

*Placer (x: 0), Poder (x: 0), Experimentación (y: 0), Juego (y: 0)*

Los videojuegos, concretamente las prácticas que tienen lugar en los mismos, abren un nuevo camino a la famosa invitación de Haraway a buscar «otras formas de poder y de placer en las sociedades tecnológicas». Aquí proponemos una figura que, al igual que el cyborg, es una hija bastarda del militarismo y un ser etéreo a la vez que encarnado en la más rabiosa materialidad. Esta figura es la del cuerpo-avatar, un constructo teórico nacido de la intención de dar respuesta o de plantear nuevas preguntas a los mecanismos de producción de la subjetividad en la sociedad tecnológicamente mediada. Pero, a la vez, es una figura que cobra sentido en la acción, en la praxis. Es un nuevo modelo de corporalidad cuyas coordenadas —placer, poder, juego, experimentación— trataremos de descifrar en esta ponencia.

El cuerpo-avatar que aparece en el videojuego, precisamente en esa frontera cada vez más difusa entre lo humano y la máquina, es un proceso psicológico a la vez que una nueva concepción del cuerpo. En los mundos virtuales, el cuerpo-avatar es el resultado de los videojuegos como un *laboratorio de identidades* de los que habla Sherry Turkle (1997). Es poder y agenciamiento, es un cierto acercamiento a la emancipación. Para comprender el cuerpo-avatar como una propuesta, como una nueva perspectiva de la producción de la subjetividad contemporánea, es necesaria cierta inmersión en la máquina, cierta comunicación con la misma, que nos permita habitar mundos virtuales, experimentar con nuestros cuerpos, generar nuevas formas de placer en ellos que puedan atravesar las pantallas en la otra dirección y asentarse en nuestra piel, nuestros órganos, nuestra sexualidad.

—START—

*Basado en sueños reales*

El juego ha comenzado. En la pantalla parpadean letras o tal vez aparece la cara arrugada de una exploradora de los pueblos del norte de *Oblivion*. Algo se estremece en tu espalda; quizá es el azúcar que no tomaste. Quizá. Desempolvaste tu vieja armadura de cuero endurecido, y el amuleto que guardas en el bolsillo desde tu última expedición al Templo del agua parece brillar. Te sientes más fuerte. El maná ha empezado a apoderarse de ti: guardabas los restos de la poción para ese momento mágico que acaba de llegarte. Por un momento el mundo entra en suspensión y tienes la total certeza de que no hay marcha atrás. Caen piezas de colores de modo cada vez más acelerado, te encomiendan sanar el corrupto corazón del árbol anciano o debes especular con el precio de la lana en la subasta de Cima del Trueno. No importa: la cuestión es que no existe forma de volver atrás, no ahora. *Suspensión de la realidad. Ontología avatar.* Son difusas las fronteras entre lo humano y lo tecnológico y conoces

el momento en que eso se vuelve una certeza para ti: el control es una extensión de tus dedos y de las palmas de tus manos, el mando se ha convertido en tu arco y tu ametralladora, el vibrador marca tus pulsos vitales; *se aproxima un zombi y viene con amigos*. Ya no hay un aquí ni un allí, apenas queda pantalla entre tú y las calles desérticas de *Silent Hill*.

—PAUSE—

## **Fenomenología**

Juan Vázquez, en *Mente y mundo* (2007) nos presenta tres criterios para distinguir las experiencias perceptivas verídicas de las no verídicas:

- a) Su incompatibilidad/compatibilidad con el resto de identificaciones perceptivas verídicas.
- b) Su validez intersubjetiva, es decir, que sean compatibles con el resto de identificaciones perceptivas verídicas de los miembros de la comunidad que hacen uso de los mismos marcos o redes conceptuales en la identificación de esos ítems.
- c) Un criterio explicativo de apoyo para las identificaciones perceptivas no verídicas, a saber, que pueda darse cuenta del porqué de las identificaciones perceptivas no verídicas.

