



Avatar de Laura

sin necesidad de uno hacer algo entonces eso no me gusta”. Ese ella es el reconocimiento que hace Laura de su identidad virtual, asignándole autonomía como por fuera de ella pero con la conciencia de que es ella misma.

En el caso de Lufe Wonka, su personaje adolescente se dedica al coqueteo, y en poco tiempo consiguió tener un novio con el que comparte tiempo en el ambiente virtual, su manera de vestir, sus actividades divertidas, su falta de trabajo por causa de la diversión, no son características de Lufe Wonka en el mundo real. Ella es tímida,



Avatar de Lufe Wonka

hogareña, no tiene novio y aún está en el colegio. Quiero decir que Lufe wonka personaje tiene una existencia virtual que no corresponde con la existencia real de Lufe Wonka sino que posee cierta independencia si se quiere autonomía, de Lufe Wonka persona.

Por ejemplo, el personaje de Daniel en Minecraft, tiene habilidades de construcción, agricultura y minería que Daniel en su dimensión real no posee, es decir, Daniel personaje en su dimensión virtual tiene también independencia de Daniel persona, es el personaje quien interactúa, quien cosecha o siembra, quien excava y construye y no Daniel persona. Esta configuración afecta la dimensión real de Daniel en la medida en que le insita a buscar en el mundo real conseguir las habilidades que posee su avatar en la plataforma virtual.

Identidad proyectiva

La tercera identidad de este entramado es la identidad proyectiva (Gee, 2004). Es en esta identidad presenta una proyección por parte del individuo hacia el personaje de sus propios valores y deseos, y a la vez el hecho de ver al personaje como un proyecto personal en la que el individuo define lo que quiere que ese personaje sea y en lo que quiero que se convierta al evolucionar.

Esto significa que en su identidad proyectiva el individuo se preocupa por qué clase de “persona” será su personaje, y en qué quiere que evolucione a lo largo del juego, pensando también en que aspectos o valores propios quiere que el personaje tenga de si mismo. Esto supone una reflexión de sus propios valores que solo se da en el momento en que necesitan proyectarlos en otro personaje, puesto que en su cotidianidad nunca habían tenido que pensar en ellos porque funcionaban como parámetro natural.

Durante la práctica, Daniel diseñó su personaje en el mundo *The Sims 3*; en principio quiso diseñar el personaje de un niño, pero la ropa dispuesta para esa modalidad no cumplía sus expectativas, así que cambió la modalidad a la de adulto joven, el cual le permitía seleccionar características tales como, un atuendo formal, una boina y bigote. El personaje de Daniel, parecía entonces el de un adulto serio, de smoking blanco, bigote, lentes permitentes para ver y boina, nada cercano a la realidad de Daniel.

La selección de los demás atuendos del personaje, resultaron en la misma imagen formal, sumados a una amplia preocupación por la combinación

adecuada de los tonos de la ropa, hacia un momento su madre pasaba ver lo que él hacía en el computador y le había comentado “eso es un reto para tí porque no sabes combinar”, indudablemente, existe una marcada influencia de su madre en la manera como Daniel se proyecta en el juego.



Avatar de Daniel

Curiosamente, otras de las características asignadas a Daniel personaje, no coinciden con sus habilidades en el mundo real. Por ejemplo, la personalidad que Daniel-persona le asignó a Daniel-personaje fueron: con don para las plantas, artístico, entregado a su familia y amistoso. Dos de ellas proyectan la identidad real de Daniel, su cercanía a su familia y carácter amistoso se refleja en el personaje, pero las características relativas a las habilidades de oficio, como el don para las plantas y la habilidad artística, no corresponden a sus habilidades reales.

Rey Sergio San, por ejemplo dice reconocerse en su personaje; él diseñó un adulto joven con la apariencia del conocido personaje de cine James Bond que por supuesto no se relaciona con su propia apariencia en el mundo real, pero ante la pregunta, ¿Cuándo hiciste tu personaje en the Sims querías reflejar tu manera de ser y de vestir o querías que el personaje fuera muy diferente a ti?, su respuesta fue “Sí, como que fuera un agente secreto o un espía porque me gusta mucho” (Rey Sergio San, Bogotá, septiembre 2013).

Su respuesta, deja ver que el reconoce en ese personaje su propia identidad, pero que esta no corresponde con su identidad real, sino que más bien está en el

nivel de lo que él desea proyectar de sí mismo, de sus deseos. Diríamos entonces que su representación de sí mismo en el videojuego, corresponde a su identidad proyectiva.

El individuo intercala su existencia entre el mundo virtual y el que llama real, así encontramos relaciones sociales de este que curren en su vida cotidiana y otras que ocurren en su vida virtual, pero este, no entiende el mundo virtual separado de su vida cotidiana ni como una vida aparte paralela a su realidad, sino que lo entiende integrado a su cotidianidad, si como dos elementos pero que actúan en simultaneo.

Por ejemplo, Rey Sergio San, ante la pregunta por su grupo de amigos, habla con naturalidad tanto de sus amigos del colegio, como los de barrio y los del juego de rol The West que lleva 3 años practicando, llegando incluso a referirse sobre uno de sus amigos virtuales en términos de hermandad “yo conocí a alguien de aquí de Bogotá que se llama Sergio que él es prácticamente mi hermano porque llevamos casi lo mismo del tiempo en el juego y siempre nos la llevamos muy bien” (Rey Sergio San, 7/09/13).

