

- ASIMOV**, (1941): "Runaround" en *The complete Robot*, Ed. Voyager (1983).
- MCCARTHY, J.; MINSKY, M.; ROCHESTER, N.; SHANNON, C.** (1955): *A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence*, Funding Proposal.
- WIENER, N.** (1948): *Cibernética o el control y comunicación en animales y máquinas*, Ed. Tusquets (1998), Barcelona.
- BATAILLE** (1927): *El ojo pienal precedido de El ano solar y sacrificios*, Ed. Manuel Arranz Lázaro (1977), Ed. Pre-Textos, Valencia.
- SÁBADA, I.** (2010): *Cyborg: sueños y pesadillas de las tecnologías*, Ed. Península, Barcelona.
- GEHLEN, A.** (1987) *El hombre: su naturaleza y su lugar en el mundo*, Ed. Sígueme, Salamanca.
- CLARK, A.** (2003): *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press.
- CLARK, A.** (2010) *Supersizing the Mind: Embodiment, Action, and Cognitive Extension*, Oxford University Press.
- FODOR, J. A.** (1983), *The Modularity of Mind*, Cambridge MA: MIT Press.
- SLATER, M. Spanlang, B. Sánchez-Vives, M. V. Blanke, O.** (2010) *First Person Experience of Body Transfer in Virtual Reality*. PLoS ONE 5(5): e10564. doi:10.1371/journal.pone.0010564
- TSAKIRIS, M., y HAGGARD, P.** (2005) "Rubber Hand Illusion Revisited: Visuotactile Integration and Self-Attribution", en *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, Vol. 31, No. 1, 80-91
- VEGA, J.** (2006): "Mentes híbridas: cognición, representaciones externas y artefactos epistémicos" en AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana / www.aibr.org
- RUBIO MÉNDEZ, M.; CABAÑES MARTÍNEZ, E.** (2011): *Identity and simulacrum. Thank you, Mario, but your identity is in another castle*, en Actas del V congreso internacional Philosophy of the Computer Games, Atenas. Disponible en:<http://2011.gamephilosophy.org/>

Habitando el filo del espejo: tecnología y subjetividad

En el presente artículo iniciamos un viaje a través de cuatro figuras o modelos de subjetividad en la sociedad contemporánea: el hacker, el ciborg, el runner y el cuerpo/avatar. A lo largo de este viaje trataremos de indagar nuevas posibilidades de construcción de la subjetividad que nos ofrece la tecnología, concretamente los videojuegos (o determinado uso de los mismos) y las propuestas que estas cuatro figuras tienen que hacernos al respecto.

Palabras clave: hacker, ciborg, runner, cuerpo/avatar, tecnología, videojuegos, subjetividad, feminismo.

1. Introducción

En el presente artículo iniciamos un viaje a través de cuatro figuras o modelos de subjetividad en la sociedad contemporánea, a saber, el hacker, el ciborg, el runner y el cuerpo/avatar. Estas cuatro figuras representan cuatro formas diferentes de habitar lo que Manuel Castells denomina *la sociedad red*. A pesar de las diferencias existentes entre ellas, encontraremos un nexo de unión entre las mismas que parte de un compromiso con la concepción de la tecnología como un factor determinante en el cambio social, unida a la política, la economía y la cultura.

“La tecnología es una dimensión fundamental del cambio social. Las sociedades evolucionan y se transforman a través de una compleja interacción de factores culturales, económicos, políticos y tecnológicos. Es preciso, pues, entender la tecnología en el seno de esta matriz multidimensional.” (Himanen, 2002, p. 110)

Asimismo, estas cuatro figuras están comprometidas con un determinado modelo de cambio social que parte de valores comunitarios, redes de afinidad y conocimiento compartido. El recorrido partirá de la figura del *hacker* que servirá como ejemplo paradigmático de un posicionamiento ético y político ante los retos de la construcción de la subjetividad planteados en el contexto de la sociedad contemporánea. La siguiente parada la realizaremos en el análisis de la figura del ciborg planteada por Donna Haraway, donde introduciremos un nuevo enfoque a la problemática desde la perspectiva de género. A continuación, la figura del *runner* nos servirá como nexo de unión de las dos anteriores con los videojuegos, sirviendo tanto de síntesis de las previas como de anticipo de la cuarta y última figura, el *cuerpo/avatar*.

Los videojuegos, como punto de intersección entre las cuatro figuras, nos resultan de utilidad como perspectiva de análisis a la vez que como objeto de estudio. Si entendemos que la tecnología desempeña un rol fundamental en el cambio social, los videojuegos, como objeto cultural a la vez que como herramienta tecnológica, cobran una especial relevancia. Son muchos los cambios que se están produciendo en los modos de

convivencia entre las personas y los videojuegos, especialmente los videojuegos en línea, han jugado un importante papel en este cambio. Es por ello que la figura final que planteamos como propuesta de modelo de construcción de la subjetividad, el cuerpo/avatar, recogerá las especiales características de este medio con el fin de explorar todas sus posibilidades.

