

# JUEGOS VIRTUALES. IDENTIDAD Y SUBVERSIÓN

**Carlos Muñoz**

Experto en Ingeniería del Conocimiento; ha trabajado en proyectos de desarrollo de la Inteligencia Artificial.

*Para Paloma, para quien las palabras son siempre conjuros.*

*En este artículo, el autor describe el juego como generador de realidad construida. Los mundos virtuales que los situacionistas quisieron hacer realidad en los medios urbanos son hoy mundos realizables en el espacio de Internet. «Cuando el mercado del arte está dominado por el privilegio de la exclusividad, cuando la literatura se ha convertido en un mercado más, cuando el teatro es un círculo cerrado, cuando la fiesta está institucionalizada y depauperada, cuando el sueño no salta el timbre de los despertadores y el espectáculo sigue siendo alienación, tenemos hoy un espacio hiperreal, construido para escapar a todo límite, para subvertir toda subversión, para recombinar toda producción, para alterar toda regla: Internet»*

67

*La vida, de la que somos responsables, ofrece, a la vez que grandes motivos de desaliento, una infinidad de diversiones y de compensaciones más o menos vulgares. No pasa un año en que la gente a la que amamos no ceda, a falta de haber comprendido claramente las posibilidades presentes, a alguna capitulación manifiesta. Pero esto no refuerza el campo enemigo, que cuenta ya con millones de imbéciles, y en el que se está objetivamente condenado a ser imbecil.*

Guy Debord

## El Juego

¿Qué es un juego? Un espacio de Posibilidad.

Jugamos para ver cómo podría ser, jugamos para prepararnos por si fuera, jugamos para

evaluar lo que sería, jugamos para sentirnos de otro modo, jugamos para sentirlos de otro modo, jugamos en fin para recorrer los caminos que no recorremos.

Esta dimensión modal del juego pertenece igualmente al mundo del sueño y de las ensañaciones, al arte y la literatura, al viaje y al carnaval.

Jugar es simular, al igual que todo acto de representación. La capacidad de representación adquirida en nuestro proceso evolutivo nos habilita para representarnos simbólicamente lo que ya no queda al alcance de nuestros sentidos. Lo que ya es pasado o aún es futuro, pero no solamente como memoria o esperanza, sino con todo lujo de detalles. De esta manera, toda

forma de conocimiento consiste en montar capas de alternativas a una que se presenta o se califica «de hecho», «de real». No tenemos por qué entrar en problemas ontológicos, podemos permanecer en la dimensión intencional de nuestra mente y afrontar la cuestión desde nuestros esfuerzos por comprender lo que nos rodea. En esta dimensión, con esta intención, a partir de un foco o base que etiquetamos como real (una representación también), proyectamos nuestros espacios deseados o hipotéticos o contrafácticos o futuros o ya pasados. Y nos proyectamos como identidades alternativas, *contrapartes*, en ellos. Somos como los que somos, excepto quizá con algún atributo cambiado, o en otro tiempo o con otros pares. Recorremos lo que no tenemos y aprendemos al transitar esos caminos, para recomponer nuestros estados de hecho, para sentir cómo nos irá en tal o cual acción o propósito, para adelantarnos a lo que podemos suscitar, para no sorprendernos ante lo que nos puede acontecer. Y regresamos a nuestro mundo real, un mundo que se diferencia de los otros fundamentalmente porque se define socialmente extensa y multitudinariamente y porque se produce lo necesario para la supervivencia, lo físico que no es representación. También nuestros juegos pueden definirse pública y socialmente, pero no producen directamente. Con todo, paradójicamente, eso físico que genera nuestras relaciones sociales y económicas, que comparte representaciones ajenas, que construye nuestras casas y nuestras ciudades, que nos alimenta y que nos perturba con su clima o nos hiere y mata, puede imaginarse, reconsiderarse, prepararse en nuestras simulaciones, en nuestros juegos.

Tenemos así juegos de estrategia, pensados originariamente para simular tal o cual batalla, tenemos nuestros juegos infantiles que nos preparan para nuestro futuro previsto. Teatro y *performance* en donde experimentamos otros papeles, otras identidades, otras vidas, en fin, más terribles o más amables. Nuestros juegos sexuales o nuestras aventuras o nuestros parques de atracciones que nos enfrentan a riesgos controlados, en donde experimentamos sensaciones sin que repercutan negativamente en lo físico de los hechos.

Pero la peculiaridad de lo virtual reside en que podemos invertir con rapidez nuestro espacio base de origen; de este modo, tenemos juegos de mesa que nos hacen pasar el rato en el tiempo de los hechos, el deporte institucionalizado que nos sumerge como actores o espectadores en hechos sobre los hechos, pasando así a formar parte del calendario de actos de lo socializado, reglado y productivo. Desde luego en origen toda competición servía de entrenamiento y de contraste cuando cazábamos o guerreábamos, pero ahora se ha convertido en una facticidad más.

Estos juegos, tal vez todos, tienen sus reglas y sus procedimientos, al menos en la medida en que son compartidos e incluso sobre ellos podemos construir teorías que servirán para producir simulaciones fiables de nuestros intercambios económicos o informativos. Y en eso se diferencian del sueño y de las ensoñaciones. En este sentido son conscientes, intencionales y suponen un grado más de construcción y elaboración. De ahí sus reglas de formación o de transformación. No podemos jugar al ajedrez con las piezas de las damas, ni jugar al

fútbol con una raqueta de tenis. No podemos representar Hamlet interpretando el papel de Otelo, ni podemos leer el *Quijote* pensando que es *Amadís de Gaula*.

Pero lo interesante del juego no es tanto la posibilidad de elevarlo a producto estructurado y reglado, de invertir la virtualidad que contiene para actualizarlo, lo interesante del juego es jugar. Y no deja de ser significativo que exista una diferencia entre el juego y jugarlo. También ocurre con la vida y vivirla. En rigor, estos conceptos hipostasiados de sus respectivas acciones nos enfrentan a situaciones paradójicas, donde el juego o la vida organiza reglada y tiránicamente la manera de jugarlo o vivirla. Es a esta virtualidad a la que me refiero.

