

MUD1: ALGUNAS CUESTIONES ACERCA DEL L JUEGO Y LA SUBJETIVIDAD

Fany Fernández2

Universidad Nacional de Lomas de Zamora

fanyfernandez02@hotmail.com

RESUMEN

El trabajo indaga algunos aspectos la relación entre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs) y la subjetividad. En los últimos años se han provocado continuos cambios y de gran envergadura en todos los dominios de la vida colectiva y en la vida de las personas modificando las formas de relacionarse con la realidad y con los otros. Uno de los ejemplos particulares, del que nos ocupamos en este caso, son los MUD.

Palabras claves: TICs – subjetividad – juego – MUDs

ABSTRACT

MUD3 : SOME QUESTIONS ABOUT THE L GAME AND SUBJECTIVITY

¹ Los MUDs, Multi-User Dungeons, Multi-User Dimensions o Multi-User Domains, surgieron en la segunda mitad de la década del '80 como juegos de rol accionados por programas muy similares a los chats. Estos operan con una interfaz que es enteramente textual y permiten la múltiple participación de usuarios en sistemas en red. Los comandos se tipean y toda la respuesta es desplegada como texto en el monitor, el participante es así provisto de una información textual que lo describe en un espacio artificialmente construido y que a su vez incluye a todos los participantes conectados al programa. En estos sistemas los usuarios pueden interactuar entre si y con el entorno virtual que el MUD en particular les provea. Lo más llamativo de estos MUDs es que los usuarios crean el personaje con el que se presentarán ante los demás, desde la descripción de su apariencia física y la vestimenta, hasta el lenguaje gestual e incluso su sexo. Dentro de los MUDs existen jerarquías de poder bien definidas, comenzando por el administrador del programa (*God*), y los jugadores avanzados (*Wizards*) que a lo largo de probar su destreza en el juego han ganado el derecho a ciertas ventajas.

² Fany Patricia Fernández es Especialista en Teoría en diseño Comunicacional (FADU-UBA), Profesora y Licenciada en Letras (UNLZ) y ya ha cursado el Doctorado en Comunicación (UNLP). Actualmente prepara su Tesis Doctoral -cuyo plan ya ha sido aprobado-: *Literatura y Comunicación: textos híbridos. Del libro al hipertexto*. Desde 1996 se ha desempeñado en docencia Universitaria de Grado y actualmente es Profesora Adjunta de Literatura Española Moderna y Contemporánea en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Lomas de Zamora. En el área de investigaciones, integra desde 1997 el equipo de investigación en "Lengua, Literatura y Nuevos Lenguajes", dirigido por la Dra. Irma Emiliozzi, y actualmente se desempeña como co-directora del programa "Multitextualidad y Estudios Hispánicos" (Secretaría de Investigaciones- UNLZ). En el año 2005 ha sido categorizado como Investigador V (Nº CRM: 2411/05).

³ MUDs, Multi-User Dungeons, Multi-User Dimensions or Multi-User Domains, emerged in the second half of the '80 as RPGs program operated much like chatting. They operate with an interface that is entirely textual and allow multiple users to participate in networked systems. Commands are tipean and the whole response is displayed as text on the monitor, the participant is well provided with textual

Work explores some aspects the relationship between the Information Technology and Communication (TICs) and the subjectivity. In recent years have caused continuous changes and large-scale in all domains in the collective life and in the life of the people changing forms of relate to the reality and with the other.

Key words: TICs - subjectivity - game - MUDs

RESUMO

MUD4: L ALGUMAS PERGUNTAS SOBRE O THE GAME E SUBJETIVIDADE.

O trabalho investiga alguns aspectos da relação entre Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) e da subjetividade. Nos últimos anos, levaram a mudanças contínuas de grande magnitude em todos os domínios da vida colectiva e da vida das pessoas mudando a maneira de se relacionar com a realidade e com os outros. Um dos exemplos, nomeadamente, de que nos ocupamos neste caso são a lama.

Palavras Chaves: TICs - subjetividade jogo - - MUDs

information that describes an artificially constructed space and that in turn includes all participants connected to the program. In these systems users can interact with each other and with the virtual environment which the MUD in particular to provide them. The most striking of these MUDs is that users create a character with that will come before others, from the description of his physical appearance and clothing, to body language and even their sex. In MUDs are well-defined hierarchies of power, beginning with the program manager (God), and advanced players (Wizards) that along to test their skill in the game have earned the right to certain benefits..