2. Hacker, cibernético, runner

Los videojuegos aparecieron por primera vez en el contexto de la Guerra Fría a partir del diseño de las primeras supercomputadoras programables destinadas a la empresa bélica. Steve Russell, junto con un pequeño grupo de investigadores estadounidenses del Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT), diseñó el que se considera el primer videojuego en sentido estricto utilizando PDP-1 (Programmer Data Processor-1) en 1961: el *Spacewar!* que representaba una batalla espacial entre dos naves de combate llamadas *la Cuña* y *la Aguja*. En este preciso momento, a principios de la década de los 60, y en el mismo lugar, las instalaciones del MIT, pudimos asistir al nacimiento de una de las figuras centrales que marcarán profundamente nuestra era de la tecnociencia: el hacker (recordemos que a partir del PDP-1 surgió lo que hoy denominamos *cultura hacker*).

Esta figura tiene una importante carga simbólica en la fantasía de ciencia ficción que puebla las calles de la gran *Telépolis* (Echeverría, 1994). Está constituida en gran medida como un personaje de ciencia ficción épica que relata las luchas entre “los buenos y los malos”: el hacker, un hombre joven, generalmente blanco, se erige en nuestro imaginario colectivo como un Robin Hood moderno que trata de descifrar los secretos encriptados en las bases de datos de los poderosos para repartirlos o liberarlos para el pueblo. Julian Assange, el fundador de Wikileaks, o el movimiento *Anonymous* son claros representantes contemporáneos de este mito del hacker. Existen verdaderas narraciones épicas de la figura del hacker circulando por la red, como el *Evangelio de Tux* ⁽¹⁾ escrito por Lennier, en el que se lleva a cabo una apología del software libre a través de un relato a medio camino entre la Biblia y *Star Wars*. Uno de los fragmentos más significativos de este “evangelio”, y especialmente divertido, para ejemplificar esta figura mitológica del héroe hacker frente al villano es el siguiente:

“Luego vino a suceder que Microsoft había crecido grande y poderosa en medio de las Corporaciones de Microchips; más poderosa que cualquiera de las Corporaciones que había antes de que ella creciera. Y el corazón de Gates se endureció y le juró a sus Clientes e Ingenieros las palabras de esta maldición: ‘Hijos de von Neumann, oídme. IBM y las Corporaciones de Microchips creadas por nuestros ancestros nos ataron con graves y peligrosas Licencias, de modo que nosotros imploramos nuestra liberación a los espíritus de Turing y von Neumann. Ahora yo os digo: Soy más grande que ninguna Corporación que me haya precedido. ¿Vais vosotros a perder vuestras Licencias? Nada de eso, yo os ataré con Licencias el doble de graves y diez veces más peligrosas que mis antecesores. Cincelaré mi Licencia en vuestros corazones y escribiré mi Número de Serie en vuestros lóbulos frontales. Os ataré a la Plataforma Windows con astutos artificios y con tortuosos esquemas. Os ataré al chip de Intel con código enrevesado y retorcidos interfaces. Os capturaré y esclavizaré como ninguna generación ha sido esclavizada anteriormente. ¿Para qué imploráis a los espíritus de Turing, von Neumann o Moore? Ellos no os oyen. Me he convertido en un Poder mayor que ellos. Ahora debéis rezarme solamente a mí y vivir a

(1)
Tux es el pingüino que aparece en el logotipo del Sistema Operativo Linux.

merced de mi rabia. Yo soy las Cancelas del Infierno; Sostengo el portal a MSNBC y las llaves de la Pantalla Azul de la Muerte. Temedme; temedme intensamente; servidme solo a mí y viviréis’”. (2)

La contrapartida de esta figura es la del *hacker villano*, también ampliamente extendida entre las leyendas ciberespaciales. El hacker villano es un personaje oscuro y solitario que se oculta en los resquicios intransitados de tu sistema operativo y tu correo electrónico para arrebatarte la privacidad, los ahorros y la inocencia de tus hijos e hijas. Este concepto de hacker villano es fuertemente criticado entre las filas de los/as adeptos/as de la cultura hacker. Eric Steven Raymond, uno de los principales referentes de esta cultura, prefiere utilizar el término *cracker* y se refiere a ellos de la siguiente manera: “Son personas (generalmente varones adolescentes) que se divierten irrumpiendo ilegalmente en ordenadores y haciendo ‘phreaking’ en el sistema telefónico. Los auténticos hackers tienen un nombre para esas personas: ‘crackers’, y no quieren saber nada de ellos”. (Raymond, 2001).

La razón fundamental por la que los hackers hacen tanto énfasis en su diferenciación de los crackers es que se consideran a sí mismos como cierta clase de artistas o artesanos que construyen en lugar de destruir, afición a la que relegan a los crackers. Sin embargo, cuando aborda lo que significa *la actitud hacker* en el texto *How to become a hacker* (2001) alude a otras diferenciaciones fundamentales que nos ofrecen una amplia panorámica de la cultura hacker. El hacker, al contrario que el cracker, además de considerarse a sí mismo un *artista*, es un individuo que no actúa en solitario, sino que necesita del respaldo de toda una comunidad que debe reconocerlo como igual. No basta con reunir las habilidades específicas o los conocimientos necesarios para introducirse en el código y modificarlo generando nuevo conocimiento, el hacker, para constituirse como tal, debe ser *aceptado* en la comunidad, además de actuar en base a cierta ética o actitud: “Para ser aceptado como hacker, deberás comportarte como si tuvieras esta actitud en tu interior. Y para comportarte como si tuvieras esta actitud, deberás creerte de verdad dicha actitud”. (Raymond, 2011). La ética hacker se basa principalmente en la pasión por lo que se hace y la excelencia en el trabajo. En los textos de referencia del movimiento hacker encontramos múltiples alusiones a ello:

“Para aplicar de forma correcta la filosofía Unix, se debe aspirar a la excelencia. Es preciso creer que la programación es una artesanía merecedora de toda la inteligencia y pasión de que uno sea capaz. El diseño de programas y su implementación deben ser ante todo un arte del que se disfruta y una suerte de juego de alto nivel”. (Raymond, 2000 en Himanen, 2002, p.15).