Es claro, que Rey Sergio San está reconociendo en su compañero de juego Sergio dos identidades. Rey Sergio San, como personaje dentro del juego interactúa con la identidad virtual de Sergio, su compañero, como otro personaje del juego, pero en su interacción por el chat del juego, en donde Rey Sergio San y Sergio conversan para hacer un trabajo colaborativo en el juego que les permita avanzar y evolucionar sus personajes, Rey Sergio San está reconociendo la identidad real de Sergio.

Esta simultaneidad de interacción con las distintas identidades dentro del juego, le permite a Rey Sergio San vincular directamente su vida cotidiana en su dimensión Real con su interacción en el mundo virtual de The West, sin riesgo a perder de vista de vista su dimensión de persona en el mundo real mientras está interactuando en el mundo virtual, y sin olvidar la dimensión real de su amigo Sergio a quien solo conoce o a visto como personaje virtual.

Este caso, es evidente también en el caso de Lufe Wonka, quien a pesar de no estar muy relacionada con los videojuegos, sí suele interactuar en distintos ambientes virtuales mediante un avatar. Lufe Wonka participa de distintas redes sociales en las que utiliza su sobrenombre para hacer de sí un personaje que interactuará con sus amigos virtuales/reales dentro de la dinámica de las redes sociales. A pesar de ser Lufe Wonka un personaje virtual, sus amigos y conocidos virtuales la reconocen como una persona existente en la dimensión real.

La práctica realizada con los participantes colaboradores del proyecto, incluyó la interacción con el juego de estrategia llamado StarCraft II, en donde se plantea al jugador un mundo en el que los humanos han sido exiliados de la tierra y los sobrevivientes se mudaron a otro sector, pero ahora se ven sometidos a la opresión del dominio. El juego comienza con el escape de uno de los soldados que decide comenzar a resistirse al dominio y junto con otros en su equipo liberar finalmente al sector. El juego dificulta la meta del personaje líder de la rebelión con la intrusión de razas alienígenas que entran a luchar también por el dominio de ese sector.

De esta manera, el juego parte por asignar a los jugadores el rol del líder rebelde, de asignarle quienes son sus aliados y a quienes deben combatir, y con qué ideología deben estar de acuerdo, o es la correcta dentro de las lógicas de ese mundo que han creado. Entonces, muchas veces, el juego puede inducir al jugador a estar del lado de aquellos que en la realidad ve como “los malos”.

Rey Sergio San y Laura, a pesar de ser en la vida real niños sujetos a la reglas que les son impuestas y obedientes a las jerarquías superiores, coinciden en opinar que les gusta el personaje de StarCraft II porque les permite ser el líder; “Lo que me gusta de StarCraft es que tú eres como el jefe entonces puedes dar todas la órdenes” (Laura, Bogotá, septiembre 2013). “A mí lo que me parece chévere es que uno es el líder, entonces los otros lo siguen en la misión a donde uno les diga, pero uno es el que lidera” (Rey Sergio San, Bogotá, setiembre 2013).

El juego, ha inducido a Laura y a Rey Sergio San a ponerse del lado del rebelde, a combatir contra las jerarquías superiores y completar misiones liderando un ideal que en su cotidianidad no hubiesen tenido en mente. El juego, al crear un mundo virtual para ellos no solo les está induciendo a asumir ciertas identidades, en este caso la del líder de la rebelión, sino que además está cambiando los modelos que hacen parte de su cotidianidad, desafiando los puntos de vista que en su mundo real se dan por sentados.

Modelos culturales

Una de las razones por la cuales los videojuegos han cobrado gran relevancia en la vida de los individuos, es su capacidad de crear mundos completos con un nivel de complejidad que se asemeja a el mundo real permitiendole a los individuos adoptar dentro de estos distintas identidades. En esta medida los jugadores pueden verse enfrentados a dos situaciones, la primera de ella es el afianzamiento de sus perspectivas sobre el mundo, un jugador por ejemplo, si un jugador cree que el progreso en la vida está estrechamente vinculado con las posesiones materiales que se logran obtener a lo largo de la vida, jugar un juego de simulación social le reafirmará dicha perspectiva.

La segunda situación es que el jugador se vea enfrentado a desafiar las perspectivas que da por sentadas del mundo, al enfrentarse al mundo virtual y encontrar en el características que desafian lo que el jugador a experimentado sobre un tema en el mundo real. Cuando un niño juega un videojuego en el que su personaje es por ejemplo un ladrón, dentro de su experiencia él tiene la percepción de que los ladrones son malos, pero su misión en el juego es salvar al ladrón, hacer que el ladrón gane y esquivar o matar a los policias, el niño se estaría viendo enfrentado a desafiar su conocimiento sobre si un ladrón es bueno o malo.

Esto sucede porque el niño del ejemplo debe reconocer con el personaje con el que juega, pero además, el niño ya tiene plena conciencia de que él en su vida real es bueno, por tanto concidera que su representación proyectiva debe también ser el bueno en la historia, lo cual significaría para él que el ladrón,

quien debe ganar porque lo representa, es bueno también, y dicha afirmación estaría en discusión con lo que él conoce en el mundo real.

Si bien las concepciones acerca del bien y del mal varían en muchas ocasiones entre los individuos, parece ser claro que tras estas percepciones existe un modelo de referencia, es decir, un individuo puede mostrarse en desacuerdo sobre un comportamiento considerado en general como malo, y decir que su postura está bien, sin embargo, reconoce que la concepción contraria a la suya es entendida en <general> como lo que está bien.