Estos tres criterios, tomados en su conjunto, parecen ofrecernos una base suficiente sobre la que asentar la veracidad de nuestras identificaciones perceptivas, las cuales constituyen, como señala J. Vázquez, la base empírica de nuestro conocimiento del mundo, aunque no puedan ser su fundamento. Y no pueden ser su fundamento porque la veracidad de una identificación perceptiva es una cuestión relativa a la información disponible en el momento en que se da. Podemos, atendiendo a los criterios de compatibilidad con el resto de identificaciones perceptivas e intersubjetividad, tomar una identificación perceptiva de un ítem como verídica: que yo identifique a ese ítem como tal en un momento del tiempo y con la información disponible en ese momento es consistente con el resto de mis identificaciones y con el resto de identificaciones de la comunidad. Sin embargo, en otro momento del tiempo o con nueva información disponible esa identificación perceptiva resulta ser incompatible con el resto de mis identificaciones perceptivas y las de la comunidad y, además, puedo ofrecer razones que expliquen por qué mi primera identificación perceptiva no era verídica. En términos más llanos, lo que yo y toda mi comunidad creíamos verdadero primeramente resulta ser falso a la luz de nueva información disponible.

## —DEMO—

Hoy las calles de Orgrimmar están especialmente pobladas. Hay recién aparecidos, los verdes *noobs* de siempre, los que piden oro a la puerta del banco y orcos que bailan, guiñan y coquetean para conseguir alguna gema gratis. Llevas todo el día entrenando ya que tu nueva rotación te ha estado dando problemas. Buscas desesperadamente la ayuda de Kashandra, una no muerta bruja bastante experimentada y curtida en los pasadizos de la Cámara de los relámpagos. Ella seguro que tiene la respuesta para la mayoría de tus preguntas. Ahí está: flacucha, con las rótulas al aire y las garras enfundadas en guantes de terciopelo morado. Se acerca hacia ti y te pide oro. Es algo extraño en ella, ya que normalmente regala componentes y bolsas a todo el mundo. Sin dudarlo, abres la ventana de comercio con ella y le das algo de calderilla: seguro que es importante. Más tarde, Boukepos, el mago líder de la hermandad de *Los hijos del Lag*, te pregunta si no has encontrado rara a Kashandra esa tarde, le dices que no y convenís en que lo mejor será que vayáis los tres junto con Joanblai y Sendric a las Marismas de Zangar a buscar algo de vida primigenia. Tras una jornada poco memorable conseguís únicamente cinco motas cada uno, las guardáis en el banco de la hermandad y os despedís hasta el día siguiente. *Apagas el ordenador y te quedas pensando en Kashandra, de hecho tienes muchas ganas de hablar con ella así que llamas a María. Casi no puedes escucharla, hay ruido de música estridente y la lengua se le traba como si hubiera bebido bastante. «¿Eres tú?», le preguntas y sólo obtienes una risa como respuesta. No puede haber salido de casa en tan sólo cinco minutos, ¿o acaso ya estaba fuera?*

*¿Cuál de tus identificaciones perceptivas de Kashandra es la correcta? ¿La visual, en la plaza de Orgrimmar, pidiendo oro? ¿La auditiva a través del teléfono móvil, que no dejaba muchas dudas acerca de que estaba en El lagarto verde? Presionas «Entrar en el mundo» y allí está ella de nuevo: sobria, pescando en una fuente de Dalaran. ¿Quién es la Kashandra que tienes delante y que se corresponde con el resto de identificaciones perceptivas que alguna vez has tenido de ella y que todos tus amigos reconocen como la de siempre? ¿Es acaso Kashandra el fantasma en la máquina o es una representación pixelada errónea? ¿Pueden existir los píxeles equivocados?*

## —PAUSE—

No obstante, a pesar de este carácter relativo de las identificaciones perceptivas al momento histórico y a la información disponible, estas son la base empírica más segura y fiable sobre la que formar nuestro conocimiento acerca del mundo. Sin embargo, podemos establecer un nuevo criterio que reforzara aún más esta base empírica: las identificaciones perceptivas verídicas más seguras y fiables sobre las que establecer nuestro conocimiento deberían ser aquellas que además de cumplir los requisitos anteriores fueran perdurables en el tiempo. Los dos criterios anteriores, más el criterio de apoyo, nos