La comunidad también cobra un gran valor en la ética hacker. Funciona como un elemento regulador, un lugar donde exponer y compartir los resultados del trabajo y un grupo de iguales que proporciona altas cotas de satisfacción personal.

“Para estos hackers, el reconocimiento en el seno de una comunidad que comparte su pasión es más importante y más satisfactorio que el dinero, al igual que sucede en el caso de los científicos de la Academia. La diferencia que les distingue decisivamente de la ética protestante es que para los hackers reviste especial importancia el hecho de que el reconocimiento de sus iguales no es un sustituto de la pasión, sino que debe producirse como resultado de la acción apasionada, de la creación de algo que sea desde un punto de vista social valioso para esta comunidad creativa”. (Himanen, 2002, p. 45).

(2)
El *Evangelio de Tux* está disponible en múltiples páginas webs. Una de ellas es: <http://www.alcancellibre.org/article.php/20070331004549553>

La actitud hacker aquí expuesta contradice en gran medida la mitología en torno a los mismos que presentábamos en primer lugar. El hacker no es un ser solitario que realiza su labor al margen de la sociedad *para* la sociedad, sino que funciona en red, en comunidad y se ve movido por la pasión y por un afán de reconocimiento mutuo entre pares.

En cualquiera de sus narraciones mitológicas más extendidas (tanto las internas al propio movimiento hacker como las externas), el hacker está representando las posibilidades de agencia y reapropiación de la tecnología en la época contemporánea. El hacker, en el contexto del universo simbólico en el que se desarrolla y cobra sentido, es una llamada a la resistencia activa mediante el tráfico de información. Sin embargo, esta figura está firmemente anclada en una mitología que continúa abundando en las luchas entre el bien y el mal, donde los hackers se erigen a sí mismos como libertadores legítimos de un patrimonio cultural que consideran que debería pertenecer por derecho a toda la humanidad y quedar fuera de lo apropiable bajo la forma de propiedad privada.

En el propio universo simbólico de los videojuegos, el hacker aparece como una potente figura capaz de articular y desmontar las bases de su arquitectura. Sobre todo, en estos relatos, el hacker es un paradigma de agencia. Es por ello que nos gustaría partir de esta figura para incitar a la reflexión en torno a las posibilidades de construcción de un modelo de subjetividad que conlleve empoderamiento en la sociedad tecnológicamente mediada. Sin embargo, la intención de este artículo está muy lejos de continuar con los relatos míticos en torno al hacker, más bien me gustaría proponer una nueva figura de resistencia y empoderamiento que se sitúa fuera de las luchas entre el bien y el mal y que se basa principalmente en la voluntad de supervivencia. Esta figura guarda una estrecha relación con el hacker en cuanto que pertenece al mismo contexto político y emerge de un modo más o menos directo de prácticas alternativas en relación con la tecnología en general y más concretamente con los videojuegos. Esta es la del cuerpo/avatar que trataré de presentar en este texto. Pero antes de pasar a desarrollarla, quisiera hacer una pequeña parada estratégica en dos puntos relevantes en el camino del hacker al cuerpo/avatar: el *cíborg* y el *runner*.

2.1. Cíborg

El concepto de *cíborg* que utilizamos en el presente artículo lo tomamos de Donna Haraway, filósofa y zoóloga estadounidense cuya obra supuso un giro postfeminista en cuanto a las relaciones que tradicionalmente habían tenido los estudios de género y la tecnología (Preciado, 2002, p. 134). Ella mantiene la idea de una reapropiación tecnológica feminista que posibilite una ruptura final con el esencialismo y las categorías tradicionales que estructuran la cultura y la sociedad jerárquicamente, incluso en sus manifestaciones presumiblemente más asépticas como pueden ser la ciencia y la tecnología. Estas categorías, unidas a las políticas científico-sociales que se han adoptado a lo largo de la historia basándose en ellas, han permitido y fundamentado el dominio de unos grupos sobre otros. La cuestión fundamental aquí es que la tecnología no debe estar necesariamente al servicio de una lógica de dominio.

“Las bio y ciber-tecnologías contemporáneas son al mismo tiempo el resultado de estructuras de poder y enclaves posibles de resistencia a ese mismo poder, en cualquier caso, un espacio de reinención de la naturaleza.” (Preciado, 2002, p. 135).

Tomar estas tecnologías como enclaves de resistencia, generación de identidades y reinención de naturaleza es precisamente lo que ha movido a D. Haraway a sostener el concepto de *cíborg* como herramienta

para la reflexión feminista. Si el concepto de cibernético apareció por primera vez en 1960 como una nueva concepción del ser humano mejorado para sobrevivir en entornos extraterrestres (Clynes y Kline, 1960), su reaparición en 1985 en la obra de Haraway será en tanto que un ser humano mejorado para sobrevivir a las fuerzas opresoras de un universo sexista, clasista, homófobo y racista.

