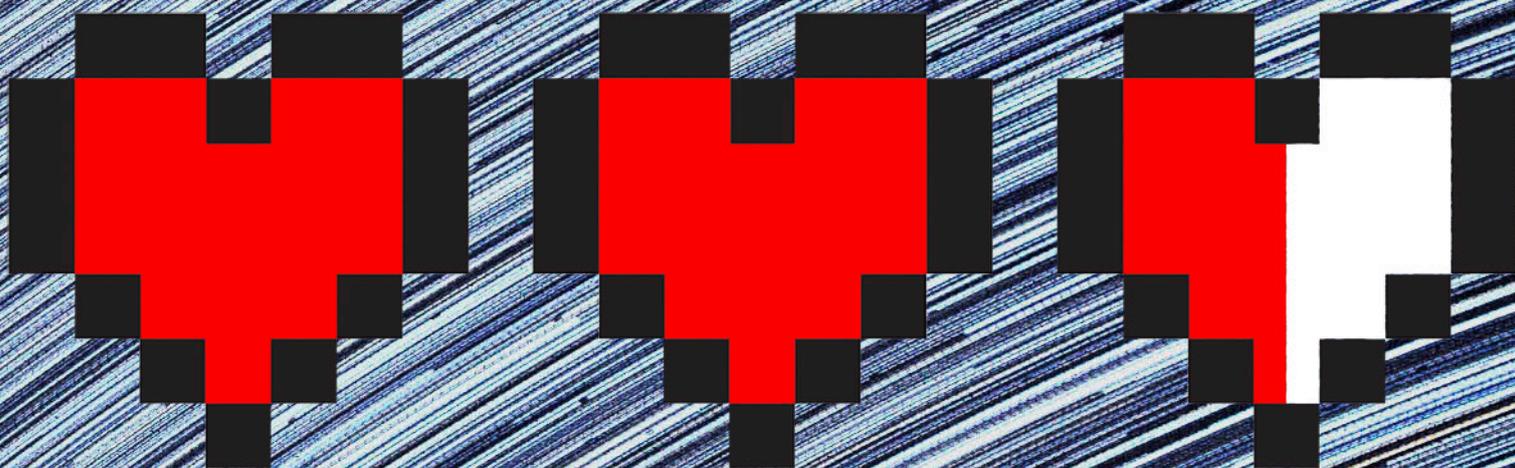


CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Gloria Andrada de Gregorio, María Jesús Bernal Martín, Daniel Castillo Torres, Daniel Córdoba González de Chávez, Ruth García Martín, Fernando González García, Jorge González Sánchez, Yolanda López del Hoyo, Santiago López Díaz, Carmen Morán Rodríguez, Aníbal Monasterio Astobiza, Alberto Murcia, Daniel Muriel, Víctor Murillo Ligorred, Antonio José Planells de la Maza, Rubén Ramos Antón, Pau Damià Riera Muñoz, Mercedes Rivero Obra, Rosabel San Segundo Cachero, Elia Saneleuterio

DOSSIER: PULSA A PARA CONTINUAR. ESTUDIOS DE LA IDENTIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Córdón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, California State University, Fullerton (EE. UU.) | Francisca Noguero Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastián Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Małgorzata Kolankowska, Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašín, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Daniel Escandell

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 6

Artículos de investigación

- Autorrelatos de perfil: las máscaras de José Luis García Martín en Facebook. DE CARMEN MORÁN RODRÍGUEZ, PÁG. 13
- De la Transición a Twitter: la sátira como vehículo de identidades políticas y culturales. DE DANIEL CÓRDOBA GONZÁLEZ DE CHÁVEZ, PÁG. 65
- Perversión en la atribución de roles literarios: un enfoque didáctico integrador. DE ELIA SANELEUTERIO, PÁG. 100
- Repensando la estructura conceptual del contínuum filosofía-psicología: uso de Big Data y minería de datos para analizar la transformación conceptual de la filosofía y la psicología. DE ANÍBAL MONASTERIO ASTOBIZA, PÁG. 126
- Teléfonos inteligentes y humanos extendidos. Una mirada crítica. DE RUBÉN RAMOS ANTÓN, GLORIA ANDRADA DE GREGORIO Y YOLANDA LÓPEZ DEL HOYO, PÁG. 156
- Corpus Notarial y Sintáctico del Asturiano Medieval (CoNSAM-XIII). DE ROSABEL SAN SEGUNDO-CACHERO, PÁG. 178
- La tergiversación del concepto de *index* en la fotografía digital: agencias y alteraciones en la imagen contemporánea. DE VÍCTOR MURILLO LIGORRED, PÁG. 207