Los modelos culturales establecen aquello que dentro de un marco común será establecido como lo que está bien y lo que está mal. “los modelos culturales son imágenes, guiones, principios o metáforas que captan lo que para un grupo determinado es <normal> o <típico> en relación con un fenómeno dado.”(Gee, 2004. p174). Sin embargo esto no significa que los modelos culturales sean verdaderos o falsos, pues se establecen desde una visión parcial de la realidad y varía dependiendo de la sociedad en donde se establezca.

Los individuos en tanto sujetos están rodeados de marcos de símbolos que determinan su percepción de la realidad y por tanto su manera del relacionarse con el mundo, dicho marco interpretativo, continúa activo en el mundo virtual rodeando a individuo y limitando su interacción con el mismo. “This soap bubble, or Umwelt, is actively created by the organism in forming its perception of reality, guided by the organism’s design, physiology and needs.” (Beloff, 2010. p136)

Podemos decir que el cuerpo real tanto como su representación proyectiva, carga una serie de “archivos adjuntos” que están influenciados por las motivaciones culturales incluso más que por las fisiológicas. “How do (technological) body attachments affect and change our actively created soap bubbles – the individual Umwelts, which form the basis of our perception of reality?” (beloff 2010 P137)

La construcción y el diseño de las representaciones proyectivas, responde a la tenencia de esos ciertos archivos adjuntos que lo trasladan plenamente a decisiones en el plano cultural influyendo directamente en sus decisiones estéticas. En este proceso de creación, también los estereotipos en el modelo entran en acción pues están ligados parasitariamente a los adjuntos del cuerpo. En esta medida, el individuo se valdrá de los modelos culturales cargados de estereotipos que se encuentran en los adjuntos que rodean su cuerpo en el mundo, para crear su propia representación proyectiva.

Las decisiones que se toman en el juego podrían parecer autónomas o de libre elección, sin embargo, los ambientes virtuales configuran desde su diseño las posibilidades de interacción que tendrán los avatares dentro del mismo, esto implica que cualquier decisión que de diseño o de interacción que tenga el individuo con el mundo virtual, ya ha sido previsto y programado por el propio desarrollador de ese mundo virtual.

La elección de las características físicas, psicológicas y sociales de los personajes en el juego *The Sims* no dependerán solo de aquello que el individuo desea representar en su avatar, sino de las opciones por defecto programadas dentro

del juego sin poder escapar a ellas. Sin embargo, estas no son las únicas limitación que tiene el individuo al crear su representación proyectiva en el mundo virtual, también los archivos adjuntos a su modelo cultural intervienen conduciendo ciertas decisiones en el proceso de creación de esta representación.

how the design of a device influences the user's understanding of his/her power and how the device is able to direct the user's behaviour and intentions. This is also the case with body attachments regardless of whether they are based on functional or aesthetical motivations; they shape the user's identity and notify others about his/her intentions and values. (Beloff, 2010. p. 138)

El <otro> que observa es a la vez participante en la formación del entorno dentro del cual el avatar del individuo interactúa, dentro de este espacio ambos avatares, el <yo> y el <otro> se presentan y conectan firmemente con la idea de si mismos en el mundo virtual. El yo y la identidad son construcciones, un aspecto que se vuelve muy evidente en los mundos virtuales a través de la práctica de la construcción y el diseño de un avatar.

Se puede decir que la apariencia del avatar ante los demás es una de las características fundamentales de la existencia en los ambientes virtuales, pues representa su identidad. “Body attachments are inherently related to an individual's projection about herself/himself. in Everyday Life the process of establishing an identity via social interaction. Goffman calls this a performance of an identity. This performance is shaped by the audience and the environment” (Beloff, 2010. p. 138)

Los individuos utilizan la apariencia de los avatares no solo de manera estética sino que transmiten mensajes a través de esa apariencia, puede decirse que el objetivo de la apariencia es un objetivo de comunicación y en esta medida el individuo selecciona los atractores necesarios para comunicar su mensaje a los otros individuos con quienes interactúan.

Esta visión es interesante puesto que demuestran un tipo de tratamiento del cuerpo proyectado en la medida en la que el individuo experimenta con su proyección y propone una nueva manera de percibir y relacionarse en el mundo virtual. La configuración de este cuerpo proyectado, corresponde a un proceso de adaptación de los archivos adjuntos al cuerpo, que actúan como entidades autónomas y el estilo que se quiere comunicar en la construcción de la propia identidad del avatar, esta construcción además está inscrita ya dentro de algún modelo que permite la identificación como “parte de”.

El estilo debe ser de alguna manera distintivo, se necesita tener un conjunto definido de condiciones que aseguren su reconocimiento como miembros del grupo. Estos objetos se consideran significativos cuando comunican las cualidades deseadas y reflejan los valores centrales de los miembros del grupo, por eso el mundo virtual puede ser tan restrictivo y discriminatorio como el mundo real, porque los individuos continúan necesitando identificarse con algún grupo de características aprobadas socialmente.

Neko-people is an example of a style that is adapted by a group of people in SL. The members of the Neko-culture are marked with a

visual signage of cat ears and a tail. An interesting question is what does it mean to be a Neko?