El universo cibernético se nos presenta no solo como un universo feminista postgenérico donde las categorías hombre/mujer se disuelven, sino que además aparece como un universo donde el resto de categorías dicotómicas como natural/artificial, humano/animal, humano/máquina quedan obsoletas, dando lugar a múltiples posibilidades de identidad e identificación fluidas. La reapropiación feminista de la tecnología en la obra de Haraway adquiere matices de irónica ciencia ficción que, sin embargo, hay que tomarse muy en serio.

En la sentencia final del *Manifiesto cyborg* “prefiero ser una cyborg que una diosa” (Haraway, 1995, p. 311) Haraway sintetiza la máxima de lo que podría ser el futuro de las relaciones de la tecnología, la política y el feminismo. Podremos constatar a partir de un análisis del concepto de cibernético en cuanto “un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo” supone la subversión del esencialismo y que preferir ser una cibernética a una diosa significa la voluntad de una construcción de significado e identidad en un universo postedípico donde las mitologías esencialistas resultan inoperativas.

“El cibernético es una especie de yo personal, postmoderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar. Es el yo que las feministas deben codificar. Las tecnologías de las comunicaciones y las biotecnologías son las herramientas decisivas para reconstruir nuestros cuerpos” (Haraway, 1995, p. 279).

El cibernético, al contrario que el robot, no es ya una máquina artificial que emula paródica y miméticamente a la humanidad. El cibernético no es exclusivamente mecánico, sino que se encuentra en la frontera entre lo biológico y lo mecánico, lo natural y lo artificial, y tiene una conciencia y un lenguaje propios. El cibernético posibilita nuevas formas de conocimiento y comunicación, la creación de un lenguaje común en cuanto que no está marcado por estructuras divisorias. En su parcialidad, el cibernético posibilita también un lugar de encuentro de múltiples perspectivas y abre paso a un nuevo modelo de objetividad que pueda permear en los fundamentos de la ciencia.

El análisis del concepto de cibernético en el pensamiento de D. Haraway nos adentra en una reflexión bidireccional en los estudios de Ciencia y Tecnología, a saber, la concepción de un nuevo modelo de racionalidad científica que entra en diálogo con las propuestas de la sociología de la ciencia y las posibilidades de reapropiación de la Tecnología en el marco del discurso feminista. Haraway se pregunta por las posibilidades del cibernético como artífice de una nueva objetividad y praxis científicas que constituyan la base para un núcleo de resistencia política y creación de identidad. Levanta la sospecha sobre las nuevas formas de trabajo y los nuevos tipos de dominación y control sobre los cuerpos y las identidades de los sujetos insertos en el entramado de relaciones sutiles de la sociedad tecnológica. En la reflexión acerca de la sociedad tecnológicamente mediada ha proliferado una visión de la tecnología como esencialmente opresora y como un campo a dominar que ha encontrado en lo orgánico su lugar de resistencia. Sin embargo, Haraway subraya los problemas de aliarse con lo orgánico y nos propone nuevas formas de buscar en el tecnológico núcleos de resistencia política. Los cuerpos orgánicos cargan con significados culturalmente impuestos que han sido naturalizados; la carne se ha puesto del lado de lo natural, sin

embargo el silicio nos ofrece posibilidades de liberación y resistencia en cuanto a su carácter artificial: asumir este carácter artificial puede representar el principio de una transgresión de los esencialismos. ¿Por qué seguir buscando en lo orgánico nuestro mejor lugar de resistencia?

“Una desviación ligeramente perversa en la perspectiva podría permitirnos luchar mejor por significados, así como por otras formas de poder y de placer en las sociedades tecnológicamente mediadas”. (Haraway, 1995, p. 263).

Si el cibernético puede subvertir la teleología es precisamente porque su carácter artificial le permite renegar de un origen mítico esencial y, por lo tanto, puede construir y deconstruir cuantas veces quiera las narraciones sobre su identidad y su sentido, puede desarmar su cuerpo y volverlo a montar, puede crear significados y blasfemarlos. El cibernético no puede mantener una historia sobre su origen en el sentido occidental y mítico de una unidad original e identificación con la naturaleza. El cibernético se sabe aislado del resto del universo, es “un hombre en el espacio”, carece de raíces que determinen esencialmente su identidad y lo mantengan sujeto a ella, por lo que puede otorgar significados conscientemente artificiales, los cuales pueden volver a desarticularse sin temor a estar perdiendo algo fundamental para la propia existencia o para el orden del universo. Donde la ruptura entre lo natural y lo artificial es autoconscientemente operada, estas categorías empiezan a cobrar nuevos sentidos y la primera ya no podrá representar un recurso apropiable para la segunda, sus significados se desdibujan al igual que la jerarquía que las estructura, pero con ellas otras de las muchas categorías dicotómicas que han posibilitado políticas de dominio y exclusión comienzan a perder su fundamento. Haraway analiza tres puntos de ruptura fundamentales que operan sobre las fronteras de tres de estas categorías en las que podremos encontrar que el cibernético juega un papel principal: las fronteras entre lo humano/animal, las fronteras entre los organismos animales-humanos/máquinas, las fronteras entre lo físico/no físico.

El cibernético como paradigma de identidad supone un rechazo consciente de los esencialismos que han venido articulando nuestra subjetividad y nuestra política y que han hallado en la Ciencia el fundamento de su legitimidad. Por lo que tendremos que explorar las posibilidades del cibernético en la reflexión, apropiación y posterior creación del discurso científico y tecnológico “a partir de la otredad, la diferencia y de la especificidad”. (Haraway, 1995, p. 265).