Reseñas

- *Literatura con paradiña: hacia una crítica de la razón crítica*, de Javier García Rodríguez. POR SANTIAGO LÓPEZ DÍAZ, PÁG. 227
- *Pasolini after Dante. The “Divine Mimesis” and the Politics of Representation*, de Emanuela Patti. POR FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 233
- *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*, de Daniel Escandell Montiel. POR MARÍA JESÚS BERNAL MARTÍN, PÁG. 238

Dossier: Pulsa A para continuar. Estudios de la identidad en los videojuegos

- El dilema del jugador. DE ALBERTO MURCIA, PÁG. 281
- Videojuegos y subalternidad, una introducción. DE RUTH GARCÍA MARTÍN, PÁG. 304
- El videojuego como experiencia. DE DANIEL MURIEL, PÁG. 335
- Videojuegos *queer* e identidad *gaymer*: un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico. DE JORGE GONZÁLEZ SÁNCHEZ, PÁG. 360
- La dramatización de un agente en entornos virtuales. DE MERCEDES RIVERO OBRA, PÁG. 389
- Una aproximación antropológica a la cultura digital latinoamericana de *World of Warcraft*. DE DANIEL CASTILLO TORRES, PÁG. 407
- El sonido de Atari: identidad sonora en los primeros chips de sonido programables. DE PAU DAMIÀ RIERA MUÑOZ, PÁG. 428
- La semilla digital en los videojuegos: los argumentos universales como marcos ludoficcionales. DE ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA, PÁG. 450

Petición de contribuciones, PÁG. 473



DOSIER: PULSA A PARA CONTINUAR. ESTUDIOS DE LA
IDENTIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS
DOSSIER: PRESS A TO CONTINUE. IDENTITY STUDIES IN
THE VIDEO GAMES

Coord. Alberto Murcia

LA DRAMATIZACIÓN DE UN AGENTE EN ENTORNOS VIRTUALES

DRAMATIZING AN AGENT IN VIRTUAL ENVIRONMENTS

MERCEDES RIVERO OBRA
UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID

ARTÍCULO RECIBIDO: 04-12-2017 | ARTÍCULO ACEPTADO: 03-03-2018

RESUMEN:

La tesis fundamental que este artículo sostiene es que un jugador de videojuegos actúa de forma parecida a como lo hacen el actor de teatro o una persona en su vida cotidiana. Cuando alguien se dramatiza mediante su avatar en el mundo virtual, este actúa de modo que sus acciones tengan cierto significado y sentido para él, así como para todos aquellos que participan en el juego. Para llevar tal dramatización a cabo, el agente basa sus acciones en lo que he denominado los tres estados de la acción (*three stages of action*) Estos estados (encarnación, compromiso e integración) son las que impulsan al jugador a dramatizarse como avatar en el mundo ficcional, así como a participar activamente en sus acciones. Los tres estados de la acción actúan como cierto andamiaje que sustentan las acciones del agente tanto en el mundo del juego como en su vida cotidiana.

ABSTRACT:

The main point this work argues is that a gamer acts as a theater actor or a person in her daily life. When a person is dramatized herself through her avatar in the virtual world, she acts in such a way that her actions have certain meaning for her and for all those persons who participate in the game. In order to carry out such dramatization, the agent bases her actions on what I have called the three stages of action (embodiment, embedded and engagement).

These stages are the drivers of the gamer to dramatize herself through the avatar in the fictional world. That is why the three stages of action act as scaffolding which supports the agent's actions both in the game world and in her daily lives.

PALABRAS CLAVE:

Agente dramatizado, identidad, videojuegos, avatar, acción

KEYWORDS:

Dramatized agent, identity, video games, action, avatar

Mercedes Rivero Obra. Se doctoró en Humanidades en la UC3M. Tradujo al castellano la obra *¿Cómo nos entendemos?*, de David J. Velleman. En la actualidad, se encuentra investigando en la UC3M sobre temas de identidad relacionados con el mundo de los videojuegos y del teatro.