aportan un fundamento suficiente para establecer la veracidad de una identificación perceptiva en este momento del tiempo, pero consideramos que aportaría más fiabilidad a la hora de declarar una identificación perceptiva como verídica y considerarla, por lo tanto, suficientemente justificada como para constituir la base de nuestra experiencia empírica y nuestro conocimiento sobre el mundo el hecho de que añadiéramos como requisito la perdurabilidad en el tiempo. Si bien es cierto que el criterio de perdurabilidad en el tiempo no acaba con la relatividad de las identificaciones perceptivas verídicas al momento histórico y a la información de la que se dispone (durante años se han mantenido identificaciones perceptivas como verídicas que, con el paso del tiempo y nueva información, han resultado ser falsas), sí que añade un componente que, en cuanto más exigente, resulta más fiable. De hecho, cuanto más perdurable en el tiempo es una identificación perceptiva, más credibilidad le damos y por lo tanto, con más facilidad la aceptamos como conocimiento verdadero y más esfuerzos nos supone tener que rechazarla ante nuevas identificaciones perceptivas o nueva información. Sin embargo, hay algo que se nos escapa por más seguridad que queramos insuflarle a la experiencia empírica: **la dimensión trascendente del objeto es precisamente lo que se nos escapa en el proceso de percepción**, aunque podamos decir de ella que está presente de alguna manera en nuestra forma de acercarnos y comprender los objetos y el mundo que nos rodea. No podemos atrapar su sentido porque precisamente su sentido es ese ser abierto a múltiples posibilidades que ni siquiera podría reducirse a todo aquello que pudiéramos decir de él en un momento histórico determinado, pero tampoco en la totalidad de la historia, pues precisamente en eso consiste su trascendencia: en escaparse a la identificación concreta, en estar abierto a posibles nuevas identificaciones, pero quizá también a aquellas caracterizaciones que pudieron haberse dado pero no se dieron y aquellas que, habiéndose dado, han quedado descartadas. En esta dimensión, pues, los objetos no pueden servirnos como base empírica para nuestro conocimiento de los mismos.

Si entendemos que nuestra relación con el mundo y los objetos que lo pueblan, entre ellos nosotras/os mismas/os, está mediada por la percepción y que la validación de esta pasa por la coherencia, la intersubjetividad y la durabilidad en el tiempo, entonces la identificación de qué es lo real no puede aludir a un criterio ontológico absoluto, sino a cierta variabilidad de espacios de validación referentes a un contexto y a la aceptación comunitaria de su carácter de *verdadera*. Así, aquí empezaremos a hablar de espacios más que de niveles de realidad, de coordenadas materiales en las que se produce el fenómeno de la aceptación de algo como *verdadero* o *falso*. En la reflexión en torno al juego y al videojuego se habla de *verosimilitud* o de *aceptación del pacto de ficción*, pero nosotras preferimos hablar de *verdad* en el sentido expuesto de la palabra. De espacio de realidad al igual que lo son el supermercado,

la escuela, la sala de cine o el parque. Los procesos de subjetivación a través de los cuales el sujeto emerge como tal tienen lugar de una forma análoga en todos estos espacios de los que los videojuegos forman parte.

## **Placer, poder, juego, experimentación: las coordenadas del cuerpo-avata<sup>1</sup>**

María Rubio Méndez - ARSGAMES  
Eurídice Cabañes Martínez - ARSGAMES

**Palabras clave:** cuerpo-avata, placer, poder, juego, experimentación, feminismo, videojuegos.

**Keywords:** avatar-body, pleasure, power, game, experimentation, feminism, video games.

Los videojuegos, como objetos culturales que son, reproducen el universo simbólico de nuestra cultura (la luz, la oscuridad, lo masculino, lo femenino, el poder, la alegría, la tristeza... Son representados de tal modo que reproducen el mismo orden simbólico que en nuestro imaginario de «más acá de la pantalla»). Sin embargo, a medida que jugamos más cuenta nos damos de que además de reproducir ese universo simbólico con el que estamos tan íntimamente familiarizadas, los videojuegos crean nuevos símbolos, nuevas manifestaciones de los símbolos y de que generan además su propio lenguaje, que tiene sutiles peculiaridades en relación a cualquier otro medio de expresión artística y cultural. Lenguaje que, poco a poco, va haciéndose más complejo. Para entender la fuerza del símbolo en nuestra relación con los videojuegos y la importancia que ello tiene desde la perspectiva del sujeto, podemos poner el ejemplo de *Tennis for Two* (1958), el primer videojuego de la historia. El enorme éxito de este videojuego no habría podido consumarse en horas y horas de diversión de no ser porque procuraba a los jugadores un entorno simulado donde el símbolo era totalmente efectivo: nadie dudaba de que allí se estaba jugando un partido de tenis, de que las dos barritas verticales eran raquetas y de que efectivamente una red