According to Elif Ayiter, an expert in SL, one could expect irreverent, politically incorrect and mischievous behaviour from a Neko. Traditionally, Neko is a small, dark avatar that is considered a very naughty person or even a troublemaker (personal communication 4 February 2011). It seems that Neko people deliberately break the rules of good behaviour in SL. (Beloff, 2010. p. 141)

Incluso en el mundo virtual la representación está motivada por el nivel de aceptación que esta tenga entre su comunidad virtual, por tanto, la afiliación que se consiga con los modelos culturales establecidos permitirá conseguir una identificación con cierto grupo del mundo virtual. Sin embargo, conservar la dinámica de motivación medida por el grado de aceptación que se obtenga, implica reproducir los modelos culturales que rigen el mundo real y que contienen serias prácticas de discriminación en este.

Reproducción de modelos culturales en los videojuegos

Los videojuegos como ambientes virtuales, tienen la capacidad de crear mundos virtuales en los cuales posteriormente los individuos podrán interactuar. Esto significa que en ese proceso de creación de los mundos, se conforman ciertas reglas o parámetros de juego que determinarán los comportamientos y actitudes que los personajes deberán asumir dentro de ese mundo. Esto incluye

el hecho de asumir ciertas identidades con posturas concretas, con las cuales llegan a identificarse frente al mundo que el juego les propone.

Por ejemplo, en el caso de *The Sims 3*, ha sido diseñado como un juego de simulación social, en el que el jugador puede hacer una proyección bien sea de su vida, de sus deseos o quizás de sus frustraciones habitando un mundo virtual que le permite entablar relaciones y dinámicas sociales que bien son posibles en su mundo real, pero que quizás él desde su posición no habría podido alcanzar, bien sea por medios materiales, por capacidades físicas o por edad.



Avatar de Juan

La prácticas de juego de los participantes, dejaron ver cómo el juego los inducía a actuar bajo el modelo cultural que había sido creado para este, por ejemplo, dentro del juego, la modalidad de niño o adolescente no puede habitar una casa solo, debe haber un adulto en casa, entonces Juan debió escoger la modalidad de adulto joven para poder interactuar con un solo personaje.

Esto se incrementa cuando nota que para cada modalidad existen características físicas y psicológicas que deben corresponder a cada personaje dentro del modelo cultural del juego, cierto tipo de peinado para las niñas, otro paquete distinto para adulta mujer, un para adulto joven, otro distinto para adolescente. Juan se enfrenta al dilema de no poder mezclar las



Selección de cualidades psicológicas del avatar de

características de cada etapa, quiere usar un atuendo de adolescente pero su personaje de adulto joven ya no se lo permite, y los peinados determinados para su tipo de personaje no se ajustan a su propio peinado que quisiera reflejar en su personaje.

A la hora de seleccionar las características psicológicas del personaje, Juan selecciona la característica sensible pero rápidamente la quita diciéndome “uy no eso queda como muy gay cierto?” (Juan, Bogotá, septiembre 2013). Juan rechaza la posibilidad de identificarse o ser identificado con un personaje que representa una versión menos masculina de lo que puede ser un personaje de un hombre como él.

Estas interrelaciones que se mueven en la dimensión de la representación, están constituidas por los entretejidos que se forman en la interacción de las identidades que constituyen al sujeto y los modelos culturales en los que se ve envuelto, dejando el problema de la representación en disputa.

La representación nunca puede ser vista como algo estable, puesto que esta muta y es susceptible de ser reinterpretada. En este sentido no hay ninguna realidad original o independiente de su correspondencia en la representación. Es interesante ver como cada participante del juego lo experimenta y asume una posición desde la propia manera de ver el mundo. Cada uno de ellos consiguió llegar a un nivel más o menos profundo de identificación con el juego de acuerdo a las afinidades y expectativas cumplidas que iba encontrando en su proceso de interacción.

Entre los aspectos del juego que más permitieron a los participantes encontrar ese grado de identificación, estuvieron, la elección del oficio, la manera de vestir y los componentes comportamentales que ellos asignaban a su personaje, bien fuera por identificación con su realidad o con su proyección, la proyección de sus deseos y expectativas.

En dicho proceso se pueden dar dos tipos de identificación; El primero es la identificación con un “yo”, que ocurre cuando el usuario reconoce el personaje o avatar como él mismo dentro del juego. En el segundo caso, se produce la identificación de un “otro” en el cuál el usuario no se identifica como él en el juego sino que asimila su personaje como “otro” al cual cuidar, dirigir y proteger.

En el caso de *The Sims 3*, el mismo diseño de la plataforma estimula a un tipo de identificación del jugador con un “yo” puesto que diseña su personaje simulando ser él en el mundo virtual. Pero también se presenta la posibilidad que tomo nuestra participante Laura, de crear un segundo personaje, en este caso ella decidió diseñar un adulto que representara a su mamá, debido a que su relación con ella en el mundo real es de complicidad y cariño. En ese caso, Laura reconoce en el segundo personaje que también ella creo y con el que ella misma interactúa y dirige, como un “otro”.

Lufe Wonka, tuvo que crear dos personajes para conformar la familia y habilitar las posibilidades de hogar dentro del juego. Uno de los personajes debía ser adulto, por lo que ella diseñó un personaje adolescente y uno adulto joven. A pesar de haber diseñado ella misma los dos personajes y haberles puesto su propio nombre a ambos, junto con las características físicas con las que ella

representa su propia persona, tenía claro que los dos personajes no eran “ella” en el mundo virtual.

Cuando le pregunté a Lufe wonka cuál de los dos personajes era ella, respondió sin bacilar que era el personaje adolescente. Curiosamente el personaje adulto tenía su nombre verdadero en la dimensión real, y el adolescente tenía su apodo. Esto quiere decir que Lufe Wonka se identifica mejor con la representación que ella ha creado de sí misma más que lo que pueda parecer su “verdadera representación”.