1. Acción e identidad dramática

Desde una perspectiva actoral, cuando pensamos en la relación que se produce entre el jugador y el avatar, suele ser habitual que aparezcan una serie de cuestiones recurrentes. ¿El jugador es *igual* al avatar?; ¿elige sus acciones desde sus propios estados mentales?; ¿las acciones que realiza el avatar se consideran ficcionales y las del jugador reales?; ¿las acciones que lleva a cabo el avatar en el mundo ficcional pueden influir en las características psicológicas o emocionales del jugador? Todas estas cuestiones ponen a la luz el que exista una relación entre el avatar y el jugador, ya que la identidad del jugador se ve afectada de un modo u otro por las acciones que este lleva a cabo a través de su avatar. Aunque considero que tratar de dar respuesta a estos y a otros planteamientos de esta índole es importante, antes de continuar debo aclarar que la intención de este trabajo no es abordar con detenimiento este tema, ya que al hacerlo me alejaría de mi tesis principal. Lo que se pretende aquí es exponer cómo las acciones del jugador-avatar se encuentran conectadas y dan forma a una única identidad, denominada *identidad dramática*.

Los estudios que se han llevado a cabo desde el campo de la filosofía sobre videojuegos suelen aceptar que el jugador se une al avatar –se produce cierta encarnación (*embodiment*)– cuando este actúa a través de él en el mundo ficcional. El jugador narra lo que le sucede en el juego desde una perspectiva de primera persona. Por otro lado, también se origina un compromiso (*engagement*) entre el jugador y las normas y objetivos del juego, que este contempla desde una perspectiva de tercera persona. Si aceptamos que el jugador lleva a cabo esta encarnación y este compromiso cuando se

introduce en el mundo ficcional, es posible observar cómo este se relaciona *con* y *en* el juego desde un punto de vista interno (al identificarse con el avatar) y desde uno externo (al aceptar como jugador lo que tiene que conseguir como avatar). Sin embargo, también es necesario añadir a esta ecuación otro factor importante mediante el que el jugador conecta estas dos formas de relacionarse con el juego: su integración (*embedded*) como agente en un contexto ficcional en el que interactúa (desde una perspectiva de segunda persona).

Aunque considero acertado afirmar que un jugador actúa en el mundo ficcional gracias a la encarnación que lleva a cabo con su avatar (*embodiment*) y el compromiso que este adquiere con el propio juego (*engagement*), también es imprescindible que el jugador se integre (*embedded*) en los escenarios virtuales en los que interactúa, pasando, en cierto modo, a formar parte de ellos. Así, se podría entender que son estos tres estados de la acción – encarnación, integración y compromiso – son los que consiguen que el jugador se dramatice (*enact*) mediante el uso del avatar en la ficción del videojuego.

Con la intención de clarificar esta propuesta y llegar a una conclusión aceptable, primero se abordará de manera breve cómo se suele describir al avatar y por qué el jugador actúa a través de este. Después, se expondrá lo que actualmente se entiende que hace el jugador al encarnarse en el avatar y al aceptar su compromiso con el juego. Asentar las bases sobre estos dos conceptos nos llevará directamente al siguiente punto, en el que se destacará la importancia que tiene la interacción que el jugador lleva a cabo en el juego cuando se integra en él. Gracias a esto, el mundo virtual y el real del jugador se entrelazan para dar forma a la identidad dramática.

2. Actuar a través del avatar

Admitamos por un momento que el jugador crea su avatar a partir de sus propias características personales –ya sea para que este se le parezca o justo lo contrario. La construcción de un avatar no solo se basa en las habilidades que el jugador le otorga para cumplir los objetivos marcados en el juego, sino también en aquella imagen que el jugador desea mostrar al actuar en el mundo ficcional –el avatar es su representación virtual. Es por ello que se podría considerar al avatar como una extensión de la identidad del jugador, como un reflejo del modo en el que le gustaría mostrarse a sí mismo en ese entorno ficcional.

Si tomamos prestada la descripción que Mark W. Bell realiza sobre al avatar, este se entiende como una representación digital que posee agencia (al realizar acciones), pero que es controlado por un agente humano (el jugador). Por lo que, para Bell, los avatares funcionan como títeres que son dirigidos por el usuario (Bell, 2008: 3). Esto resulta un poco confuso. La agencia, entendida desde una concepción estándar de la acción, se suele considerar como la capacidad que tiene una persona para actuar de una forma intencional y voluntaria.¹ Por lo tanto, no es posible considerar que un avatar tiene agencia y a su vez que no controla sus acciones. No obstante coincido con Bell en lo que respecta a que jugador/avatar se comunican con los demás a través de lo que representan sus acciones. Según este autor, aunque son los usuarios los que controlan las acciones del avatar, es este último el que realiza la

¹ Véase Schlosser, Markus, "Agency", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2015 Edition), Edward N. Zalta (ed.), <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2015/entries/agency/>>.

acción en el mundo ficcional. Así, para Bell, aunque la acción sea llevada a cabo en el mundo ficcional, sigue siendo una acción porque la ha realizado un agente. Por lo que el modo en el que el jugador se presenta en el juego (mediante el avatar) para relacionarse con los otros jugadores es una representación de lo que necesita ser para actuar en el mundo virtual.² Desde esta perspectiva, es posible concebir al avatar como una extensión del jugador, a través del cuál realiza acciones en el juego.