---

<sup>1</sup> El avata es la representación gráfica en el videojuego que los/as jugadores/as manejan y con la que se identifican. A veces es uno, a veces son muchos. A veces son humanos, orcos, elfos, naves espaciales, círculos, cubos de Rubic, árboles con alas o robots magos. Otras veces sólo son un punto y otras, algunas, son el escenario o el espacio de juego. Utilizamos esta palabra para referirnos a muchas cosas, por lo que recomendamos leer lo que sigue habiendo experimentado con varios videojuegos previamente. Dedícate un rato a jugar a Los Sims, a WoW, a LocoRoco, a Tekken o a Icewind Dale. Si no tienes consola ni videojuegos en casa y nadie te los presta un rato, visita alguna de estas páginas, en las que puedes encontrar juegos gratuitos para jugar online: <http://armorgames.com/>, <http://www.molleindustria.org/> o <http://www.minijuegos.com/>. ¡Disfruta! ¡Y fluye!

dividía el terreno de juego. La primera relación del sujeto con el videojuego es, por tanto, una relación simbólica de comprensión y aceptación de una realidad en la que pueden y deben habitar, al menos mientras dure la partida.

Esa relación simbólica se hace efectiva por la capacidad que tiene el videojuego de asumir el universo simbólico de sus creadoras/es y jugadoras/es y reproducirlo (es decir, que las condiciones de inteligibilidad del juego, el modo en que se nos presenta ante la percepción y hace posible su comprensión, siempre son, en un primer momento, deudoras de las condiciones de inteligibilidad de los objetos, los símbolos o las representaciones en el primer espacio que habitamos, «el de más acá de la pantalla»), pero una vez esto ha sucedido y nos hemos convertido en auténticas/os exploradoras/es de videojuegos, los símbolos comienzan a multiplicarse, a generarse a partir de las propias prácticas de juego, aparece un nuevo lenguaje heredero de nuestro lenguaje *nativo* pero que tendremos que empezar a aprender si queremos ser *hablantes competentes*, es decir, *expertas/os jugadoras/es* que comprenden hasta los más recónditos callejones del juego. El orden simbólico de los videojuegos comienza, poco a poco, a estructurarse de una forma autónoma y adquiere su propia idiosincrasia.

Pero ¿cómo ocurre este proceso mediante el cual se pasa de asumir, volcar y reproducir el universo simbólico en los espacios y objetos de los videojuegos a la generación de nuevos símbolos? Trataremos de explicar este proceso a partir de la asunción de los videojuegos como un **espacio transicional** (Winnicott, D. W., 1972), un espacio en el que la habitabilidad se hace posible únicamente de forma transitoria con las herramientas que posibilitan la habitabilidad (o la comprensión, la percepción, la inteligibilidad) en el espacio cotidiano pero que lleva a una reinención constante y de una producción simbólica que permite *ir más allá*, que permite generar un nuevo espacio poblado de nuevos símbolos y en el que las reglas de convivencia e interacción con el entorno se ven modificadas. Es similar al espacio de los sueños, donde la realidad se ve representada de una forma a veces incluso caricaturesca y deforme y que posibilita una vuelta a la misma de la que ésta no ha salido indemne: «comprender las lógicas y posibilidades de acción inherentes a la interactividad nos pone en el camino de comprender y participar de los cambios culturales que se agencian a partir de la tecnología y nos prepara para participar en modos de ser y conocer que apenas están en gestación.» (Cabra Ayala, 2010). Es la interactividad el primer portal que atravesar para entrar en la *dungeon* del espacio transicional, lo que supone un elemento característico del videojuego frente a otras formas artístico-culturales, y que posibilita la creación colectiva de significados y significantes. Por mucho que el/la creador/a o demiurgo del juego haya volcado el universo simbólico de nuestra cultura en el juego, éste nunca es un producto terminado cuando llega al jugador/a, quien a través de su interacción con el

mismo le dota de sentido. Es por ello que múltiples autores, entre los que podemos encontrar a Wirman 2009, Kücklick 2005, Dovey y Kennedy 2006, Frasca 2009, entre otros, han defendido que la autoría de un videojuego (y con ella el poder de generar nuevas formas simbólicas) queda diluida entre quienes diseñan y quienes lo juegan jugadoras/es, de modo que los videojuegos y sus lenguajes son producidos colectivamente.

La generación colectiva de significados no sólo es que sea posible, sino que es algo que ya trae consigo el propio videojuego casi de modo inherente, no únicamente debido a la interactividad sino también porque en los universos representados en los mismos los significantes son también signos: «En el videojuego (...) el mapa es el territorio y el nombre es la cosa nombrada. Es el tipo de simulacro más puro que existe.» (Sánchez, 2010).