## Lo Virtual

Jugar es explotar la virtualidad que contiene todo acto de simulación, de representación, y en este sentido lo virtual ya no es tanto lo que tiene potencialidad sino lo que no es real. Y sin embargo, en el juego, como en el arte, la literatura, el deporte o los juegos de mesa, esa pura ficción, ese no ser sino un juego, actualiza innumerables cosas, produce, desencadena, transforma, incrementa o mengua, aterroriza o deleita. Y todo sin poder registrarlo como *hecho* en el *mundo de los hechos*. Sabiendo que, como en el sueño, no es «real», puede olvidarse con facilidad, no deja huella, no tiene consecuencias, pero, con todo, las tiene. La virtualidad cobra su significado en un hueco entre lo real y lo ficticio, y eso representa un poder tal vez todavía no evaluado, todavía no combatido.

Efectivamente, la lógica ilustrada (incluso aristotélica) que distinguió entre representación y acción, entre palabra y hecho, entre intención y consumación debe desenmascararse cuanto antes. Esa misma lógica que por ejemplo tan ingenuamente recogiera Marx para hacerla lema de su pensamiento revolucionario<sup>1</sup> ha conseguido inducir la creencia de que podemos habitar dos ámbitos distintos sin necesidad de mezclarlos, a menudo aliviados por esta incomunicación. Sin duda que puedo relatar un asesinato o una violación y no tener que ser juzgado por ello; sin duda puedo alimentar mis ensoñaciones eróticas o de muerte sin que tengan ninguna consecuencia «real». Pero no es menos cierto que mis creencias alumbran mis actos y mis palabras los ejecutan.

Javier Marías ha recorrido con gran acierto este hueco en el que reside la virtualidad

(...) y quizá sea esto lo que nos lleva a leer novelas y crónicas y a ver películas, la búsqueda de la analogía, del símbolo, la búsqueda del reconocimiento, no del conocimiento. Contar de forma, contar los hechos deforma los hechos y los tergiversa y casi los niega, todo lo que se cuenta pasa a ser irreal y aproximativo aunque sea verídico, la verdad no depende de que las cosas fueran o sucedieran, sino de que permanezcan ocultas y se desconozcan y no se cuentan, en cuanto se relatan o se manifiestan o muestran, aunque sea en lo que más real parece, en la televisión o el periódico, en lo que se llama la realidad o la vida o la vida real incluso, pasan a formar parte de la analogía y el símbolo, y ya no son hechos, sino que se convierten en reconocimiento. La verdad nunca resplandece, como dice la fórmula, porque la única verdad es la que no se conoce ni se transmite, la que no se traduce a palabras ni a imágenes, la encubierta y

no averiguada, y quizá por eso se cuenta tanto o se cuenta todo, para que nunca haya ocurrido nada, una vez que se cuenta <sup>2</sup>.

La conclusión de todo esto, el mismo Marías la obtiene en otro lugar: *Por eso nos condenamos siempre por lo que decimos. O por lo que nos dicen* <sup>3</sup>.

Si de algo nos hemos dado cuenta en esta nuestra revolución tecnológica, en nuestra era de la información, en nuestra sociedad del espectáculo es de la refundición inevitable entre habla y acción <sup>4</sup>.

Naturalmente que esta idea se encuentra ya detallada en toda la reflexión que inaugura lo que denominamos hoy pragmática, como nivel de análisis del lenguaje, desde el segundo Wittgenstein al *Cómo hacer cosas con palabras* de J.L. Austin, pasando por las sistematizaciones de Searle <sup>5</sup>. Pero, en este ámbito de reflexión sólo se tiende un puente para acercar lo que la lógica ilustrada había separado con tanta ingenuidad o con tan mala fe.

Porque es hora de preguntarse ya si fue simpleza o malintención desmembrar el cuerpo del alma, la palabra de la acción, la representación del hecho.

Que todo esté mediado por nuestros sistemas de representación contiene la misma paradójica dualidad que nuestra concepción tradicional de lo virtual.

Lo virtual tiene la dimensión de lo que todavía no es actual, pero contiene una potencialidad natural que puede actualizarse. Sin embargo, lo virtual también, y sobre todo hoy, es el ámbito de la ficción, de lo irreal, de lo falso que

parece verdadero. En función de la primera acepción distinguimos entre lo real y lo aparente, entre lo verdadero y lo falso. Y gracias a ella aceptamos que un mundo del deber aporte valores y normas al mundo del ser. De la segunda procede la idea de lo verosímil y con ello la seducción, la inmersión en irrealidades, el engaño, la mentira, lo que no es real, es decir, el arte, la literatura, el sueño y el juego. Y rechazamos que el mundo del deseo aporte valores y normas al mundo del ser. Pero, ¿qué diferencia hay entre el mundo del deber y el mundo del deseo? No comparten ambos «lo que me gustaría que fuera». ¿Por qué a lo virtual potencial se le concede el beneplácito de una existencia futura y a lo virtual ficcional se le niega? Para justificar esta diferencia hay que invocar a una «verdadera realidad» a «los hechos». A la idea difundida de que hay una realidad que determina y limita lo que puede llegar a ella. Por eso el juego «sólo es un juego y no hay que darle mayor importancia». Pero, ¿en dónde radica la mayor importancia de la vida real?

Sospecho que esta diferenciación, más allá de las consecuencias que puedan producirse en lo físico, tiene el objetivo de mostrar una verdadera realidad tal y como interesa que aparezca detrás de una tenue representación, para difundirla como «la verdadera realidad», para poner cerco y límite al suceso y dejarlo por siempre fijado en una descripción. Los *media*, los que disponen del poder mediático, durante mucho tiempo han fomentado esta diferencia entre la ficción virtual y los hechos, negando lo que venimos sospechando en estos tiempos de posmodernidad, a saber, que

toda representación es virtual y que su condición de ficción es su propia potencialidad, que puede actualizarse.

Por supuesto que a nuestro alrededor ha habido muerte y destrucción, dolor y alegría, alimento o hambre, por supuesto que nos pasan cosas, acontecen, pero, ¿acaso no podemos igualmente morir por una ficción? En este sentido, junto a la representación virtual, hay que unir el poder que nos confieren o nos restan nuestras creencias. Tan inmersos estamos en lo que llamamos vida real como en lo que denominamos vida virtual. De esta manera, vivimos en ese espacio en el que distribuimos las representaciones hacia un mundo real o hacia un mundo virtual. Lo crucial es quién gobierna esta distribución, quién posee el poder de asignar tales o cuales hechos al mundo real o a la mera ficción.