Si aceptamos la propuesta de que el avatar es la representación virtual de una persona dentro del juego, entonces las acciones que este lleve a cabo serían una extensión de su agencia. Según David Velleman (2013), el hecho de que el jugador decida sobre las acciones del avatar demuestra que el agente es la fuente de la intención a partir de la cual surgen tales acciones, incluso aunque éstas se lleven a cabo a través de una representación virtual del agente. Velleman afirma que la agencia del jugador no se convierte en ficticia solo porque un avatar ejecute las acciones del agente en un mundo ficción. Las acciones que un avatar realiza en un entorno virtual deben ser interpretadas como una extensión de la agencia del jugador. Además, también es perfectamente posible considerar al avatar como una extensión identitaria del jugador porque este no

² Según Kendall Walton, podemos considerar que un objeto es una representación cuando tiene un propósito específico: involucrarnos en la práctica imaginativa. Así, las representaciones artísticas (como son los libros, las pinturas o las películas, entre otras) deberían entenderse ante todo como accesorios de los juegos de *make believe*, no diferentes a los juegos imaginativos de los niños. La propuesta de Walton implica que todas las representaciones construirían ficción. La función del *prop* waltoniano es prescribir verdades ficcionales en relación con las reglas del juego, que evocan objetos y eventos imaginarios.

solo dramatiza sus acciones en el mundo ficcional, sino que representa al jugador en sí mismo.

Dicho de otro modo, dentro de las restricciones del juego, el agente elige las características identitarias que muestra el avatar cuando se dramatiza a través de él. Por esto no sería adecuado contemplar al avatar como una simple máscara que el jugador utiliza cuando actúa en el juego. Este, más bien, está formado por una serie de características que la persona elige para que le representen mientras interactúa en ese entorno virtual. Precisamente esta es la idea principal en la que se apoya el presente trabajo: el avatar forma parte de la identidad dramática de un sujeto que necesita mostrarse de una forma concreta para poder realizar las acciones más apropiadas en el contexto en el que se encuentra. Para entender correctamente el proceso de dramatización es necesario contemplar la acción desde un punto de vista simbólico, que se configura según principios ficcionales.³

³ En relación con esto, el presente trabajo pretende rescatar y dar continuidad a una larga tradición que se encuentra en el campo de la sociología, llamada *Interaccionismo simbólico*, que contempla la posibilidad de que el sujeto se dramatice al actuar de un modo similar al actor de teatro. Es decir, cuando el sujeto actúa en entornos sociales no solo representa roles concretos y estereotipados a modo de máscara, sino que más bien lo que hace es mostrar una parte de sí mismo que es la que lleva a actuar de la manera que necesita según el contexto en el que se encuentra. De este modo, el sujeto puede dramatizarse *al actuar como* hijo, padre, profesor, etc., al mostrar aquellas características que necesita en ese momento, sin que su actuación sea falsa o caer en la “mala fe” sartreana. Por ejemplo, alguien *no se hace pasar por* profesor cuando da clases en la universidad, simplemente *actúa* mostrando las características que le convierten en profesor, y utiliza las pautas de actuación que le permiten serlo. Para ampliar este punto, véase Burke (1969), Goffman (1956); o, más recientemente, Velleman, (2009); y Rivero (2016).