Modelos culturales en conflicto

Los modelos culturales existen para marcar las pautas generales de comportamiento dentro del mundo y se recogen como parte de la interacción con este. Aunque comunmente los grupos sociales no debaten sus modelos culturales a menos que una situación extrema los ponga en riesgo. En los videojuegos, ocurre que al crearse un mundo virtual, se crea con él un esquema de modelo cultural que forma el marco interpretativo dentro de dicho mundo, los jugadores entonces aceptan dichos modelos al comenzar a jugar, pero puede ocurrir que este choque con el marco interpretativo que el ya trae de su mundo real, en esta medida, dichos modelos suelen ser debatidos en los videojuegos puesto que al crear mundos complejos con diferentes reglas y posibilidades de interacción, pueden poner al jugador en situación de debatir sus propios modelos.

La capacidad de los videojuegos de modificar los modelos del mundo real, puede ser interesante en la medida en que plantea la posibilidad de hacer a los jugadores cuestionarse sobre las cosas que en sus mundos se dan por sentadas, pero puede también ser peligrosa en el sentido en que puede estar reproduciendo en los mundos virtuales los modelos de dominación que se han naturalizado en la vida cotidiana.

Esta característica potencial de los videojuegos, plantea posibilidades muy interesantes como herramienta de subversión, por ejemplo, pensar en un videojuego en donde las leyes físicas no coincidan con las reales, cambiaría en el jugador el modelo que tiene establecido en su vida cotidiana. “se tiene que llevar el modelo hasta el nivel de la conciencia y yuxtaponerlo con otras formas de pensar apropiadas para la nueva situación.” (Gee, 2004. p196)

Sin embargo, la práctica estas posibilidades no son comunes en el desarrollo de los videojuegos más populares, en su lugar, encontramos como muchos de los videojuegos, especialmetne lo de simulación social, reproducen los modelos culturales hegemónicos que existen en el mundo real. Aún así, el problema no se limita al campo del desarrollo del videojuego, puesto que en muchas ocasiones, son los mismos jugadores quienes conducen al juego a prácticas discriminativas y violentas, incluso en los casos en lo que el videojuego mismo no había sido planteado dentro de estos modelos.

Cuando la gente empezó a jugar a juegos como EverQuest, muchos pensaron que los propios jugadores se disciplinarían y crearían un mundo ideal de buen comportamiento. No obstante, los jugadores

crearon mundos virtuales que contenían muchos de los mismos defectos que se encuentran en los mundos humanos reales. Los diseñadores de juegos han imaginado muchas formas de impedir que los jugadores echen a perder la experiencia de los demás, como en el mundo de EverQuest, donde no se puede matar o ser matado por otros jugadores, Y, naturalmente, a los que se portan muy mal se les puede impedir conectarse al juego. Pero los diseñadores apenas logran ir un paso por delante de características muy humanas, como codicia, sed de poder y el puro deseo de utilizar la propia inteligencia para ser más listos que los demás en el juego y en los sistemas de ordenadores en general. (Gee, 2004. p290).

El videojuego es el espacio en donde la enunciación del autor, es decir los creadores de los videojuegos y de sus posibilidades interactivas, y el performance del jugador, constituyen una narración interactiva en donde el resultado es una nueva perspectiva sobre las posturas que plantea el juego mismo y las que el jugador trae consigo.

Un estudio realizado sobre la “vida virtual” (Kolo y Baur, 2004), plantea un método para los análisis sobre el tema, en el cual, los autores establecen tres dimensiones que deben ser estudiadas si se quiere llegar a resultados más adecuados y coherentes con la complejidad del tema. En primer lugar, se encuentra la vida “fuera de línea”, que abarca la cotidianidad de los jugadores en su realidad actual. En segundo lugar está la vida “en línea”, que involucra a los personajes, sus imágenes y representaciones, y las dinámicas del “mundo en

línea”. Por último está el mundo de los datos, que abarca la interfaz y las posibilidades de representación en el software.

Desde esta perspectiva, el análisis de las practicas de juego en el plano virtual tiene una dimensión cultural que es en su complejidad comprende una única configuración cultural que intervienen en el proceso de representación, interacción e identificación del individuo en el mundo virtual.

Prácticas discriminatorias en los videojuegos

Las relaciones sociales en los videojuegos pueden sobrepasar los límites del mundo virtual hacia el mundo real. Del mismo modo, los modelos recreados en los mundos virtuales que vienen del mundo real, pueden evidenciar resultados muy cercanos a los que se encuentran en la realidad, puesto que el jugador que controla al avatar es el mismo que experimenta el mundo real cargando sus acciones en el juego de sus condiciones reales.

La configuración cultural que se ha establecido alrededor de las prácticas de juego, tiene un impacto social que va más allá de los videojuegos, y se traslada a la vida cotidiana, a cómo los jóvenes sitúan la tecnología en sus vidas. Por ejemplo, un estudio sobre raza y género en las prácticas de juego, reveló la relación que tiene el hecho de que la mayor parte de la audiencia y los contenidos de los videojuegos sean masculinos con la afinidad de los hombres hacia las carreras de tecnología, a diferencia de las mujeres que no solo tienen poca participación en las prácticas de juego de los videojuegos sino que también

se alejan de estudiar una carrera profesional relacionada con la tecnología (Di Salvo y Bruckman, 2010).