Marx reclamó la revolución como forma de acción, pensando que no bastaban los relatos o las ficciones de reconocimiento, pero *La Sociedad de la Información* ha mostrado que es más eficaz el autocontrol de la creencia dirigida que la fuerza contra los cuerpos. Pero para eso es imprescindible disponer de un ámbito del juego en donde refugiarse, en donde entrenarse, en donde evaluar qué reacciones pueden suscitarse.

La toma por la fuerza de la Bastilla sólo ha traído una nueva tiranía, mientras que un buen anuncio de televisión ha logrado con facilidad, incruentamente, modificar costumbres, establecer relaciones, producir y vender, arraigar en las conciencias; ha creado realidad verdadera.

Éste es el dilema del que hoy somos conscientes y éste es el dilema que ocurre en nuestros espa-

cios, pero sobre todo en el ciberespacio, que es la virtualidad actualizada, nada más extraño.

De este reconocer, y querer convencer, que palabra y acción, representación y hecho, virtualidad y realidad están mucho más unidas de lo que parecía, trata este trabajo. Para lo cual analizaré ciertas manifestaciones lúdicas que ocurren en la red, fundamentalmente en cómo afectan a nuestra identidad, para después inevitablemente evaluar cómo puede utilizarse para la subversión, para la difusión de «hechos» que son virtuales, pero que tienen consecuencias «reales», o, tal vez, que son «reales» pero que tienen consecuencias «virtuales». Pero antes me detendré en un espacio previo, nuestro propio espacio urbano.

## **La Reivindicación Situacionista: Una reivindicación a su vez**

71

Debemos a Guy Debord el concepto de *Sociedad del Espectáculo*<sup>6</sup> que, pasado el tiempo de su acuñación, tan bien encaja en nuestras sociedades y en nuestras ciudades. Debord es uno de los padres fundadores de la Internacional Situacionista junto con el arquitecto Constant y otros artistas y teóricos como Asger Jorn, Pinot-Gallizio o Gil J. Wolman. La Internacional Situacionista, que vino a reunir diversos y variados movimientos previos del arte de Vanguardia y de la crítica cultural radical, estuvo operativa formalmente desde el año 1957 hasta su «autodisolución» en 1972, aunque naturalmente sus integrantes mantuvieron sus tareas intelectuales o creativas tiempo después, en especial Debord hasta su suicidio en 1994.

La Internacional Situacionista viene a reunir seminally un conjunto de ideas de procedencia diversa, que posteriormente se sedimentan en conceptos muy definidos que debemos ya atribuir a su producción artística y de crítica radical. Su punto de partida es la idea del arte como una actividad colectiva directamente ligada a la transformación revolucionaria de la sociedad, que junto con la noción de juego —procedente quizá de la idea de Hui-zinga del hombre como *homo ludens*, y del gasto o Potlatch<sup>7</sup>— difundieron una idea de revolución —ya gestada en la obra de Henri Lefebvre— que debía pasar y redundar fundamentalmente en la vida cotidiana. O de otro modo que la liberación debía incluir también el tiempo de ocio. Su vertiente arquitectónica y urbanística recogía también esta renovación de la idea de revolución y reclamaba ciudades como escenarios principales para gestar y desarrollar una vida liberada que propiciaran esta revolución cotidiana. Ésta es la pura idea de la Situación. Debord pone un ejemplo de lo que quiere decir: *el Juego psicogeográfico de la semana publicado, no sin cierto humor, en el número 1 de Potlatch*:

«En función de lo que busquéis, escoged un país, una ciudad más o menos populosa, una calle más o menos animada. Construid una casa. Amuebladla. Sacad el mayor partido de su decoración y sus alrededores. Elegid la estación y la hora. Reunid a la gente más adecuada, los discos y las bebidas más convenientes. La iluminación y la conversación deberán ser las oportunas para la ocasión, como el tiempo atmosférico o vuestros recuerdos.

Si no ha habido ningún error en vuestros cálculos, el resultado debe satisfaceros»<sup>8</sup>.

Estas ideas seminales, procedentes como vemos de diversas tradiciones, van a generar en el curso de la actividad situacionista una serie de conceptos que resultan hoy de extremado interés para describir y analizar la dimensión transformadora de la idea de virtualidad tal y como se está produciendo en Internet. Antes de aplicarlo a este contexto, veamos aquellos de los que haremos uso posteriormente.

*Situación.* La actuación encaminada a cambiar el mundo, que —decíamos— era el objetivo fundamental programático del grupo situacionista, se vertebra globalmente en la idea de *construir situaciones*. La idea de situación no resulta ser sino una suma de posibilidades. Propiciar lo posible. Consiste en construir ambientes momentáneos de la vida que ofrezcan una calidad pasional superior. Efectivamente, el punto de mira revolucionario y transformador está puesto no tanto en las instituciones políticas o en el poder sino en las emociones y pasiones de la gente.

La construcción de situaciones comienza tras la destrucción de la moderna noción de espectáculo. Debord<sup>9</sup>, en concreto, considera que el espectáculo está ligado al principio de no-intervención; público y actores formalizan una división de los papeles donde éstos dirigen y difunden modelos a aquéllos. Para los situacionistas, el componente revolucionario de la situación consiste en la ruptura de la identificación psicológica del espectador con el héroe para arrastrarlo a la actividad, provocando la capacidad de subvertir su propia vida. La situación está hecha para ser vivida por sus constructores. La distinción entre acto-

res y público se rompe para unificarla en otra nueva, la de «vividores».

Esto es algo que ha arraigado en el arte a partir de los años sesenta, principalmente desde el arte conceptual en cualquiera de sus variantes. *Performances, Happenings*, instalaciones, actuaciones se han convertido en modos de expresión artística. En ellos, como en un juego, la división entre el público y los actores tiende a desaparecer, los escenarios se trasladan a los espacios cotidianos, precisamente con una clara intención de provocar situaciones.

Pero si hay un lugar en donde esto resulta inevitable por la propia condición virtual del medio es en Internet<sup>10</sup>. Internet, con su cibercultura generada, fuerza a cualquier usuario a convertirse en «vividor» y recoge sin lugar a dudas la idea de urbanismo unitario que propulsaron los situacionistas como arte total.