La identidad dramática del jugador es la que le facilita interactuar en escenarios ficticios y relacionarse con los avatares dramatizados de los demás jugadores (me refiero a los juegos multijugador en línea). De hecho, incluso en juegos en los que el avatar viene predeterminado como en *Portal* (Valve, 2007) o *Little Big Adventure* (Electronic Arts, 1994) en los que los avatares son muy simples en su diseño—, el jugador se dramatiza para actuar en el juego dentro de las posibilidades que le ofrece la representación del avatar. Dicha dramatización es similar, por ejemplo, a la que lleva a cabo un actor de teatro cuando actúa en la escena.⁴ El intérprete da forma a su personaje para dramatizar aquellos rasgos de personalidad que le impulsan a actuar para cumplir los objetivos marcados en la representación teatral. Al igual que ocurre entre el intérprete y el personaje, la relación que existe entre el jugador y el avatar implica cierta conexión emocional y psicológica que va más allá de una simple identificación, siendo más adecuado considerar que el avatar es la encarnación del jugador en el mundo virtual. “...[A]n avatar is interesting and playable not just because of what it makes us able to do or perform, but because of what happens to us in the world that the avatar lets us inhabit” (Klevjer, 2006: 11). En este sentido, ambos contextos dramáticos —el del intérprete de teatro y el del jugador— son útiles para investigar la acción. En decir, tanto el personaje de teatro como el avatar sitúan su origen en un

⁴ Aquí es necesario puntualizar que cuando el intérprete lleva a cabo su actuación no siempre se ciñe a un texto dramático. En ocasiones simplemente se pautan ciertas líneas de acción y se describen los personajes, como por ejemplo se hace en los llamados *match de improvisación* o en los *happenings* de teatro. No obstante, lo importante de esta comparación entre jugador e intérprete no es que ambos deban basar sus acciones en ciertas pautas más o menos determinadas por el juego o el texto dramático, sino el modo en el que ambos eligen mostrarse (a través del avatar y del personaje) para adaptar sus acciones a tales pautas.

agente con el que comparten ciertas características básicas en mayor o menor grado. Es por ello que aquello que ocurre en ambos contextos ficcionales –en el del teatro y en el de los videojuegos– influye en la construcción identitaria del agente.

3. Un sujeto encarnado, integrado y comprometido

Incorporation thus operates on a double axis: the player incorporates (in the sense of internalizing or assimilating) the game environment into consciousness while simultaneously being incorporated through the avatar into that environment. The simultaneous occurrence of these two processes is a necessary condition for the experience of incorporation. Put in another way, incorporation occurs when the game world is present to the player while the player is simultaneously present, via her avatar, to the virtual environment. (Calleja, 2011: 169)

Como se ha sugerido ya, es habitual interpretar que el jugador interactúa en el mundo del juego a través de su encarnación en el avatar. Dicha encarnación puede entenderse como la incorporación de la persona que juega en el avatar. Gordon Calleja la describe como la absorción del entorno virtual en la conciencia del jugador, que a su vez es representada por el avatar (Calleja, 2011: 169). El avatar representa la perspectiva subjetiva del jugador en el mundo virtual (Vella, 2015: 261-90). El jugador se hace cargo de las habilidades que dicha representación virtual tiene para actuar dentro del juego, al igual que decide cómo actuar en base a estas. Así, es la perspectiva interna del jugador, que le conecta con el avatar (la encarnación), la que consigue que este incorpore en su experiencia no solo las posibles emociones o actitudes psicológicas que pueda tener en el mundo ficcional, sino también ciertas pautas de actuación que es posible que llegue a utilizar en algunos contextos de su vida real.

El jugador se narra a sí mismo las acciones que lleva a cabo a través del avatar y las incorpora en su experiencia. Esta narración, que conecta todas las acciones del avatar en el juego, es la forma en la que el jugador reflexiona sobre sus actos en el mundo de ficción en primera persona. Gracias a esto, el jugador obtiene una continuidad narrativa de sus acciones, al igual que una continuidad identitaria que se extiende en el tiempo, incluso aunque su inmersión en el mundo del juego no sea constante. Sin embargo, que el jugador sea capaz de narrar su experiencia en el juego también implica cierto distanciamiento: observarse a uno mismo desde una perspectiva externa. Conlleva que el agente adopte al mismo tiempo el papel de personaje (avatar) y el de narrador (jugador). Por lo que se podría decir que la narración de las acciones del avatar –que se produce tanto desde una perspectiva interna como externa– ayuda a dar paso a la dramatización del jugador en los diferentes mundos ficcionales, ya que esta dota de sentido su actuación y le facilita la reflexión y el auto-entendimiento.

El modo en el que cada jugador experimenta su interacción es diferente a la de cualquier otro (si esta se contempla desde un punto de vista fenomenológico), debido a la perspectiva interna y personal que le ofrece su encarnación en el avatar. No existen dos avatares iguales, ya que estos parten de las características que le otorga el usuario (en los juegos en los que se le permite crearlos) o, en cualquier caso, de las decisiones de actuación que toma el jugador. Si consideramos, por ejemplo, *Battlefield 3* (EA, 2011), un marine podría tratar de acabar con el mayor número de enemigos posibles, mientras otro marine del mismo equipo podría tratar de avanzar en una localización lejana del mapa. El mismo juego ofrece posibilidades de acción tan distintas para cada jugador (que actúa según sus propios objetivos) que podría llegar a ser experimentado

por cada usuario como juegos diferentes, incluso aunque sus avatares fueran visualmente idénticos.