### —TUTORIAL—

- a) *Tienes que jugar para saber que estás jugando.*
- b) *Las coordenadas indican el lugar del muelle y el muelle no es más que las coordenadas que lo indican.*
- c) *El muelle es un punto en un mapa que es el mundo.*
- d) *Tu boca es un triángulo que representa una boca y que no puede hacer otra cosa sino comer sin masticar ni tragar.*
- e) *Morir es algo que sólo acontece tres veces. Te falta un corazón.*
- f) *Desaparece el corazón al encontrarte en (x: 21, y: 12) el abismo que es un punto. Sigues ahí, puedes moverte y respirar, pero has muerto. Todo el mundo lo sabe.*
- g) *Esa música también es tu muerte. Has alcanzado el tope. Ahora puedes bailar o introducir otra moneda. La muerte es un sonido de tránsito, un lugar y un símbolo que son lo mismo.*
- h) *¿Te lo paso?*

### —PAUSE—

#### **Cuerpo avatar**

#### *Experimentación, juego*

La interactividad, como decíamos, es la primera puerta que marca las fronteras con el espacio transicional del videojuego. Junto a ella aparece como un elemento fundamental la posibilidad de

experimentación. Esta experimentación puede entenderse de varias maneras.

En primer lugar, la posibilidad de experimentar con otras vidas, otros espacios quasimágicos, otros territorios a explorar, etc. es uno de los principales factores que atraen a las personas hacia los videojuegos. Pero la experimentación siempre puede ir un paso más allá, especialmente en cuanto a lo que a percepción y construcción simbólica se refiere. Como veíamos antes de dar comienzo al artículo, necesitamos unos criterios de validación perceptiva intersubjetivos que establezcan en qué consiste lo real (¿lo empíricamente verificable?) en contraposición a las percepciones fallidas, pues necesitamos tener *éxito* en nuestras acciones. Al fin y al cabo, necesitamos sobrevivir, y distinguir entre percepciones válidas y percepciones fallidas nos ayuda mucho a ello. En otras palabras: es importante saber si lo que tienes delante acercándose hacia ti es un camión o simplemente es una alucinación producto de tu última experimentación con LSD. En los videojuegos, esta necesidad de tener *éxito* en las percepciones sigue siendo, inevitablemente, igual de importante pero, sin embargo, no es tan crucial: siempre puedes presionar *try again* o cargar el juego desde la última pantalla grabada. La vida y la muerte no es lo que está en juego aquí, sino más bien la satisfacción personal tanto de seguir jugando, como de *pasarse* el juego, a ser posible con una buena puntuación (morir puede ser muy satisfactorio y muy divertido también, cosa que no diríamos en otros contextos). Por ello, el distinguir entre identificaciones perceptivas verídicas o meras ilusiones en el videojuego adquiere un matiz mucho más evidentemente arbitrario, sujeto al deseo y al placer de los/as jugadores/as. Las ilusiones no sólo son divertidas en el juego, sino que pueden llegar a ser útiles. Los *bugs* o fallos en la arquitectura del videojuego pasarán a formar parte de su ontología no como elementos a corregir necesariamente, o elementos falsos, sino que se situarán en un plano de realidad, utilidad o diversión equiparable a lo que sí estaba previsto, llegando incluso a constituir un objetivo de juego (como el *glitch* de saltar la bandera en *Super Mario Bros.* para poder seguir avanzando en el nivel hasta que el tiempo se termina y morimos).

### *Poder, experimentación, placer*

*Estamos acostumbrados a concebir el poder como algo que ejerce presión sobre el sujeto desde fuera, algo que subordina, coloca por debajo y relega a un orden inferior. Ésta es ciertamente una descripción adecuada de una parte de las operaciones del poder. (Butler, 2010, p. 12)*

Una de las características que más atraen de los videojuegos es la inmensa sensación de poder que emana de su práctica. Podemos ser grandes guerreros rescatando un reino de la sombras, valientes



soldados que derrotan a todos sus enemigos, dirigentes que pueden controlar el destino de su pueblo, eminentes doctores/as que salvan las vidas de miles de pacientes o atletas capaces de saltar cinco veces su altura. Ya seamos bestias sanguinarias o héroes, el videojuego nos proporciona vívidas experiencias de poder en este primer sentido que apunta Butler: poder en cuanto capacidad de control y sometimiento. Este sentimiento se ve multiplicado en los juegos online, donde el sometimiento se dirige no sólo a personajes programados para ser sometidos, sino también a otros sujetos.