En resumen, el objetivo situacionista a la hora de construir situaciones es el de producir sentimientos inexistentes hasta la fecha. En este sentido, y así lo expresa el propio Debord, la tarea consiste en inventar *juegos de una esencia nueva*.

«Nuestra acción sobre el comportamiento, en relación con los demás aspectos deseables de una revolución en las costumbres, puede definirse someramente por la invención de juegos de una esencia nueva. El objetivo general tiene que ser la ampliación de la parte no mediocre de la vida, de disminuir, en tanto sea posible, los momentos nulos. Se puede hablar como de una empresa de ampliación cuantitativa de la vida humana, más sería que los procedimientos biológicos estudiados actualmente. Por esto implica un aumento cualitativo de desarrollo imprevisible»<sup>11</sup>.

El juego situacionista se distingue del tradicional porque se rechaza el componente competitivo y porque se extiende al ámbito de la vida cotidiana. En este sentido, el juego situacionista es una elección moral. De esta manera empezamos a obtener datos para resolver el problema que nos planteábamos previamente, ¿en qué medida el mundo del deber se enfrenta al mundo del deseo? No estamos obligados a igualar estos dominios si buscamos, como dice Debord, *el reino futuro de la libertad y del juego*. No ofreceremos aún nuestra respuesta, continuemos analizando el proyecto situacionista.

El lugar donde todo esto debe ocurrir es en la ciudad, de ahí que para la Internacional Situacionista el arte total esté recogido en lo que denominan *urbanismo unitario*. El eje de la ciudad situacionista estaría en el barrio, que no es tanto una agrupación de viviendas en una localización homogénea, sino más bien un campo de fuerza. El barrio sería la reunión de todos los factores que condicionan un ambiente o una serie de ambientes enfrentados, a la escala de la situación construida. El barrio puede tener una armonía precisa, en lo que respecta a suscitar sentimientos en sus habitantes, y variar respecto a otros barrios vecinos. Inclusive dentro de un mismo barrio puede romperse la armonía interna sobre un máximo de variaciones que determinar.

De esta manera, la arquitectura ha de avanzar tomando como materia situaciones excitantes que deben producir formas desconocidas. El lema estético sería que *lo que cambie nuestra manera de ver las calles es más importante que lo que cambie nuestra manera de ver la*

*pintura*. Pero la propuesta no quiere ser únicamente vanguardia. Como hemos visto, el carácter revolucionario situacionista es firme, por ello se propone una nueva ciencia *la psicogeografía, estudio de las leyes exactas y de los efectos precisos del medio geográfico, conscientemente dispuestas o no, que actúan directamente sobre el comportamiento afectivo de los individuos*. Como humildemente se reconoce, a diferencia quizá de otros manifiestos de vanguardia que a la postre tuvieron más repercusión histórica hasta que el sistema los devoró, no hay recetas ni resultados definitivos. El planteamiento es, si cabe, científico, una investigación experimental que evalúe las propuestas y que permita fundamentalmente seguir avanzando en la creación cultural con un fin liberador.

74

Pero no todo es análisis, a la vez y a lo largo de la reflexión situacionista se generan métodos de actuación y de contestación, se investigan experiencias que propicien situaciones, que rompan el control de los medios utilitaristas y de dominación. Entre ellos quiero llamar la atención de dos: *la deriva*, como ensayo urbanístico, y *la tergiversación (détournement)*, como propaganda hiper-política.

La deriva es una práctica de una confusión pasional por el cambio rápido de ambientes, pero a la vez, dice Debord, un medio de estudio de la psicogeografía y de la psicología situacionista. Citemos algunos ejemplos, que como bien reconoce el propio Debord, pueden resultar delirantes, pero bastará con mirar un poco a nuestro alrededor cotidiano para encontrar innumerables cosas delirantes que hoy ya asumimos como parte integrada en nuestros esce-

narios cotidianos. Lo sean o no, siempre serán hipótesis arriesgadas, y sólo de esta manera podemos abordar otras posibilidades, nos volvemos a encontrar con el juego como generador de «realidad».

Una cartografía renovada para su utilización inmediata:

«Recientemente, un amigo me dijo que venía de recorrer la región de Harz, en Alemania, con la ayuda de un mapa de la ciudad de Londres, cuyas indicaciones había seguido ciegamente. Este tipo de juego es obviamente sólo un comienzo mediocre en comparación con una construcción completa de la arquitectura y del urbanismo, construcción que algún día estará en poder de todos. Mientras tanto, podemos distinguir distintas fases de realizaciones parciales, medios menos complicados, empezando por el simple desplazamiento de los elementos de decoración de los lugares en que estamos acostumbrados a encontrarlos»<sup>12</sup>.

Veamos otra propuesta, esta vez de Mariën:

«reunir en desorden, cuando los recursos mundiales hayan cesado de ser despilfarrados en los proyectos irracionales que nos son impuestos hoy, las estatuas ecuestres de todas las ciudades del mundo en una planicie desierta. Esto ofrecería a los transeúntes —el futuro les pertenece— el espectáculo de una carga de caballería artificial, que incluso podría dedicarse a la memoria de los más grandes masacradores de la historia, desde Tamerlan a Ridgway. Aquí vemos reaparecer una de las principales demandas de esta generación: el valor educativo»<sup>13</sup>.

*La tergiversación*: la tergiversación se resume en un eslogan *El plagirismo es necesario, el progreso lo implica*. La tergiversación es una herramienta poderosa de recombina-

ción y uso interesado de los medios producidos precisamente para la dominación de las conciencias, los mercados, los usos y las costumbres. De alguna manera, romper con la deleznable idea romántica de la originalidad y el genio, que sólo permite un uso de la exclusividad como forma de privilegio. Sin lugar a dudas, la tergiversación consciente y politizada es la única manera de romper el control de la información a la que nos someten los grupos de poder político y económico, que ya en los años cincuenta previeran y teorizaran tan magistralmente los situacionistas. No es difícil constatar que en Internet se está produciendo en la actualidad una de las campañas más generalizadas que responde paso a paso a la propuesta debordiana del año 56<sup>14</sup>. El Hackeractivismo politizado, el *anticopy-right*, la defensa generalizada del plagio y la recombinación potenciada por los recursos electrónicos de las nuevas tecnologías y la desobediencia electrónica, son las nuevas herramientas de subversión que desde Internet lanzan una renovación de las prácticas de contestación política y lucha cultural<sup>15</sup>.