El estudio aborda también la problemática desde la dimensión de raza, puesto que comúnmente las posibilidades de representación dentro del juego, limitan las representaciones de raza y en los casos que los que se puede representar un personaje afro descendiente, éste está cargado de un alto grado de estereotipación. Los personajes de piel oscura, suelen estar asociados a los juegos deportivos o representar a deportistas afro descendientes de la vida “real”, puesto que el cuerpo Negro está culturalmente cargado de cualidades para la competencia deportiva y el esfuerzo físico como aquellos personajes que en los juegos de guerra representan características superiores de fuerza y cualidades de estrategia más bajas.

According to Richardson’s reflections on black masculinity in the southern United States and scholarship on the African American image in athletics, this strong identity with the body in athletic competition and sexuality can be traced from historic roots in American slavery through the racialization of athletics and science. (Di Salvo y Bruckman, 2010. p 61)

Con el análisis de estos estudios podría caerse en el error de pensar que los jugadores interactúan con los juegos de forma obediente asumiendo los contenidos que el juego les ofrece sin intervenir sobre ellos, sin embargo, es importante aclarar que los jugadores no reciben pasivamente los contenidos, sino que elaboran respuestas y opiniones sobre los mismos. Este aspecto, es

abarcado en un estudio realizado sobre la perspectiva que tienen los llamados “gamers” (jugadores frecuentes de videojuegos), sobre raza y violencia en los videojuegos (De vane y Squire, 2006). Lo interesante del estudio es que se elaboró desde la perspectiva de los mismos “gamers” de modo que los resultados encontrados se acercan más a la experiencia real de quienes juegan en estas plataformas.

Según el estudio, los “gamers” rechazan la teoría, muy usada en psicología, de la imitación, según la cual, los jóvenes jugadores, comenzarían un proceso de imitación de lo que reciben en los contenidos de los videojuegos, es decir, un joven que juegue videojuegos con temática de violencia, resultaría cometiendo por imitación actos de violencia. En su lugar, resultan ser conscientes de cómo la violencia es o no transferida a través de los juegos, de acuerdo a sus códigos establecidos culturalmente de lo que está bien o mal.

Lo que ellos manifiestan es que existe el riesgo de que dichos contenidos lleguen a la “persona incorrecta”, es decir, una persona que no esté segura de sí misma y por tanto esté descontenta con su identidad en su vida cotidiana y espere a través de los videojuegos averiguar “quién es” (De vane y Squire, 2006. p. 17). Esto significa, que la influencia de los contenidos y sus posibles efectos en la vida cotidiana de jugador, dependerá no solo de los mismos contenidos, sino del contexto en el que se juega y de los modelos culturales de los jugadores.

En el caso de los niños, el estudio reveló que el aspecto más importante antes de jugar el videojuego, es que el niño tenga plena certeza sobre “qué es real y qué es falso” en los videojuegos (De vane y Squire, 2006. p. 19). Así mismo, se

considera que el realismo en el videojuego influye, en la medida en que entre más realista sea la imagen, más “real” será la violencia.

Modelos hegemónicos

Los modelos Culturales en el mundo virtual son también hegemónicos como el mundo real, esto se debe principalmente a que funcionan bajo los mismos marcos y normas de consumo que en el mundo real, y en nombre de estos los mundos virtuales se configuran para ser propicios para estimular su consumo en cierto tipo de grupos objetivo de mercado.

Estos grupos objetivo se presentan como comunidades con características y normas definidas que determinan el listado de acciones y representaciones correctas para hacer parte de este, los personajes deben adaptarse y comunicar en su representación dichas características para ser aceptado. Si este no se identifica con las características del grupo quedará excluido del mismo.

Según un estudio (Mikula 2003), en la mayoría de videojuegos los personajes femeninos son escasos, esto explica la poca afluencia de público femenino a dichas plataformas, puesto que las mujeres suelen necesitar en mayor medida el sentirse identificadas con el personaje. En el caso de los hombres, es más común que dicha identificación no sea necesaria, en este sentido es más común encontrar usuarios hombres que eligen un personaje femenino para interactuar en el juego.

Lo curioso de este hallazgo, es que Mikula (2003) determina dos tipos de identificación posible en el caso de los usuarios hombres. El primero es la identificación con un “yo”, que ocurre cuando el usuario reconoce el avatar como él mismo dentro del juego. En el segundo caso, se produce la identificación de un “otro” en el cuál el usuario no se identifica como él en el juego sino que asimila su personaje como “otro” al cual cuidar, dirigir y proteger. El placer de los hombres de jugar con un personaje mujer implicaba el placer de controlar y cuidar del personaje femenino. “An enthusiastic male reviewer of the first Tomb Raider game has declared that ‘having a person in the game’ [my emphasis] made him ‘more cautious and protective’. Ironically, he found himself not ‘just controlling Lara’, but ‘looking after her as well’”. (Mikula 2003:81)

Adrienne Shaw (2010) estudiosa de la producción cultural en los videojuegos, identifica la exclusión de la diversidad que se presenta en los videojuegos. Establece que dicha exclusión se efectúa bajo el discurso machista que pone a lo masculino como el grupo objetivo de los videojuegos, feminizando a las minorías y excluyéndolas de la posibilidades representacionales en las plataformas de los videojuegos. En este sentido, la autora parte de establecer el hecho de que a la gente quiere ver gente como ellos para poderse reconocerse como parte de un “eso”; en este sentido, el hecho de que las plataformas de videojuegos eliminen la posibilidad de representación de los grupos marginales, afecta el proceso de identificación de las minorías con los videojuegos puesto que no se pueden reconocer como “parte de”.