⁴ MUDs, Multi-User Dungeons, Multi-User Dimensions ou Multi-User Domains, surgiu na segunda metade dos anos 80 como um programa de RPGs explorados muito gosto de conversar. Eles operam com uma interface que é inteiramente textual e permitir que vários usuários a participar em sistemas em rede. Os comandos são tipean e toda a resposta é exibido como texto no monitor, o participante está bem fornecido com a informação textual que descreve um espaço construído artificialmente e que por sua vez, inclui todos os participantes ligados ao programa. Nestes sistemas os usuários podem interagir uns com os outros e com o ambiente virtual que o MUD, em especial para fornecê-los. A mais marcante destas lamas é que os usuários criam um personagem com que virão antes de outros, a partir da descrição do seu aspecto físico e roupas, a linguagem corporal e até mesmo seu sexo. Em MUDs são bem definidas as hierarquias do poder, começando com o gerente de programa (Deus), e os jogadores avançados (Wizards) que ao longo de testar sua habilidade em The Game ganharam o direito a determinados benefícios.

Presentación

El rápido desarrollo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs) en los últimos años ha provocado continuos cambios y de gran envergadura en todos los dominios de la vida colectiva y en la vida de las personas modificando las formas de relacionarse con la realidad y con los otros.

Como es sabido, las últimas décadas del SXX marcaron el comienzo de la era digital. El surgimiento de un nuevo sistema de comunicación electrónica, de carácter mundial, interactivo, acompañado por una integración de todos los medios de comunicación ha ido mutando, transformando nuestra cultura. Como afirma el Dr. Darío Villanueva estamos asistiendo a un nuevo cambio sustantivo en lo que se refiere a las relaciones entre la condición humana, la cultura letrada y las circunstancias materiales y tecnológicas de su producción y difusión. Se trata de la tercera o cuarta de esas revoluciones que han ido jalonando la historia de la humanidad⁵.

Nuevos espacios y formas diferentes de interactuar se dan especialmente en Internet que se ha convertido en un significativo laboratorio social para la experimentación con las construcciones y reconstrucciones del yo que caracterizan la vida posmoderna. (Turkle; p. 228)

A continuación, haremos una aproximación a la relación de una de las formas en las que las personas se vinculan a través del juego y la tecnología: los Mud, tratando de señalar algunos aspectos relacionados con la subjetividad.

MUDs

MUD significa Multi-User Dungeons, Multi-User Dimensions, Multi-User Domains, y es un programa de computadora en el cual los usuarios pueden introducirse y explorar.

⁵ Darío Villanueva: *La muerte de las letras*
http://www.usc.es/estaticos/xornal-historico/opinion_amp7ab0.html?p=5698

Para participar, cada usuario toma control de un personaje, avatar, encarnación, carácter, etc. computarizado.

Los MUDs son juegos de rol, aunque mucha gente los define como experiencias sociales estructuradas previamente según ciertas reglas. Cuando alguien decide entrar a un MUD adopta la apariencia y características de un personaje o avatar⁶.

En los MUD los usuarios se sumergen en un mundo de palabras, son una realidad virtual basada en texto (Turkle; 1997; p. 230). Lo primero que se debe crear en un MUD, es la identidad, es decir un nombre o sobrenombre con el cual el resto de los participantes identificarán al participante, luego hay que realizar una breve descripción sobre las características del personaje creado y así de esta manera se va conformando un escenario con papeles, roles e identidades. Se trata de la interacción con otros sujetos u objetos dentro de un espacio virtual. En los MUD, cada jugador hace que se desarrollen las escenas; es decir, es actor y autor de la historia que cuenta y en la que se instala en primera persona⁷. Esta marca enunciativa hace que la identificación con el personaje sea, desde su origen, muy estrecha y recorra discursiva, virtual y, de alguna manera, realmente, el mundo del que participa lúdicamente. La pantalla como interface separa y une, al mismo tiempo, a la persona del personaje.

MUD es una realidad en la que los participantes encuentran la posibilidad efectiva de desplegar distintas dimensiones de su subjetividad cambiando su identidad, funcionando en roles alejados de los que cumple en su vida real y construyendo una vida paralela en el entorno “viviendo” según las características de su avatar. Esto los acerca a otras personas que, como ellos interactúan dentro y fuera de la pantalla manteniendo una delgada línea entre una y otra vida.