2.2. Runner

“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., 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*.

La primera de las citas que podemos ver inmediatamente más arriba, la de la novela de Margaret Piercy *He, She and It*, es utilizada por Donna Haraway para introducir la figura del Testigo_Modesto@Segundo_Milenio. Los personajes de esta novela son analizados por Haraway con el fin de clarificar la posición política y epistemológica del cibernético en la era de la tecnociencia.

La segunda cita pertenece a la introducción del videojuego *Mirror's edge* de EA Digital Illusions CE. En ambas citas encontramos la autodesignación de dos modelos de subjetividad enunciados en el contexto de dos posiciones políticas y vitales de sujetos que tratan de sobrevivir en un entorno hostil a través de la creación de redes alternativas de saber, poder y verdad. Los *runners* son traficantes de información que habitan en el *flujo*, un continuo devenir de rutas alternativas por las que transitar la ciudad, el mundo; tratan de cartografiar el espacio político trazando estrategias de comunicación encriptadas en el tuberías, conductos de ventilación y tejados de una ciudad aséptica e impersonal llena de peligros, cámaras de seguridad y agentes al servicio de la normalización. Se alían por afinidad y sus posibilidades de supervivencia pasan por hacerse invisibles en sus acciones y continuar en movimiento. La figura del runner es tomada aquí como transición de la figura del cibernético a la del cuerpo/avatar. El cuerpo/avatar guarda una estrecha relación con el cibernético de Haraway en tanto que es a la vez una figura de ficción y una identidad política, mientras que, por otro lado, al igual que el runner, su contexto de aparición es el escenario de los videojuegos. Esta figura emerge de distintas prácticas que tienen lugar en relación a los videojuegos, aunque no se agota en ellas. Siguiendo con el punto de partida del presente artículo, a saber, la influencia de la tecnología en el cambio social, consideramos que los videojuegos como artefactos tecnológicos pertenecientes a la industria en mayor auge en la actualidad, cuentan con una especial relevancia en los cambios sociales del siglo XXI. No los tomamos como objeto de estudio únicamente por la cantidad de tiempo invertida en ellos por parte tanto de jóvenes como adultos/as, sino también por el impacto que tienen debido a sus especiales características (que veremos más adelante) en las vidas de las personas y en las formas que tienen de construirse y pensarse a sí mismas. En el siguiente apartado abordaremos el cuerpo/avatar en sus dos facetas: el cuerpo y la performatividad.

3. Cuerpo/avatar: Cuerpo y performatividad

Los cuerpo/avatar no son cuerpos abstractos, constructos que evocan el idealismo; son cuerpos concretos, hechos de piel y carne, y también de silicio. Para poder comprender cuáles son sus coordenadas y cuál es su alcance, tendremos que emprender la tarea de indagar cuál es el papel que desempeña, en primer lugar, el cuerpo en los videojuegos.

3.1. El cuerpo

Durante el juego, parece darse una suerte de descorporeización: nuestro cuerpo orgánico permanece suspendido al margen de la realidad espaciotemporal del juego. Sin embargo, esa descorporeización es sólo ilusoria: nuestra atención pasa a focalizarse en la nueva identificación que realizamos con el cuerpo del juego; un cuerpo formado de píxeles que puede ser uno o múltiple, abstracto o concreto. Seguimos percibiéndonos, pero las reglas cambian. La identificación con el cuerpo de la pantalla y el compromiso con su fisionomía, las reglas físicas y sociales que rigen su mundo, sus propias motivaciones e intereses, etc. suceden a través de un proceso de inmersión, similar al que tiene lugar al identificarnos con el personaje de ficción protagonista en una novela o una película. Sin embargo, en los videojuegos va más allá: la inmersión en ellos es “la experiencia del sujeto por la que sus acciones se le aparecen como pertenecientes [...] a una naturaleza virtual con sus propias leyes” (Siabra Fraile, 2012, p. 95).

El proceso de inmersión consiste en dejar en suspensión lo que damos por válido en el mundo “real” para pasar a explorar el mundo del juego en busca de lo que va a constituir lo “verdaderamente real” tras encender la consola o presionar “start” con el ratón en nuestro ordenador. Si la inmersión es fallida, el videojuego no ha logrado su objetivo, pero la persona jugadora tampoco: para conseguir la victoria en *Super Mario World* debemos asumir que coger una pluma nos proporciona la habilidad de volar o una estrella nos da invulnerabilidad contra los enemigos durante un periodo de tiempo.

La industria de los videojuegos se ha hecho cargo de la importancia que tiene la inmersión como un elemento central del juego en el que radica su éxito o fracaso para atraer a la audiencia. Una de las estrategias que se han seguido a lo largo de los últimos años para lograr cada vez más altos niveles de inmersión es el lanzamiento de nuevas consolas y periféricos diseñados para captar de forma cada vez más precisa los movimientos corporales de las jugadoras y los jugadores con la intención de lograr una inmersión más completa. *Kinect*, un dispositivo de detección de movimiento en tres dimensiones lanzado al mercado por Microsoft en 2010 para su videoconsola Xbox 360, ha perfeccionado interactividad ya que, además de no necesitar un mando o control remoto, permite captar los movimientos de la totalidad del cuerpo: movimientos sutiles de los dedos, posición de la espalda, distancia respecto de la máquina, etc. Al encender la *Kinect* podemos dejarnos seducir por la tentación de vulnerar las fronteras, ya tan difusas, de lo humano y la máquina, de lo real y lo virtual y pasar a confundirnos con la máquina en una placentera simbiosis. Como dice Allegra Geller, la diseñadora de universos de juegos virtuales protagonista de la película *eXistenZ* de David Cronenberg: “Esto es muy buena señal. El juego es mucho más divertido cuando comienza a parecer más real que la realidad”.