Este, al ser un proceso de exclusión, revela dinámicas de discriminación de la diferencia desde el mismo desarrollo técnico del videojuego, en nombre de los llamados “grupos objetivos”. Lo preocupante del hecho, es que esta discriminación se ve justificada en nombre de la economía, el videojuego es diseñado con fines económicos y en este sentido sus características se establecen de acuerdo a qué audiencia compraría y consumiría en mayor medida el producto, dejando por fuera aquellos que no aportarían económicamente al consumo de dicho producto.

If you want people to watch/play/read something, you put people —like then in it. Conversely, if —those people do not buy that particular genre or medium, you do not care to represent them, unless you are just being a good person putting good things into the world. Second, it is important that people see people unlike them. This is the educational version, and typically neither producers nor scholars see it as a profitable. (Shaw 2010:11)

Las identidades paralelas del individuo actúan dentro de los flujos sociales determinadas por la operación simbólica de planos sociales definidos que actúan como sustrato de la transformación de la identidad. En los mundos virtuales la subjetividad multiforme del jugador está en una continua lucha por adaptarse a los modelos culturales impartidos en cada mundo virtual con el fin de identificarse como parte de él.

Esta necesidad de identificación de los personajes en las comunidades virtuales, además de ser estimuladas por su vinculación con las prácticas de consumo,

deja a los personajes sin escapatoria en seguir los modelos hegemónicos establecidos para el juego, pues de no hacerlo los dejaría excluidos de hacer parte de la dinámica de juego de determinado mundo virtual.

Ideas finales

Esta investigación a resultado con conclusiones interesantes que me permiten encontrar aspectos para el estudio el mundo real y el mundo virtual como dimensiones de una misma realidad y la interacción del individuo en las dinámicas de estas dos dimensiones.

El mundo virtual mantiene una dependencia material y simbólica con el mundo real, lo cual elimina toda posibilidad de pensar que este sea un espacio libre en donde los individuos pueden representarse e interactuar a su antojo. Estos espacios virtuales son construidos bajo parámetros similares a los que operan en el mundo real, hecho que permite la identificación de los individuos en el mundo virtual.

Las identidades que constituyen al sujeto actúan tanto en el mundo real como en el virtual, estas se configuran y transforman enmarcada en modelos culturales que limitan sus posibilidades representacionales implantando características que determinan el marco interpretativo en donde sucede el reconocimiento simbólico del individuo con el mundo virtual mediante el establecimiento de modelos culturales en las plataformas virtuales. Sin embargo,

los modelos culturales de la realidad actual que se trasladan a los mundo virtuales, pueden ser debatidos y confrontados dentro de estos, abriendo la posibilidad a unos re significación de los valores establecidos en el mundo virtual.

El avatar como representación proyectiva del individuo, representa paralelamente las identidades fluctuantes del individuo mediante las cuales este interactúa en el mundo virtual, su diseño está determinado tanto por las limitaciones propias de la configuración de la plataforma como por los límites representacionales de los modelos culturales. Por tanto, la muerte del avatar es imposible pues es constitutivo del individuo y puede renacer en cada nueva plataforma.

Las prácticas de discriminación en el mundo virtual se deben a que los modelos culturales del mundo real se reproducen en el mundo virtual para que la identificación del jugador sea posible, con su propio marco interpretativo del mundo real.

Los modelos Culturales en el mundo virtual son también hegemónicos como en el mundo real, esto se debe principalmente a que funcionan bajo los mismos marcos y normas de consumo que en el mundo real, y en nombre de estos los mundos virtuales se configuran para ser propicios para estimular su consumo en cierto tipo de grupos objetivo de mercado.

Bibliografía

- Bautista Luzardo, D. M. (2012). *Second life: cibermercado, factores humanos y nuevas formas de vivir en las redes sociales*. Bogotá. Pontificia Universidad Javeriana
- Beloff, L. (2010), 'Shared motifs: Body attachments in RL and SL', *Metaverse Creativity* 1: 2, pp. 135–146.
- Bogost, I. (2007), *Persuasive games, The expressive power of videogames*. Cambridge, MA. Massachusetts Institute of Technology.
- Caballero Vázquez, M. (2012) "Matar al avatar. Estética y estructura narrativa de videojuegos en Diablo Guardián, de Xavier Velasco" [en línea]. Disponible en:
<http://imagenesyrealismosleiden.files.wordpress.com/2012/01/matar-al-avatar-estc3a9tica-y-estructura-narrativa-de-videojuegos-en-diablo-guardic3a1n-de-xavier-velasco1.pdf>. Rescatado: 23 de abril de 2013.
- Calloins, R (1991). *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard.
- Collantes, X. (2013), *Juegos y videojuegos Formas de vivencias narrativas*. En *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*.

Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). Colección Transmedia XXI. Barcelona.

- Cremin, C. (2009). “Super Mario Galaxy and the Videogame Aesthetic” [en línea]. Disponible en:
<http://www.tasa.org.au/conferences/conferencepapers09/papers/Cremin,%20Colin.pdf>. Recuperado: 15 de mayo de 2013
- De Vane, B. y Squire, K.D. (2006). “The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto: San Andreas” [en línea]. Disponible en:
http://website.education.wisc.edu/kdsquire/tenure-files/10-DeVaneSquire_revised.pdf, Recuperado: 15 de mayo de 2013.
- Didi-Huberman, G. (2008). Cuando las imágenes toman posición. Madrid. Machado Libros.
- DiSalvo, B. y Bruckman, A. (2010). “Race and Gender in Play Practices: Young African American Males” [en línea]. Disponible en:
<http://betsydisalvo.com/wp-content/uploads/2012/08/FDG-African-American-Male-Play-Practices.pdf>. Recuperado: 15 de mayo de 2013.
- Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Archidona: Ediciones Aljibe.