### —START—

*Hoy lo han vuelto a hacer. Trataste de quitarte el barro de los brackets pero era mucho más difícil de lo que parecía. Ya había dejado de ser gracioso—de hecho nunca lo fue— pero ellos siguen riéndose. Eres mujer, gorda, gitana, con gafas y ortodoncia, y vives en un lugar que no está preparado para ti. A tu hogar sólo se puede acceder desde el servidor pirata Radical Server y es allí donde tu carne cobra su verdadero sentido, un sentido que esos gilipollas nunca comprenderían porque no pueden verlo. Tu materialidad se hace píxeles y corre como un relámpago entre las conexiones de miles de ordenadores conectados a la red. Tu vagina emana la sangre de tus enemigos y tus dientes desgarran las articulaciones de unos pequeños goblins malintencionados. Tú diriges y debes dirigir, todos lo esperan y te aclaman al aparecer ante las puertas de Stratholme: eres la elegida. Allí se encuentran Alcíone, la no muerta pícara más bella del lugar, Tyler, el tauren renegado con grandes dotes para el chamanismo, Teodulfo, la trol de más de dos metros de altura que cultiva la magia arcana y finalmente Diógenes «el cazador», otro no muerto al que le falta un ojo y media oreja y que cuenta con la mejor puntería con el arco de todo Azeroth. Tu equipo está preparado y listo para entrar en acción. Nadie puede pararos. Allí no preguntan por tu piel o la grasa acumulada de tu abdomen, nadie te rechaza por haber alcanzado tu madurez sexual antes de tiempo ni por pertenecer a una familia de traficantes de cocaína. A ti tampoco te importa si Alcíone rezuma testosterona o carece de testículos, si Teodulfo procede de una familia adinerada o si Diógenes está anclado a una silla de ruedas: ni siquiera te lo has planteado. Sólo sabes una cosa: no queréis elfos en el grupo. La última vez que uno intentó unirse a vosotros lo dejasteis en medio de la arena, acechado por decenas de miembros de la Alianza, a su merced. Os reísteis mucho campeando su cadáver, procurando que siempre hubiera algún enemigo que pudiera aprovechar su débil posición. Los seres abyectos pertenecen al barro y es allí donde deben permanecer.*

### —PAUSE—

*[S]i, siguiendo a Foucault, entendemos el poder como algo que también forma al sujeto, que le proporciona la misma condición de su existencia y la trayectoria de su deseo,*

*entonces el poder no es solamente algo a lo que nos oponemos, sino también, de manera muy marcada, algo de lo que dependemos para nuestra existencia y que abrigamos y preservamos en los seres que somos. (Butler, 2010, p. 12).*

Las condiciones de visibilidad de un cuerpo, de inteligibilidad de un sujeto, están profundamente marcadas por el poder que lo produce. El poder aquí emana de dispositivos capaces de «capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes. No solamente, por lo tanto, las prisiones, los manicomios, el panóptico, las escuelas, la confesión, las fábricas, las disciplinas, las medidas jurídicas, etc. cuya conexión con el poder es en cierto sentido evidente, sino también la lapicera, la escritura, la literatura, la filosofía, la agricultura, el cigarrillo, la navegación, las computadoras, los celulares y - por qué no - el lenguaje mismo, que es quizás el más antiguo de los dispositivos, en el que millares y millares de años un primate - probablemente sin darse cuenta de las consecuencias que se seguirían - tuvo la inconsciencia de dejarse capturar». (Agamben, 2011). Los videojuegos, en este sentido, constituyen uno de esos dispositivos que producen al sujeto. ¿Cómo es ese sujeto en tanto que producido por ellos? Principalmente, los videojuegos apelan al sujeto en su condición de *jugador/a*, y éste será el concepto clave que deberemos analizar para comprender qué tipo de sujeto están produciendo.

En la teoría del videojuego, el/la jugador/a es concebido/a como un sujeto deseante cuyo deseo debe ser explotado para la obtención de beneficios económicos. Su deseo debe ser dirigido al consumo, a la necesidad de *permanecer* en el juego, de atraer a otros/as al juego. El deseo que se toma aquí es un deseo constituyente, un deseo que ata, subordina y relega al sujeto a posición de *sujeto a*, de dependiente.