La tergiversación, el plagio, la desobediencia civil electrónica, el hackeractivismo son los medios que desde una virtualidad lúdica pueden transformar el régimen semiótico imperante. Los situacionistas vieron bien que es ahí donde debe iniciarse el tipo de revolución que buscaban. Alterar los fluidos de información que se envían desde las estructuras de poder, aprovechándose de las imágenes y conceptos generados cuidadosamente por estos centros de intereses, arraigados masivamente en las conciencias, pero

otorgándoles una nueva lectura y un nuevo significado que se difunda en el acto manipulador.

El juego está presente como componente ideológico y representante de esa reflexión que exige revisar nuevas posibilidades, a la vez que se desarrollan y se difunden. La construcción de situaciones o los recursos virtuales de la red permiten con la rapidez que se precisa intervenir en un curso de acción que subvierta los resultados esperados y los abra a una explosión combinatoria que al menos imposibilite efectos globales en su difusión. Esto no es sino el modelo de hipertextualidad que diseña y construye la idea de virtualidad. Esa idea que hemos defendido anteriormente y que encontramos en los intersticios de la modalidad en la que se encuentra instalada la propia mente humana, cabalgando entre un mundo del deseo, de lo que debe producirse, y un mundo fáctico que nutre de materialidad física a las relaciones humanas con su entorno.

Los mundos virtuales, que los situacionistas quisieron hacer realidad en los medios urbanos de Occidente, se encuentran materialmente construidos en Internet. Estos mundos resultan hiperreales en su propia irrealidad porque despliegan efectivamente un gran número de posibilidades que pueden recorrerse y evaluarse, y que al regresar de ellos algo habrá cambiado en sus transeúntes. Internet, en su construcción hipertextual, en su espacio virtual, acoge hoy plenamente la necesidad lúdica del ser humano, que necesita, por su inevitable dimensión intensional, ver cómo podría ser, prepararse por si fuera, evaluar lo

que sería, sentirse de otro modo, sentir a los otros de otro modo, recorrer los caminos que no recorre. Nuestras ciudades siguen siendo diseñadas con el fin utilitarista de que los automóviles, las mercancías y las personas fluyan ágilmente hacia sus fines productivos. Nadie se ha interesado en atender a las pasiones o en favorecer los sentimientos de sus habitantes, más aún, se han convertido en mercancías colonizando su ocio, su privacidad, que no sólo se ha convertido en un sector productivo, sino que se está utilizando como canal de emisión de ideología en el que asentar un régimen material, difundiendo un régimen semiótico lineal, uniforme, globalizador. Romper la uniformidad exige reivindicar el juego, la virtualidad, tratar con alternativas. Éste es el espacio del juego, la imaginación. Pero la imaginación exige, como lo contrario, espacio, canales de difusión, materializaciones. Cuando el mercado del arte está dominado por el privilegio de la exclusividad, cuando la literatura se ha convertido en un mercado más, cuando el teatro es un circuito cerrado, cuando la fiesta está institucionalizada y depauperada, cuando el sueño no salta el timbre de los despertadores y el espectáculo sigue siendo alienación, tenemos hoy un espacio hiperreal, construido para escapar a todo límite, para subvertir toda subversión, para recombinar toda producción, para alterar toda regla, Internet. Internet es el juego de los juegos, los juegos reunidos entre los cuales se incluye el «real» como uno más de los virtuales. La revolución situacionista de la vida cotidiana está produciéndose quizá, si podemos pagar la factura telefónica, entre sus márgenes invisibles, partiendo de su centro excéntrico.

## Juegos Virtuales: MUD's, MOO's y otras situaciones

Donald Woods, un experto del M.I.T en la «guerra de las galaxias» y un fan de *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien encontró en un ordenador de la compañía Xerox en su Centro de Investigación en Palo Alto un programa que representaba a un explorador que buscaba tesoros en un laberinto de cuevas y del que se podía formar parte. Era un juego textual, no había gráficos, ni marcianos a quien disparar, sólo descripciones de lugares y una línea de comandos que preguntaba a los jugadores quiénes querían ser, a dónde querían ir y qué querían hacer. Woods contactó con el programador de este juego, Will Crowther, y le propuso ampliar el programa hasta convertirlo en un juego de aventura, ADVENT.

ADVENT es un juego en el que el jugador asume el papel de viajero en un mundo tolkieniano, en el que debe luchar contra los enemigos, salvar obstáculos con mañas inteligentes y eventualmente descubrir tesoros. Comandos simples permiten al jugador navegar por los escenarios propuestos e interactuar con el universo del juego.

A finales de 1970, la mayoría de las instituciones educativas y de investigación de los Estados Unidos se había conectado a ARPANET, una red de ordenadores originariamente militares que permitía intercomunicar a sus usuarios. En 1977 el interés por las redes de comunicación, la interactividad y los juegos virtuales producen el primer MUD. Mazewar, escrito por Jim Guyton, describía un escenario simple

de múltiples participantes deambulando por un laberinto, en el que los participantes se disparaban entre ellos. Pronto apareció WIZARD, que unía a las características de Mazewar, el universo de ADVENT. En WIZARD además los jugadores podían cooperar.

El nombre de MUD aparece en 1978 cuando Roy Trushaw, un estudiante de la Universidad de Essex, escribió lo que él mismo denominó *Multi-User Dungeon*. MUD era un juego multiusuario participado en red que permitía a los jugadores comunicarse entre sí, cooperar, o luchar también unos contra otros y era ampliable parcialmente por los usuarios.

A partir de 1990, los MUD existentes se incrementan rápidamente en número y en diversidad. COOLMUD, COLDMUD, DikuMUD, DUM, MAGE, MOO, MUCK, TeenyMUD, Lambdamoo, FurryMUCK, entre otros, pueblan las encrucijadas virtuales de Internet relacionando a gentes del todo el mundo, cuya procedencia nadie pregunta y a nadie le importa, pues son habitantes de un juego en la Comunidad de Internet. La Comunidad de Internet es un término del que se comienza a hablar no sólo como una forma de agrupar a todos los internautas, sino también como una entidad que tiene derechos y propiedades, valores y normas y un sentimiento de comunidad universal y cosmopolita como quizá no ha habido otra en la historia de las comunidades humanas.