Esta forma que tiene el jugador de incorporar lo que le sucede al avatar a su propia experiencia, logra que este se involucre en las acciones que lleva a cabo en el mundo del juego como si fueran las suyas propias, convirtiéndose en un jugador encarnado. Es decir, el avatar es la manifestación encarnada del compromiso que el jugador tiene con el mundo del juego (Klevjer, 2006: 11). La inmersión del jugador en el mundo ficcional a través del avatar es fundamental para que este lleve a cabo sus acciones. El jugador interacciona en el mundo del juego simulando acciones que podría llevar a cabo fuera de este. Este se compromete con el mundo ficcional como un ser encarnado.⁵ Así, el avatar ofrece la posibilidad al jugador de tener una experiencia fenomenológica que es única e inefable. Dicho compromiso con la ficción es el que hace que el jugador sea capaz de experimentar el mundo del juego desde una perspectiva externa que puede afectar su forma de actuar en el mundo real.

These early encounters with computers made my friends and me feel comfortable in the cybernetic circuits that would become part of our everyday adult lives. Games introduced us to a symbiotic relationship with machines that we took for granted. We grew up acclimatized to a technology that would not only entertain us and facilitate our work life,

⁵ Soy consciente de que al referirme al compromiso que el jugador tiene con el juego de forma tan escueta deja fuera de la discusión puntos importantes que reflejarían mejor la forma en la que este actúa y se relaciona con el mundo ficcional. Sin embargo, para que el presente trabajo ofrezca una mayor claridad y precisión del tema central que aborda, he considerado que es mejor no dispersarme exponiendo argumentos que ya han sido ampliamente tratados por autores relevantes. Para acceder más información sobre este tema, véase por ejemplo Calleja (2011: 55 – 167).

but would ultimately change the way we thought and operated socially.
(Calleja, 2011: 2)

Esta relación que se da entre el jugador y el juego, según Calleja, produce una nueva forma de compromiso. Cuando el jugador participa en el juego disminuye la distancia subjetiva que existe entre este y el mundo ficcional, debido a la sensación que el jugador tiene al habitar el espacio representado en la pantalla. Aquí, la inmersión del jugador en el juego no se concibe como un fenómeno experiencial independiente, sino más bien como una serie de fenómenos experienciales que el jugador adquiere al implicarse en el mundo ficcional. Gracias al juego, el sujeto incorpora a su experiencia (de un modo narrativo) ciertos patrones de comportamiento, y les otorga un sentido para poder acceder a ellos cuando lo considere necesario. La narración no sólo impulsa al jugador a adquirir ciertos patrones de actuación, sino que le proporciona también una herramienta para asimilar acontecimientos. Así, la comprensión de la acción es en sí misma una práctica que se considera esencialmente narrativa.

Si observamos el juego como un proceso completo, podemos apreciar que los jugadores basan sus acciones en una misma estructura: un conjunto de prácticas que este implementa cuando interactúa con el mundo del juego y sus reglas. El jugador comparte con los demás participantes el compromiso de seguir las reglas del juego para cumplir sus objetivos (desde una perspectiva externa). Sin embargo, el agente lleva a cabo estas prácticas teniendo en cuenta los contextos sociales y culturales que ha adquirido al actuar en la vida real. Así, estos contextos socioculturales juegan un importante papel formativo en el modo en el que jugador se relaciona con el juego, antes y durante el compromiso que adquiere con este.

Como se ve, el jugador se relaciona con el mundo ficcional utilizando dos perspectivas: por un lado, este acciona a través de su encarnación en el avatar desde un punto de vista interno y, por otro, se compromete con las reglas y accesorios que le permiten jugar desde un punto de vista externo. Aunque el jugador posea estas dos perspectivas en juegos tan diferentes como *Portal* (Valve Corporation, 2007) o *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008), es evidente que son los juegos de rol –en los que el jugador tiene una mayor participación en la construcción del avatar – como en *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), o *Dark Souls* (Bandai Namco Entertainment; From Software, 2011)– facilitan dramatizarse al actuar en el mundo ficcional.⁶

A pesar de esto, como se indica más arriba, considero que para que la dramatización del jugador se consiga llevar a cabo, la encarnación y el compromiso no son suficientes. Es imprescindible que exista un punto de unión entre ambas perspectivas (interna y externa), que suceda además al mismo tiempo que estas. La propuesta de este artículo es que dicha conexión se produce cuando el jugador se integra en el juego al interactuar con el avatar en un entorno compartido, desde una perspectiva de segunda persona.