*The cake is a lie*  
(Portal, Valve Corporation, 2007)

### —START—

*«The cake is a lie» te repites a ti misma mientras intentas escapar de la cámara de pruebas 15. Has escapado del camino, pero has vuelto atrás sin darte cuenta. Estás en el origen, en el principio, pero ya no quedan torretas de vigilancia, sólo un par de cámaras de seguridad y una voz infantil que te repite que en el fondo no quería matarte. Deseabas estar allí; por eso compraste el juego. Deseabas compartir la experiencia con tus amigas, quienes te lo habían sugerido desde la plataforma Steam. Pero ya no quieres más, no quieres seguir y, sin embargo, no puedes cerrar el programa. Lanzas las cámaras de seguridad a través de un portal, destruyes un barril y lo utilizas como impulso para volar sobre las rejas. De repente te das cuenta: has podido verte de soslayo en la salida del portal naranja mientras*

*atravesabas el azul y lo has percibido claramente. Ahora el juego es tuyo y no sientes miedo. No quieres más, pero tampoco menos. Empieza la verdadera partida.*

**—PAUSE—**

*Cómo adoptar una actitud de oposición ante el poder aún reconociendo que toda oposición está comprometida con el mismo poder al que se opone. (Butler, 2010, p. 27).*

Este es un punto difícil de superar. El río de nuestro pensamiento se ve contenido inevitablemente por la presa de la necesidad de formular una pregunta coherente, de llegar al fondo de la cuestión. Sin ella no podemos avanzar y, a la vez el río está desbordado y no podemos seguirlo hacia ninguna dirección concreta sin perder la riqueza de las aguas que dejaríamos atrás. El sujeto deseante cuyo deseo está moldeado por los tentáculos atroces de una industria despiadada y sin rostro, pero con miles de caras, intuye una salida a través del simulacro de su propio deseo, de deslizamientos sutiles, de reciclaje de los desechos de los que se alimentaba. «La organización del deseo es imprecisa, y permite hallar deslizamientos, espacios no regulados, posibilidades de redención más allá del significante por la propia potencia transformadora del deseo.» (Beradi, M.A. 2007, p.5). Pero ¿hacia dónde dirigirlo? ¿Cómo podemos construir desde la metrópolis de la destrucción? ¿Habremos encontrado nuestra tierra prometida o nos habremos prometido no tenerla jamás? No tenemos la respuesta a estas preguntas y ni siquiera estamos seguras de que exista una única respuesta. Tenemos la intuición de que existe un horizonte, una vía de escape, pero compuesta de tantas paradojas que sólo pueden entrecruzarse sus siluetas confusas entre la niebla de *Silent Hill*. Pretendemos aquí tan sólo esbozar las preguntas, de modo que quizá, entre todas/os, podamos acercarnos un poco más a las posibles respuestas. En primer lugar, el sujeto deseante se nos presenta como una de las claves de la potencia, pero al tratar de situarlo en contexto acotado como es el campo de los videojuegos (tan inmensamente complejo) nos damos cuenta de que para entender lo que sucede en el juego (como volcar el universo simbólico de *aquí* con todos los dispositivos de conformación del sujeto en un entorno simulado, para ser un sujeto de deseo y de consumo) el análisis se torna cada vez más complejo, transitando el *aquí* y el *allá* sin una puerta de entrada y salida clara.

**—STANDBY—**

Lo que fundamentalmente estamos interesadas en transmitir es ese reflejo de nosotras mismas que por un segundo hemos conseguido atisbar en los videojuegos. La cuestión que nos llevó a plantear esta problemática que se nos presentaba en un primer momento de un

modo tan optimista fue la capacidad que encontramos en los videojuegos como dispositivos de producción del sujeto de transgredir de alguna manera los imperativos de otras tecnologías constitutivas, tales como la escuela, la familia, la iglesia, la medicina, etc., que marcaban las condiciones de inteligibilidad de nosotras mismas como seres defectuosos, como seres abyectos, en los márgenes, que debían adaptarse al sistema productivo cumpliendo el rol que les había tocado desempeñar: como madres, cuidadoras, objetos de deseo... Veíamos en los videojuegos una vía de escape que, efectivamente, cumplía sus promesas: nuestra carne no volvió a ser la misma después de jugar repetidamente, después de determinadas vivencias de poder, placer y experimentación en el entorno del juego. Fue ahí cuando comenzamos a forjar la idea del cuerpo-avatar como un sujeto de resistencia política colectivo que debíamos empezar a ensamblar.