Hoy, el significado de MUD ha cambiado para reflejar esto, y el acrónimo original se ha transformado en '*Multi-User Dimension*' o '*Multi-User Domain*', y ya no se refiere a un juego sino al género de juegos textuales, mul-

tiparticipados y que poseen las características mencionadas. Si la tecnología empleada en su diseño es *orientada a objetos* entonces empleamos el nombre categorial de MOO.

Pero, físicamente un MUD o un MOO no es una mansión encantada, un hotel mágico o una ciudad que reproduce cualquier ciudad, sino una base de datos medianamente compleja abierta al acceso público en Internet. Los datos almacenados puestos en funcionamiento producen descripciones textuales de mansiones y sus habitaciones. A esta base de datos se accede mediante un lenguaje de órdenes simples (comandos) que el jugador puede utilizar para cambiar los estados de esa base de datos. Cada uno de los objetos incluidos en cada uno de los momentos del tiempo no es más que un subprograma a los que el programa principal permite interactuar siguiendo más o menos de cerca las leyes del mundo físico. Un MUD, por ejemplo, no es un chat, en él lo que dice un jugador sólo puede ser escuchado por aquellos que están con él o en una cercanía que permita trasladar sus palabras y no por todos los participantes presentes en ese momento en el juego. Independientemente de que se puedan establecer, como en un chat, conversaciones privadas entre dos jugadores.

No es tampoco un juego de rol, tal y como se entiende este concepto, en tanto que el jugador diseña su propio personaje, construye sus habitaciones, crea sus objetos, decora el espacio. Pero, a la vez, cuando todo ya está creado, lo que puede verse es una especie de lento guión en el que aparecen diálogos e indicaciones de la dirección escénica, ya sea ejercida por el jugador o contestada por el programa.

Es un juego, no es más que un juego, pero pueden pasar cosas sorprendentes que habrán de tener consecuencias «reales»<sup>16</sup>. ¿En dónde radica la sorpresa?

### **El Cyborg: el ser virtual entre seres virtuales, un nuevo paradigma**

En los MUD's los personajes construyen su identidad, definen su aspecto físico y su personalidad, eligen su género y sus inclinaciones sexuales, y esconden tras su máscara virtual no meramente una identidad real, si algo semejante existe, sino fundamentalmente un entramado de relaciones sociales, un sistema de categorías que conforman nuestras creencias y que conducen nuestras conductas en el mundo «real»<sup>17</sup>. Todos saben que todos son virtuales, todos saben que todos hacen un esfuerzo de imaginación para jugar, es decir, para explorar nuevas posibilidades que generen nuevas situaciones. En este sentido, lo que en gran medida se deja en suspenso son las relaciones sociales estereotipadas por nuestros sistemas categoriales que van incorporadas al aspecto, al género, al sexo. Se subvierte todo aquello que determina un mundo conforme, se construye y manifiesta una identidad virtual. Se subvierten incluso los modelos de emparejamientos sexuales, las relaciones sociales y personales, lo que se espera y lo que es esperado, se subvierte incluso la propia noción de ser humano.

No es pues tanto representar un papel, ser actor de un espectáculo, de una representación previamente diseñada que exige un determinado maquillaje, unas determinadas ropas, un aspecto, un género o un acento, los jugadores de un MUD, en general, los seres que manejan

los teclados intercomunicados en la red, dejan de ser humanos para convertirse en *cyborgs*, entidades virtuales entre entidades virtuales, pero existentes reales que saltan dimensiones, que recorren el espacio entre una materialidad y una virtualidad. Tratar con *cyborgs* es tratar con humanos no estigmatizados de los que no se sabe nada y no importa no saberlo. No importa si se es una madre y si cuida bien de su hijo, no importa si se es un trabajador y si se es responsable, no importa si es mujer y es hermosa, si lleva minifalda o compra ropa cara. El *Cyborg*, sin duda tiene un género y unas tendencias sexuales y lleva cierta indumentaria pero esto no aporta significado, no hace ni deja trasladar estructuras y relaciones sociales mediante sus atributos, solamente diseña conductas en mundos construidos por otros *Cyborgs* que son como él, impide el prejuicio. Se subvierte así no sólo la idea de identidad, que, por otro lado, desde el pensamiento de Hume ha desaparecido como algo unitario y global que identifica y, en consecuencia, previene las conductas de los humanos, también se fuerza a reinventar todo el mundo social y natural, hay que crear nuevos conceptos que nos permitan crear nuevos mundos, la virtualidad del juego es por completo, *ex nihilo*.

El *Cyborg*<sup>18</sup> nos invita a explorar, es decir, a vivir, modelos distintos, modelos de imágenes que no contienen un sistema categorial, podemos escapar al modelo sexual de las películas de Hollywood, podemos escapar a la dominación machista que se difunde merced a nuestros conceptos más básicos, podemos escapar a los prejuicios emocionales que nos lanzan a la vida. El *Cyborg* es, pues, el enmascarado

que vive en un carnaval cambiante sin más atributos que su disfraz.

Pero naturalmente todo juego tiene reglas, de algún modo el conocimiento de la ficción por parte de todos los integrantes del juego fuerza a subvertir las reglas que les llevaron allí y les exige crear nuevas expectativas culturales para acomodar la dinámica cambiante y el objetivo lúdico del universo del juego. Jugar no es escapar de la presión de un mundo material que nos fuerza a producir, a relacionarnos, a amarnos o a alimentarnos. No se juega aquí para aliviar tensiones u olvidar preocupaciones. No es extraño que se produzcan nuevas tensiones, pues también amamos o producimos o nos alimentamos en el juego; no, jugar es una forma de conocimiento, como lo es el arte o la literatura, pero no un conocimiento representacional de un mundo que creemos construido, sino una forma de experimentar que el mundo que creemos construido puede modificarse si tenemos presente qué queremos hacer con él. O si se quiere, comprender que el mundo en gran medida es el resultado de nuestra interacción con él, de nuestros esfuerzos por comprenderlo y comprendernos en él y que, en consecuencia, darse cuenta de qué tipo de mundo queremos es aclarar en qué debe consistir nuestra interacción con la realidad física y con nosotros mismos. Todo intento de cambio, transformación, revolución o reforma debe asumir esto como principio. Y si podemos aprender entonces es que el mundo es cambiante o, si se prefiere, cambiante. Luego si podemos aprender es porque podemos jugar, tal vez lo inverso también valga.