El fenómeno de la inmersión unido al componente de interactividad, así como a la implicación emocional que puede aparecer en algunos videojuegos (especialmente en los videojuegos de rol multijugador masivo en línea o MMORPG), convierten la experiencia de jugar en algo significativo para nuestras vidas, donde nuestra identidad puede verse sometida a una nueva reinterpretación. Sherry Turkle en *La vida en la pantalla* (1997) expone los retos que los videojuegos nos presentan a la hora de definir la identidad:

“[...] muchas de las manifestaciones de multiplicidad en nuestra cultura, incluyendo la adopción de personajes electrónicos, están contribuyendo a una reconsideración general de las nociones tradicionales de identidad.” (Turkle, 1997, p. 327).

Así, nuestra identificación con el avatar no puede ser entendida de un modo inocente. Los procesos que ponen en marcha esta identificación de nuestro cuerpo con el/los avatar/es (en un sentido amplio del término, entendiéndolo como “representación virtual”) van a dar lugar a nuevas coordenadas de la corporalidad y nuevos modos de percepción, interpretación y relación con nuestros cuerpos. Asimismo, las prácticas de juego en las que se produce contarán con una doble dimensión: por un lado funcionarán como una extensión de nuestra subjetividad y por otro contribuirán a configurarla.

3.1.1. Procesos de normalización

Uno de los más claros ejemplos en los que podemos encontrar esta doble dimensión de las prácticas de juego es en los videojuegos específicamente orientados al cuidado y mejora del cuerpo, a cuya proliferación hemos asistido a lo largo de los últimos años, especialmente a partir del lanzamiento de la consola de videojuegos Wii de Nintendo en 2006. Estos videojuegos están dirigidos mayoritariamente a mujeres, aunque cada vez es más frecuente encontrar videojuegos orientados también a personas mayores.

La tendencia actual de la industria del videojuego a lanzar videojuegos orientados a la salud parece responder a una tendencia más generalizada de expansión del ámbito médico y de la salud a nuevos espacios que tradicionalmente no habían estado medicalizados. Este tipo de videojuegos actúa sobre los cuerpos de sus usuarias/os imponiendo estrictos regímenes sistemáticos de normalización. Cada vez son más los videojuegos que demandan de las jugadoras y jugadores que se sitúen en una posición de “paciente” frente al “experto/a”, animándoles a llevar un control diario, terapéutico y sistemático de su estado físico (peso, agilidad, equilibrio, coordinación, volumen, alimentos y calorías ingeridos, etc.) y mental (memoria, concentración, inteligencia lógico/matemática, etc.). Así, las prácticas que requieren estos videojuegos, y que ya vienen programadas en su *gameplay*, son prácticas enfocadas a la modificación y producción de cuerpos médicamente sanos en el contexto del discurso médico contemporáneo, lo que convierte a los videojuegos en una herramienta biotecnológica de producción del cuerpo más que un mero instrumento de ocio.

Cabe detenerse un momento a explicar brevemente el concepto de normalización que se maneja en este artículo y que señalamos que tiene lugar a través de estas prácticas de juego. Recurriremos para ello a la distinción foucaultiana entre la *normación* (la normalización disciplinaria) y la *normalización*.

La normalización disciplinaria consiste en plantear ante todo un modelo, un modelo óptimo que se construye en función de determinado resultado, y la operación de normalización disciplinaria pasa por intentar que la gente, los gestos y los actos se ajusten a ese modelo; lo normal, es, precisamente, lo que es capaz de adecuarse a esa norma, y lo anormal, lo que es incapaz de hacerlo. En otras palabras, lo primero y fundamental en la normalización disciplinaria no es lo normal y lo anormal, sino la norma. (Foucault, 2006. p. 75-76)

En este primer sentido, los videojuegos orientados a la salud y el cuidado del cuerpo juegan un papel similar al que desempeñan las instituciones como la escuela, el hospital o la prisión. Tanto es así que las propias instituciones utilizan este tipo de videojuegos como una herramienta disciplinaria. En el Hospital General de Valencia (España) y en diversas universidades de la Comunidad Valenciana están comenzando a utilizarse videojuegos de la plataforma *Wii* para combatir lo que se está considerando una “epidemia” de obesidad, especialmente infantil.

Asimismo, en el estado de Alabama de EEUU se ha creado un programa denominado “Wee Can Fight Obesity” (3) que utiliza estos y otros videojuegos con el mismo propósito. Consideramos que la imagen (4) del niño que encontramos a continuación, diagnosticado por el Hospital General de Valencia como obeso, representa paradigmáticamente la cuestión de la disciplina y la normación.

(3)
Puede encontrarse más información sobre este programa en weecanfightobesity.us [Consultado: agosto 2013].

(4)
Imagen propiedad de la agencia EFE publicada en la versión digital del periódico *El Mundo* el 23/02/2011. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundo/2011/02/23/valencia/1298473014.html> [Consultado: agosto de 2013].