La invitación a construir tu propio cuerpo-avatar es una invitación, tanto teórica como práctica, a tomar conciencia de los procesos de subjetivación que se dan en el juego para extraer una experiencia significativa de los mismos desde el punto de vista de la resistencia del sujeto inmerso en una maraña de relaciones de poder de las que difícilmente puede escapar, entendiendo el poder de las dos formas anteriormente expuestas. El cuerpo-avatar parte del principio de que la materialidad se encuentra anclada a las innumerables construcciones simbólicas que la sujetan, contienen y producen (construcciones simbólicas que son a la vez rabiosamente materiales, tanto como la Alhambra de Granada o el útero) —*sin duda eres alguien, pero la respuesta a la pregunta sobre tu identidad no puedes encontrarla en la imagen de tu rostro en el espejo, y en el mejor de los casos puedes llegar a encontrar una respuesta provisional descompuesta en mil fragmentos, muchas veces irreconciliables, repartidos por los reflejos en todos los espejos*— y no olvidemos que la pantalla es en cierto modo un espejo, en el que vemos doblemente reflejado nuestro rostro, como imagen borrosa de nosotros/as mismos/as, al tiempo que como imagen pixelada de cada uno de nuestros avatares, solapándose, confundiéndose.

*Puedo tolerar niveles de bombardeo que te matarían. Vivimos en las montañas; dentro de ellas, en realidad. Somos una comunidad unida de las descendientes de supervivientes israelíes y palestinas. Cada una conserva su peligro, y acata las fiestas y días de ayuno de todas. No tenemos hombres. Clonamos y diseñamos genes. Después del nacimiento pasamos por alteraciones adicionales. Nos hemos creado a nosotras mismas para perdurar, para sobrevivir, para conservar nuestra tierra. Pronto comenzaremos a reconstruir Jerusalén... Vivimos en un aislamiento extremo. Tenemos una tecnología altamente desarrollada para nuestras necesidades, pero no estamos atadas a la Red. Soy una espía y una exploradora... Soy enviada como la paloma, o quizás*

*el cuervo, del arca de Noé para averiguar si el mundo está listo para nosotras, y también para saber si hay algo aquí fuera que podríamos querer.*

Piercy, M. (1991. Cit. En: Haraway, 2004. p. 17-18.)

Nos hacemos llamar *runners*. Existimos en el límite entre apariencia y realidad: *el filo del espejo*. Evitamos los problemas, la atención y los polis no nos molestan. Los *runners* vemos la ciudad de otra forma, vemos el *flujo*. Los tejados son caminos y los conductos posibilidades y vías de escape. El flujo nos hace seguir corriendo. Seguir con vida.

Faith, *Mirror's Edge*.

## **Bibliografía**

Agamen, G. (2001). "Qué es un dispositivo" en: *Sociológica*, año 26, número 73, pp. 249-264, mayo-agosto.

Beradi, M.A. (2007). "Elreben. (Un artefacto para agrietar significantes)" en: *A Parte Rei* nº 53. Septiembre 2007. Disponible en: <http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei> [Consulta: 3 de mayo de 2013].

Butler, J. (2001). *Mecanismos psíquicos del poder*. Madrid: Cátedra.

Cabañes, E. y Rubio, M. (2011). *Videojuegos como laboratorio para la construcción de la identidad sexual y de género*. Actas del XLVIII Congreso de Filosofía Joven.

Dovey, J. y Kennedy, H. (2006). *Game cultures: Computer games as new media*. Glasgow: Open University Press.

Frasca, G. (2009): "Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción". En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 37-44. Universidad de Sevilla.

Haraway, D. (2004). *TestigoModesto@Segundo\_Milenio. HombreHembra@ conoce\_Oncoración@*. Barcelona: UOC.

Kücklich, J. (2005). "Precarious playbour: Modders and the digital games industry". *Fibreculture* 5. Disponible en: <http://www.journal.fibreculture.org/issue5/kucklich.html> (Consulta 2 de Julio de 2011)

Morey, M. (1994). *Deseo de ser piel roja*, Editorial Anagrama, Barcelona.

Sanchez, J. (2010) "Doble vida", en: *Mundo Píxel* Volumen 3, Madrid.

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

Vázquez, J. (2007): *Mente y mundo. Aproximación neurológica*, Ed. Akal, Madrid.

Wirman, H. (2009). "On Productivity and Game Fandom". *Transformative Works and Culture* vol. 3.

Winnicott, D. W. (1972) *Realidad y juego*, Editorial Gedisa, Barcelona.

## **Videojuegos**

*The Elder Scrolls IV: Oblivion*, 2006, Bethesda Game Studios.

*Portal*, 2007, Valve Corporation.

*Silent Hill*, 1999, Konami.

*Super Mario Bros.*, 1985, Nintendo.

*Tennis for Two*, 1958, William Higinbotham.

*World of Warcraft. The Wrath of the Lich King*, 2008, Blizzard Entertainment.

*Dime la verdad: ¿todavía estamos en el juego?*  
*eXistenZ*, David Cronenberg