- Giddings, S. (2006). “Walkthrough: videogames and technocultural form” [en línea]. Disponible en:
<http://www.yumpu.com/en/document/view/5415574/walkthrough-videogames-and-technocultural-form-seth-giddings>. Rescatado: 15 de mayo de 2013.
- Gómez Miguel, A. (2013). “Mujeres y Videojuegos. Estudio sobre roles, actitudes y representaciones de las mujeres en los videojuegos” [en línea]. Disponible en:
http://www.academia.edu/2629952/Mujeres_y_videojuegos._Estudio_sobre_rols_actitudes_y_representaciones_de_las_mujeres_en_los_videojuegos. Rescatado: 15 de mayo de 2013.
- Guerrero Mc Manus, F. (2012). “Avatares, subjetividades y mundos virtuales”. En Revista Tramas [en línea]. Año 2012. Núm 36. Disponible en:
http://148.206.107.15/biblioteca_digital/estadistica.php?id_host=6&tipo=ARTICULO&id=8648&archivo=6-6038648gva.pdf&titulo=Avatares,%20subjetividades%20y%20mundos%20virtuales. Recuperado: 15 de mayo de 2013.
- Hall, Stuart. (1997). “El trabajo de la representación”. En Stuart Hall (ed.), Representation: Cultural Representations and Signifying Practices.

Londres: Sage. Traducido por Elías Sevilla Casa. Disponible en línea en:
<http://www.unc.edu/~restrepo/simbolica/hall.pdf>.

- Ihde, D. (2004). Los cuerpos en la tecnología: Nuevas tecnologías nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo. Barcelona. Editorial UOC.
- Kolo, C. y Baur, T. (2004, Noviembre). Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. En *The International Journal of Computer Game Research* [en línea]. Año 2004. Volumen 4. Disponible en: <http://realities.id.tue.nl/wp-content/uploads/2010/03/kolo-baur-2004.pdf>. Rescatado: 15 de mayo de 2013.
- Lévy, P. (1999). Qué es lo virtual. Barcelona. Paidós.
- Maldonado, T. (1999). Lo real y lo virtual. Barcelona. Editorial Gedisa.
- Megías Quirós, I., Calvo Sastre, A., Sánchez Moreno, E. y Navarro Botella, J. (2002). Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos. Madrid. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD).
- Mikula, M. (2003). Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft. En *Journal of Media & Cultural Studies* [en línea]. Año 2003. Volumen 17. Núm 1. Disponible en:

<http://www.clas.ufl.edu/users/cathlena/enc1131/laracroft.pdf>.

Rescatado: 15 de mayo de 2013.

- Mitchell, W.J.T. (2009). Teoría de la imagen. Chicago. Akal.
- Oyarzun Laura, D. (2010). Representación de Habitantes de Mundos Virtuales Un marco de trabajo para la definición conceptual de avatares. Facultad de Informática. Universidad del País Vasco.
- Pinilla, A. (2013), Homo Ludens 2.0: Una mirada al videojuego a través de World of Warcraft, del juego a la gamificación. Bogotá.
- Puente Bienvenido, H. (2011). Las relaciones sociales en los videojuegos en Red: usos, prácticas e implicaciones en la vida cotidiana. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología. Universidad Complutense de Madrid.
- Robinson, T., Callister, M., Clark, B. y Phillips, J. (2009). "Violence, Sexuality, and Gender Stereotyping: A Content Analysis of Official Video Game Web Sites". En Web Journal of Mass Communication Research (WJMCR). Año 2009. Núm 13.
- Sáes, E. (2013), Estrategias y subversión de los juegos en red. En Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification. Scolari, Carlos A. (ed.)

(2013). Colección Transmedia XXI. Barcelona.

- Sánchez Martínez, J.A. (2011). “Cibercultura: semiótica del avatar y los mundos virtuales”. En Revista Veredas [en línea]. Año 2011. Núm 22. Disponible en: http://148.206.107.15/biblioteca_digital/estadistica.php?id_host=6&tipo=ARTICULO&id=7985&archivo=12-561-7985rfn.pdf&titulo=Cibercultura:%20semi%C3%B3tica%20del%20avata%20r%20y%20los%20mundos%20virtuales. Recuperado: 27 de abril de 2013.
- Sánchez Segura, M.I. (2001). Aproximación Metodológica a la Construcción de Entornos Virtuales. Madrid. Facultad de Informática. Universidad Politécnica de Madrid.
- Shaw, A. (2010). “Identity, Identification, and Media Representation in Video Game Play: An audience reception study” [en línea]. Disponible en: <http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1323&context=edissertations>. Rescatado: 15 de mayo de 2013.
- Sibilia, P. (2006). El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Buenos Aires. Akal.

- Visser, W. (2006). The cognitive artifacts of designing. New jersey. LEA Publishers.
- Wenger, E. (2001). Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad. Madrid: Paidós.
- Wilson, J.A. (2007). “Gameplay and the Aesthetics of Intimacy” [en línea]. Disponible en: <http://restlesscapital.net/wp-content/uploads/2009/06/jason-wilson-phd.pdf>. Rescatado: 15 de mayo de 2013.