(5)
No pretendemos aquí indagar en la cuestión del poder y su relación con la formación de la subjetividad. Sin embargo, no podemos continuar sin acudir a una breve introducción a esta problemática que lleva a cabo Judith Butler en su obra *Mecanismos psíquicos del poder* (2001): “Como forma de poder, el sometimiento es paradójico. [...] Estamos acostumbrados a concebir el poder como algo que ejerce presión sobre el sujeto desde fuera, algo que subordina, coloca por debajo relega a un orden inferior. Esta es ciertamente una descripción adecuada de una parte de las operaciones del poder. Pero si, 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, 2001, p. 11).

Enfocado en primer plano de la fotografía aparece un monitor que muestra sobre una cuadrícula verde con fondo negro las constantes vitales del niño que se encuentra al fondo, en un segundo plano desenfocado. La imagen del monitor, aséptica e impersonal, está fuertemente cargada por la retórica tecnocientífica de neutralidad, transparencia y control. El niño está representado como una extensión de la máquina a la que está conectado a través de una máscara que solo deja al descubierto sus ojos, se aferra a los asideros de lo que parece una cinta de correr con el mando de la videoconsola en el bolsillo de su pantalón mientras mira fijamente a cámara. Podría decirse que en esta fotografía periodística se encuentra reflejada la imagen del sujeto siendo sometido al poder a través de la disciplina (5).

El segundo concepto, el de normalización, opera en sentido inverso al primero. Si la normación sitúa en primer lugar la norma y ella posibilitaba la distinción entre lo normal y lo anormal (sigue un esquema norma-cuerpo), la normalización (propia de los dispositivos de seguridad más que de las disciplinas) se representa en el eje riesgo/población, parte de acontecimientos y se dirige a poblaciones.

“Ahora, al contrario, habrá un señalamiento de lo normal y lo anormal, un señalamiento de las diferentes curvas de normalidad, y la operación de normalización consistirá en hacer interactuar esas diferentes atribuciones de normalidad y procurar que las más desfavorables se asimilen a las más favorables. Tenemos entonces algo que parte de lo normal y se vale de ciertas distribuciones consideradas, para decirlo de alguna manera, como más normales o, en todo caso, más favorables que otras. Y esas distribuciones servirán de norma. La norma es un juego dentro de las normalidades diferenciales. Lo normal es lo primero y la norma se deduce de él, o

se fija y cumple su papel operativo a partir del estudio de las normalidades.” (Foucault, 2006. p. 83-76).

El concepto de normalización que manejamos, y que nos puede ayudar a comprender cómo determinadas prácticas de juego están funcionando como extensión de nuestra subjetividad a la vez que la conforman, se encuentra a caballo entre la normación y la normalización. Los videojuegos plantean un modelo normativo del cuerpo humano racializado, sexualizado y fuertemente marcado por un estatus de clase al que las jugadoras y los jugadores deben acomodar sus propios cuerpos. A veces, el modo en que esta acomodación o ajuste debe hacerse es fuertemente disciplinario, especialmente cuando son utilizados desde las propias instituciones médicas o escolares. Sin embargo, en gran medida los videojuegos son utilizados dentro de un contexto de normalización en el sentido foucaultiano.

Los videojuegos aparecen entonces formando parte de un dispositivo de producción y regulación de deseos, de control de poblaciones y epidemias que afectan a estas poblaciones como, en el caso ejemplificado, la de la obesidad. Para referirme a los videojuegos, utilizamos una noción de dispositivo de un modo similar al que utiliza Agamben en su artículo *¿Qué es un dispositivo?*:

“Los invito, por ello, a abandonar el contexto de la filología foucaultiana en la que nos hemos movido hasta ahora y a situar los dispositivos en un nuevo contexto.

Llamaré literalmente dispositivo cualquier cosa que tenga de algún modo la capacidad 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).

Entendidos de este manera, puede decirse que los videojuegos están desempeñando un papel relevante en las relaciones entre cuerpo, poder y subjetividad en el marco de la era de la tecnociencia, de tal modo que pueden interpretarse dentro de lo que Beatriz Preciado denomina somatopolítica.

3.2. La performatividad

La identificación con el avatar que tiene lugar en las prácticas de juego se asemeja en gran medida a las prácticas performativas a través de las cuales se conforma la subjetividad ‘más acá’ de la pantalla; ambas tienen en común la capacidad de producir cambios en la realidad, en definitiva, de producir lo real (6). La propuesta que presentamos en este punto pasa por señalar que los videojuegos pueden ofrecernos algo más de aquello que nuestra experiencia cotidiana nos permite en lo relativo a la performatividad o, al menos, pueden proporcionarnos ciertas experiencias y prácticas de construcción autoconsciente de diversas subjetividades. Esto puede tener consecuencias muy positivas para las luchas políticas que se articulan tanto desde el feminismo como desde otras corrientes de pensamiento que mantienen un discurso acerca de la subjetividad que no

(6) Para profundizar más en la noción de performatividad nos remitimos a Butler, 1990.

pasa por elementos esencialistas y que busca nuevas formas de comprender al sujeto. Es en este punto donde las especiales características del juego –la inmersión, el carácter lúdico y la experimentación sin consecuencias, etc.– aparecen como un recurso potencialmente trasgresor, un recurso que ayuda a tomar conciencia de los procesos a través de los cuales hemos llegado a ser lo que somos. La experimentación sin consecuencias, unida a la imaginación que evoca otros mundos posibles, podría abrirnos las puertas a una forma de construcción de la subjetividad que resulte emancipadora.