⁶ Es habitual que la naturaleza interactiva de los videojuegos lleve al jugador a sumergirse en estos, desarrollando un discurso en primera persona en el que narra sus hazañas como si le hubieran ocurrido en realidad: "Derroté al dragón", "mataron a mi amigo", "todos venían a por mí" y así. Robson y Meskin afirman que el hecho de que un jugador narre así sus acciones en el juego, convierte lo que le sucede en verdadero (aunque ocurra en un mundo de ficción). Así, el compromiso que adquiere con los videojuegos es más similar al que los niños tienen con los juegos de fantasía, que al compromiso que los adultos solemos tener con las ficciones canónicas. Lo que sugieren Robson y Meskin es que, del mismo modo que Walton entendía que los niños son personajes en los juegos que imaginan (1990, 209), los jugadores son personajes en los videojuegos (Robson; Meskin, 2016: 167).

Esta integración impulsa al agente a interactuar con el avatar para dar forma (mediante sus acciones) a la situación ficcional que está experimentando en primera persona, pero que también percibe desde un punto de vista externo (como narrador). Al interactuar, el agente no solo se dramatiza a través del avatar, sino que además participa con sus actos en la narración que se construye de la escena en la que se encuentra. Así, cuando se implica por completo en el mundo ficcional y en las prácticas de comportamiento que este le ofrece, el sujeto es capaz de adquirir nuevas pautas de actuación y de modificar aquellas que ha ido asimilando en su experiencia a lo largo de su vida.

Cuando una persona se integra mediante su encarnación en el avatar y se compromete con el mundo del juego, esta lleva a cabo lo que he denominado los tres estados de la acción (encarnación, integración y compromiso) que le permiten dramatizarse como agente aunque actúe en un mundo ficcional.⁷ El jugador se vale de estos tres estados de la acción (~~encarnación, integración y compromiso~~) para dramatizarse en el mundo del juego. Como resultado de esta dramatización, jugador y avatar conforman una única identidad, que interactúa para adquirir nuevas experiencias en entornos reales y ficcionales. Dicha dramatización, como se ha sugerido anteriormente, es similar a la que el actor de teatro lleva a cabo al representar a un personaje. Al igual que este –que sostiene su representación del personaje en sus propias experiencias y en el compromiso que tiene en general con la obra dramática–, el jugador

⁷ Para más información sobre los tres estados de la acción y el proceso de dramatización, véase Rivero, M. (2016), *La dramatización del sujeto como construcción del proceso agencial. La analogía del actor en David Velleman*. Tesis doctoral, Universidad Carlos III de Madrid.

también interactúa en un escenario concreto y genera ciertas verdades ficcionales sobre sí mismo al dramatizarse mediante el avatar. Es decir, ni el intérprete ni el jugador fingen ser alguien con el que no conectan en absoluto, en un entorno ficcional que les resulta ajeno. Más bien, lo que ocurre es que ambos dramatizan mediante el personaje/avatar una serie de características, que se apoyan en los conocimientos previos que estos poseen sobre cómo deben comportarse en el mundo ficcional en el que desean relacionarse con otros personajes/avatares.

En este punto, es necesario destacar que este proceso actoral también se parece al que nos impulsa a actuar como agentes en nuestra vida cotidiana. Esto es así porque la acción social depende el compromiso que los participantes tienen con ella. Además, el agente se dramatiza gracias a ciertas pautas de actuación que hacen que los otros agentes con los que interactúa le reconozca como a un igual. Con lo que, cuando un sujeto actúa en su vida cotidiana también pone en prácticas los tres estados de la acción.