Éste es el mensaje situacionista revolucionario, éste es el uso de la realidad virtual que

desde una cibercultura politizada sabe que lo que pasa en esta realidad virtual contamina y empapa cualquier otra dimensión de vida que podamos compaginar.

«Después de todo, cualquiera que esté mínimamente familiarizado con el funcionamiento de la tecnología definitiva de la nueva era, el ordenador, sabe que opera a partir de un principio muy difícil de distinguir en la práctica del principio pre-ilustrado de la palabra mágica: los comandos que se teclean en un ordenador son un tipo de habla cuyo efecto no es tanto comunicar algo como hacer que ocurran cosas directa e inevitablemente, al igual que cuando se aprieta un gatillo.

Son, dicho de otro modo, conjuros, y cualquiera que esté en sintonía con las macrotendencias tecnosociales del momento: desde la creciente dependencia que tienen las economías del flujo global de palabras y números muy fetichizados, hasta la boyante capacidad de los bioingenieros para pronunciar los conjuros escritos en el texto de cuatro letras de ADN, sabe que la lógica del conjuro está impregnando a toda velocidad el tejido de nuestras vidas»<sup>19</sup>.

Ya no veo, como en mi infancia, jugar a los niños en sus barrios, a lo sumo en zonas acotadas (para niños, para perros, para jugar a la petanca). Las ciudades se han convertido en sitios hostiles para una humanidad que es capaz de sobredimensionar sus producciones hasta volverse inerte e impotente. Tal vez sólo nos queda Internet -si podemos mantenerla como espacio abierto, caótico e incontrolable como todavía hoy es- para encontrar un espacio abierto al juego. A ese juego del que nos hemos ocupado, el juego que nos devuelve a su término de otro modo, que nos transforma,

que nos ha obligado a pensar más, y que las conclusiones, que podamos haber obtenido, pueden aplicarse más allá del universo del juego. El deber surge entonces precisamente del deseo que nos sugiere crear nuevas reglas, diseñar nuestras identidades y subvertirlas cada vez que se hacen rígidas y estériles. Nos convertimos en *cyborgs*, un nuevo paradigma que escapa, como en todo juego, a la estigmatización, al prejuicio, a la categorización. El *cyborg* es pura entidad (virtual) a la que prestar atención, con quien relacionarse, a quien amar o a quien matar (*ensapar*<sup>20</sup>). El *cyborg* esconde hasta lo que muestra y ya, entonces, sólo queda deseo.

El deseo se hace «hecho», porque la lógica de los hechos es consecuencia de esa lógica del conjuro que hace efectivo el significado de las palabras. Cada día tenemos la posibilidad de evaluar el poder de nuestras palabras. Comprendamos que tras las palabras hay conceptos

y detrás de ellos un mundo que nos podremos contar siempre de otro modo. Internet es, entre decenas de otras cosas, un espacio para la conversación y la simulación, un espacio donde experimentar con la estructura semiótica que conforma nuestras sociedades, podemos integrarnos en esa nueva comunidad que fundamentalmente actúa porque habla. Y las conversaciones son juegos que nos enseñan que podemos modificar las reglas del juego establecido. Basta con hablarlo, tal vez convertirlo, y si queremos asegurarnos experimentémoslo desde la virtualidad que no es sino nuestro deseo.

Jugar es elegir alguna de las alternativas que toda convención contiene. Seleccionar un nuevo criterio para distribuir los «hechos» en la «verdadera realidad». Inventar la realidad, en consecuencia.

Jugar es, en definitiva, hablar de otra manera.

---

## NOTAS

<sup>1</sup> Me refiero a la tan famosa decimoprimer tesis sobre Feuerbach: «Los filósofos se han limitado a *interpretar* el mundo de distintos modos; de lo que se trata es de *transformarlo*». Marx. La ideología Alemana. Tesis sobre Feuerbach.

<sup>2</sup> Javier Marías, *Corazón tan blanco*, pág. 255. Una de las ideas recurrentes, y maravillosa, de las novelas de Marías es precisamente esta clarividencia respecto de lo que es una ficción, una virtualidad; nada es si no se cuenta, pero si se cuenta deja de ser como fue.

<sup>3</sup> Javier Marías, *Todas las Almas*, pág. 202.

<sup>4</sup> Esta idea está por doquier en toda reflexión sobre lo virtual, un ejemplo perfectamente desarrollado se puede encontrar en un clásico de los escritos sobre cibercultura, Julián Bibell. *Una violación en el ciberespacio*. Se puede encontrar en castellano en *El Paseante* 27-28. También, entre otros sitios de Internet en <http://www.levity.com/julian>

<sup>5</sup> Cfr. L. Wittgenstein. *Investigaciones Filosóficas*. Crítica

y UNAM, Barcelona, 1988. J. L. Austin. *Cómo Hacer Cosas con Palabras*. Paidós, Barcelona, 1982. J. Searle. *Actos de Habla*. Cátedra, Madrid, 1980.

<sup>6</sup> El colectivo Maldejo está traduciendo los trabajos situacionistas y construyendo un Archivo Situacionista Hispano de gran valor accesible en Internet. Recientemente se ha traducido la Sociedad del Espectáculo, *La société du spectacle*, Champ Libre, 1967. El Sitio del Archivo Situacionista está en <http://www.geocities.com/SoHo/Lofts/8666/ash.htm>. También la revista electrónica de filosofía *A Parte Rei* está reflejando estos trabajos, <http://serbal.pntic.mec.es/AparteRei/>. En general, existe dentro del ambiente cibercultural y teórico de Internet una reivindicación significativa de las aportaciones de la Internacional Situacionista, quizá por haber estado silenciada durante mucho tiempo, a pesar de su valiosa aportación en el campo del arte y de la crítica cultural. Reivindicación que ya ha saltado a otros medios, prueba de ello son también estas líneas.