En nuestra vida diaria, los modos de construcción de la subjetividad se encuentran intrínsecamente ligados a los mecanismos de significación e identificación de los distintos regímenes de control y producción de sujetos en los que nos encontramos. Nuestros bio-cuerpos, cargados de significado e insertos en una maraña de complejas relaciones de poder, son difícilmente imaginables más allá de ella. Sin embargo, los avatares con los que nos identificamos a través de las prácticas de juego, aunque también se encuentran cargados de significado y mantienen una estructura muy similar a la del sujeto, “nos permiten, sin embargo, percibir de una forma muy clara su carácter de constructo, lo que nos posibilita no sólo ‘habitar’ de una manera particular en ellos, desligada de esencialismos, sino que además pueden contribuir a evidenciar el carácter de constructo de nuestros propios biocuerpos.” (Rubio Méndez, 2012, p. 9) (7). A modo de ejemplo, y para terminar, recurriremos a las mismas salas donde comenzamos este viaje: las instalaciones del MIT. Allí, Pam Royse, Mia Consalvo y otros investigadores e investigadoras de este centro llevaron a cabo un estudio (Royse, 2007) sobre la influencia de los videojuegos en la construcción de la subjetividad (concretamente de la subjetividad de género). En su estudio, concluyeron que las jugadoras que más tiempo dedicaban a los videojuegos (*power gamers* siguiendo su terminología) mostraban una identidad de género menos arraigada en esencialismos que aquellas que jugaban menos.

4. Conclusiones

A lo largo del presente artículo hemos tratado de mostrar cuatro formas distintas –aunque unidas por redes de afinidad– de subjetividad en la sociedad tecnológicamente mediada. El análisis que aquí hemos llevado a cabo no trata de ser definitivo, sino de dibujar los retos y posibilidades del cambio social que nos plantea determinada concepción la tecnología y nuestra relación con la misma.

El cuerpo/avatar, resultado de prácticas de juego que tienen una clara intencionalidad política de deconstrucción del cuerpo y la subjetividad, es, como los *runners* y el cibernético, una figura de política de ciencia ficción. Esta figura no pretende ser algo muy distinto al cibernético ni dista mucho del *runner*. El planteamiento del cuerpo/avatar es una invitación a explorar las posibilidades que nos ofrecen los videojuegos “para saber si hay algo aquí fuera que podríamos querer”.

BIBLIOGRAFÍA

(7)

Se ha abordado la cuestión del cuerpo/avatar y las prácticas performativas en los videojuegos tanto en el texto citado como en Rubio Méndez, 2013, Cabañes Martínez y Rubio Méndez, 2013.

Agamben, G. (2001). “Qué es un dispositivo” en: *Sociológica*, (n.º 73, año 26, mayo-agosto), pp. 249-264.

Butler, J. (1990). “Variaciones sobre sexo y género. Beauvoir, Wittig y Foucault”, en: S. Benhabib, y D. Cornell, *Teoría feminista y teoría crítica*. Alfons el Magnànim, Valencia.

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

- Cabañes Martínez, E. y Rubio Méndez, M.** (2013). "Placer, poder, juego, experimentación: las coordenadas del cuerpo-avtar", en: *Actas del I Congreso de Filosofía Joven*. Granada. Disponible: <http://horizontesdecompromiso.files.wordpress.com/2013/01/aqui6.pdf>.
- Clynes, M. E. y Kline, N. S.** (1960). "Cyborgs and Space", en: *Journal of Astronautics*, American Rocket Society, (Septiembre de 1960), Nueva York, pp. 26-76.
- Echeverría, J.** (1994). *Telópolis*. Destino, Madrid.
- Foucault, M.** (2006). *Seguridad, territorio, población. Curso en el Collège de France (1977-1978)*. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- Haraway, D.** (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Cátedra, Madrid.
- Haraway, D.** (2004). *TestigoModesto@Segundo_Milenio. HombreHembra© conoce_Oncorotón®*. UOC, Barcelona.
- Himanen, P.** (2002). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Destino, Barcelona.
- Preciado, B.** (2002). *Manifiesto contra-sexual*. Opera Prima, Madrid.
- Raymond, E. S.** (2001). "Cómo convertirse en hacker". Disponible en: <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/hacker-como.html>
- Royse, P. et al.** (2007). "Woman and games: technologies of the gendered self" en: *New media & Society*. SAGE Publications, Los Angeles, Londres, Nueva Delhi y Singapur.
- Rubio Méndez, M.** (2012): "Videojuegos y género: propuestas para una reapropiación eficaz del medio", en: *Actas del IX Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología y Género*. Sevilla. Disponible en: <http://www.oei.es/congresoctg/memoria/pdf/RubioMendez.pdf> [Consulta: agosto 2013]
- Rubio Méndez, M.** (2013). "La performatividad de género en los videojuegos: una propuesta metodológica". *Bit y Aparte* (n.º 0, julio 2013), Madrid, pp. 42-51.
- Siabra Fraile, J.** (2012). *Bosquejo de una metafísica del videojuego*. Círculo Rojo, Madrid.
- Turkle, S.** (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós, Barcelona.