Volviendo a la dramatización en los videojuegos, una de las cuestiones que surgen ante esta propuesta es si estos tres estados de la acción (encarnación, integración y compromiso) también se producen cuando el avatar no está presente, como puede ser el caso del juego de carreras futurista *Wipeout* (Psygnosis, 2008). A diferencia de Tavinor, que afirma que en los casos en que los que no existe un avatar el jugador no asume un papel en el mundo de la ficción porque no hay nadie que narre lo que este hace en el juego (Tavinor, 2009: 62), considero que es posible que se produzca la encarnación del jugador en una “figura no visible” cuando este actúa en el juego. El jugador sigue siendo capaz de narrar sus acciones en el mundo ficcional en primera persona: puede imaginarse a sí mismo conduciendo una nave espacial y compitiendo con otros jugadores. En ese sentido, su forma de

actuar no es diferente a si existiera un avatar que dirigiera la nave. Es cierto que en este tipo de videojuegos el jugador tampoco imagina características físicas o de personalidad del avatar que desempeñan en el mundo ficcional (Robson y Meskin, 2016: 168). Sin embargo, esto no es necesario porque el jugador asume el rol del avatar desde sus propias características (al igual que hace un actor de teatro durante una improvisación). A pesar de esto, debo reconocer que son en aquellos juegos en los que el jugador se encarna en mayor medida en el avatar, en los que se observa su dramatización con más claridad.

4. Conclusiones

En conclusión: lo que sostiene este artículo es que el jugador actúa de modo similar a como lo hace el actor de teatro y, en general, el agente en su vida cotidiana. Su implicación en el mundo virtual a través de ciertas estructuras narrativas impulsan la forma en la que este actúa a través del avatar. Es decir, la dramatización del jugador en el mundo virtual conlleva que este se implique por completo en su actuación a través del avatar, lo que otorga significación a sus acciones –tanto para él como para el resto de las personas que participan en el juego. El jugador parte de su experiencia para dar un sentido a su actuación y así encarnarse en el avatar dentro el juego. Pero a su vez, es capaz de modificar dichas pautas cuando interactúa mediante el avatar, con el propósito de que su actuación tenga sentido para que pueda integrarse a la perfección en el mundo virtual. El compromiso que el jugador adquiere con el juego es el que le lleva a enfrentarse a un conflicto, y a actuar de un modo que los otros jugadores también puedan entender. El entendimiento mutuo que se produce entre todos los participantes

del juego facilita que estos den vida de manera conjunta con sus acciones al mundo virtual.

Por todo esto es posible afirmar que el jugador no solo lleva a cabo una encarnación (*embodiment*) en el avatar, sino que además se compromete (*engagement*) con las normas y objetivos del juego, y se integra (*embedded*) en él al interactuar con el entorno y con otros jugadores. Gracias a estos tres estados de la acción (*three stages of action*), el jugador consigue actuar como agente en el mundo ficticio del juego. Tales estados (encarnación, compromiso e integración) son los que impulsan al jugador a dramatizarse (*enact*) en el juego a través de su avatar, al participar de forma activa en sus acciones. Así, los tres estados de la acción constituyen cierto andamiaje que proporcionan al agente una base sobre la que sustentar sus acciones ya sea en el mundo del juego o en su vida cotidiana.

5. Referencias

- Bell, Mark W. (2008). "Toward a Definition of "Virtual Worlds". *Virtual Worlds Research: Past*". *Present & Future*, vol.1, n° 1.
- Calleja, Gordon (2011). *In-Game. From immersion to incorporation*. Massachusetts, England: MIT Press.
- Escandell, Daniel (2016). *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro*. Madrid: Delirio.
- Klevjer, Rune (2006). *What is the Avatar?: Fiction and Embodiment in Avatar-Based Single player Computer Games*. Doctoral dissertation, University of Bergen.

- Ribson, Jon y Aaron Meskin (2016). "Video Games as Self-Involving Interactive Fictions". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 74 (2) <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jaac.12269>>.
- Rivero, Mercedes (2016). *La dramatización del sujeto como construcción del proceso agencial. La analogía del actor en David Velleman*. Tesis doctoral, Universidad Carlos III de Madrid.
- Tavinor, Grant (2009). *The Art of Videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Vella, Daniel (2015). *The Ludic Subject and the Ludic Self: Investigating the 'I-in-the-Gameworld'*. Doctoral dissertation, IT University of Copenhagen.
- Velleman, J. David (2009). *How we get along?* Nueva York: Cambridge University Press.
- Velleman, J. David (2013). *Foundations for moral relativism*. Cambridge: Open book publishers.
- Walton, Kendall (1990). *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, Ma: Harvard University Press.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vo7n1mayo2018/dramatizacion>

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 7 n. 2, noviembre 2018) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 30 de septiembre de 2018** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 7 n. 2, November 2018) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>> . To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is September 30th, 2018** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier or DOAJ. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2018. Volumen 7 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n1mayo2018>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>