<sup>7</sup> La palabra Potlatch es una palabra procedente de las tribus *indias del noroeste* de Canadá y Alaska que designa las ceremonias de destrucción y despilfarro de riquezas acumuladas y que vertebran en gran medida la organización social y el fluir de estas sociedades. Analizadas estas sociedades por antropólogos como Boas, Mauss, Ruth Benedict e incluso Marvin Harris –si bien la interpretación que hace cada uno de estos autores de estas ceremonias sociales y su finalidad resulta distinta y a menudo contrapuesta– tuvo una extraña acogida entre algunos intelectuales europeos –Bataille o los integrantes del grupo Socialismo o Barbarie, por ejemplo– que quisieron encontrar en estas tribus una base antropológica para una nueva organización social donde se reinterpretaran de otro modo las nociones de propiedad, gasto, consumo, fiesta y placer. Potlatch fue también el título de uno de los boletines de los letristas radicales que terminaron al final agrupándose con los situacionistas.

<sup>8</sup> Guy E. Debord. *Introducción a una crítica de la geografía urbana*. Publicado en el n.º 6 de *Les lèvres nues* (septiembre 1955). Traducción de Lourdes Martínez que se puede encontrar en el archivo situacionista hispano citado anteriormente. No deja de resultar sorprendente, para los propósitos de este trabajo, reconocer en este juego psicogeográfico los MUD's o MOO's que encontramos operativos hoy en Internet.

<sup>9</sup> Guy E. Debord. *Informe sobre la Construcción de Situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional*. Documento fundacional (1957) en Archivo Situacionista Hispano v. nota 6

<sup>10</sup> Para una revisión del arte generado en la cultura cibernética cfr. Mark Dery. *Velocidad de Escape*. Siruela, Madrid, 1998.

<sup>11</sup> *Op cit.* V. Nota 9.

<sup>12</sup> Cfr. Debord. *Introducción a una crítica de la geografía urbana*, en Archivo Situacionista Hispano.

<sup>13</sup> *Ibid.* Si se me permite el atrevimiento propongo otro juego de deriva: Hagamos una gran fuente con todas las fuentes construidas en los últimos años en Madrid y pongamos en remojo a sus responsables. Sobre esa gran fuente cabría colocar tergiversado un dicho popular: *Cuando veas las barbas de tu vecino remojar no dudes en cortar, que ya blandas estarán.*

<sup>14</sup> Me estoy refiriendo a Métodos de Tergiversación que Debord escribe en 1956 en colaboración con el letrista Gil J. Wolman, trabajo en donde se detalla minuciosamente toda una metodología de la tergiversación. La extensión de este artículo no me permite entrar en detalles, pero su lectura es recomendable, además de en el Archivo Situacionista puede encontrarse en *A Parte Rei* n.º 6 <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/page14.html>

<sup>15</sup> Un magnífico trabajo teórico sobre el plagio es obra del Critical Art Esemble (<http://critical-art.net/>). *Plagio Utópico e Hipertextualidad en la Cultura Electrónica*, se encuentra en castellano en *El Paseante* 27-28 y en *A Parte Rei* n.º 5, <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/page13.html>. Desde el punto de vista literario puede leerse el relato de Bernardo Atxaga. *Leccioncilla sobre el Plagio o Alfabeto que acaba en P.*

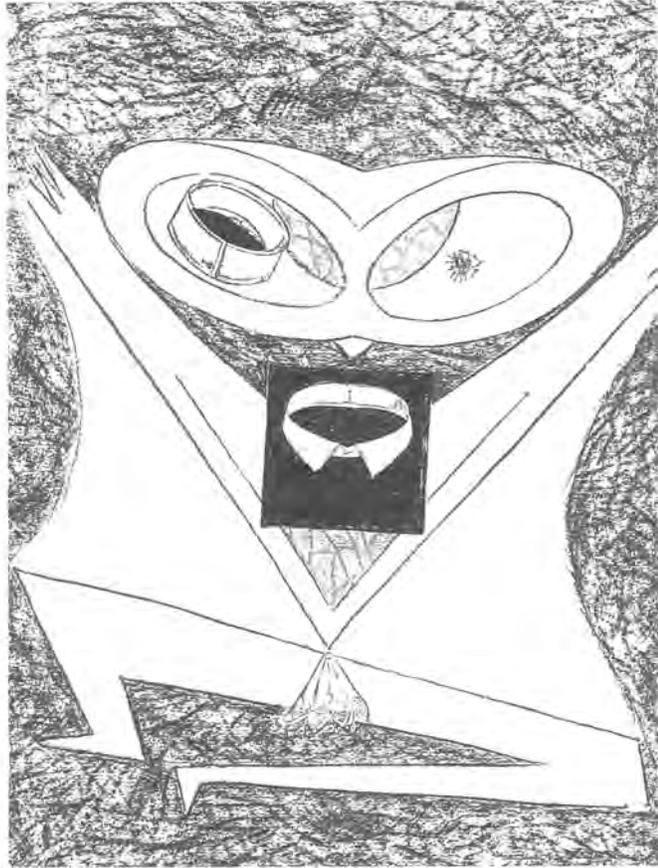
<sup>16</sup> Un clásico de la cibercultura en el que se relata lo ocurrido en un MOO y se evalúan sus consecuencias reales y virtuales es Julián Dibell. *Una Violación en el Ciberespacio. O de cómo un payaso maligno, un espíritu burlón haitiano, dos magos y varios personajes convirtieron una base de datos en una sociedad*. En castellano puede encontrarse en *El Paseante* 27-28 y, entre otros lugares de la red, en <http://www.levity.com/julian>

<sup>17</sup> Cfr. Elizabeth Reid. *Text-based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body* en <http://people.we.mediaone.net/elizrs/cult-form.html>. También en Peter Ludlow (ed.). *High Noon on the Electronic Frontier. Conceptual Issues in Cyberspace*. M.I.T. Press, también en Internet <http://semilab2.sbs.sunysb.edu/Users/pludlow/high-noon.html>

<sup>18</sup> Cfr. Donna J. Haraway. *Ciencia, Cyborg y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Cátedra, Madrid, 1995. Éste es su famoso *A Manifiesto for Cyborgs*.

<sup>19</sup> Cfr. Julian Dibell, *op cit.*, pág. 65

<sup>20</sup> *Ensapar* es el término con el que los jugadores de un MUD designan la condena a muerte de un jugador. Es decir, su eliminación de la base de datos con todas sus propiedades y atributos. Sin poder generalizar, me arriesgo a afirmar que el *ensapamiento* se plantea cuando el personaje repetida y abiertamente pierde su condición de *cyborg* o intenta hacérselo perder a alguno de los otros participantes en el juego.



Max Ernst, Pierre Hebey, *Festin*, 1974.