⁶ *Un avatar es una figura gráfica similar al personaje de un videojuego. En muchos juegos de Internet y habitaciones de chat, los participantes han de elegir un avatar para poder entrar en un lugar común. Incluso en el caso de que los avatares estén descritos muy esquemáticamente u ofrezcan una elección de personalidad muy limitada, siguen siendo identidades alternativas que se pueden utilizar muy activamente.* En Murray, Janet: *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona, Paidós, Comunicación, 1997, pág.126.

⁷ El MUD en sí mismo es una creación en colaboración, (es a la vez un juego, una sociedad y una obra de ficción), que a menudo está basada en un terreno enciclopédico concreto de la fantasía, como la tierra media de Tolkien o el siglo XXIV de *Star Trek* (Murray; 1999; p. 97)

Lo real y lo virtual

Identidades

El juego entre lo público y lo privado posee una tensión constante y poco determinada. Para el Dr. Danilo Martuccelli. La sinceridad es la exhibición en público de lo que se siente en privado, mientras que la autenticidad es la exhibición en privado de nuestros sentimientos. Y La subjetividad no es más que un proceso (Martuccelli; 2007; p. 389).

La relación entre el sujeto y su contexto es más estrecha, de alguna manera, en los espacios electrónicos que en otros tipos de espacios, ya que los contextos son socialmente construidos; aunque de allí también se desprenda la característica de inestabilidad constante. En los MUD por un lado, personaje, historia y contexto adquieren una estrecha relación que se da desde el origen de la construcción misma del relato⁸ y, por otro lado, aseguran una presencia anónima (despojada de la realidad) en la que la apariencia se construye (para sí y para los otros) con los recursos disponibles en el medio. Los MUD proporcionan mundos para una interacción social anónima en la que podemos jugar un papel tan cercano o tan alejado de nuestro yo real segúnelijamos. (Turkle; 1997; p. 233).

En Internet, en general y en los MUDs en particular, la identidad se hace muy flexible: el yo despliega todas las posibilidades potenciales y cada sujeto es o muestra ser una persona/personaje que interactúa con otros en un pacto de ficción/realidad. Internet es otro elemento de la cultura informática que ha contribuido a pensar la identidad en términos de multiplicidad. En Internet, las personas son capaces de construir un yo al merodear por muchos yos. (Turkle; 1997; p. 227).

Roles

⁸ Los entornos digitales son sucesivos, participativos, espaciales y enciclopédicos. Las dos primeras propiedades explican lo que queremos decir cuando usamos el término tan vago “interactivos”, y las otras dos ayudan a que las creaciones digitales tengan apariencias explorables y extensibles del mundo real, justificando nuestra afirmación de que el ciberespacio es “inmersivo” (Murray; 1999; p. 83)

El jugador de MUD asume un rol en un proceso de aproximación a la figura del autor colectivo dentro del marco de una escritura-lectura interactiva. Una estructura de hipertexto proporciona modelos de creación que suponen no sólo la traducción directa del pensamiento a la escritura, sino también la incorporación de toda una nueva estética audiovisual. Así la noción de montaje y espectáculo aparece alrededor de un mundo real y virtual del que participan los jugadores de MUD. El autor, como afirma Pierre Lévy [en la nueva escritura hipertextual o el multimedia] se encuentra, por cierto, más cerca del montaje de un espectáculo que de la redacción clásica, donde el autor se preocupaba tan solo por la coherencia de un texto lineal y estático. (Lévy; 1990; p. 135).

Las máquinas funcionan como intermediarios y no se ve a las personas reales, sino su identidad ficticia con las que se negocia permanentemente un argumento y los límites del pacto de ficción y la realidad. Para Guy Debord, el espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas, mediatizadas a través de imágenes. (Debord, 1995, 4)

Las reglas del MUD establecen que una misma persona puede tener más de una “ficha”, es decir, identidades⁹: cuando cada jugador puede crear muchos personajes y participar en muchos juegos, el yo no sólo se ha descentrado, sino que se ha multiplicado sin límite. (Turkle; 1997, p. 235)

El cuerpo.

La diferencia fundamental con el mundo real se establece porque en los MUD, como ya hemos dicho, el cuerpo físico real no está presente: la persona transformada en personaje participa en la construcción colectiva y “actúa” con una “corporalidad” virtual. Por un lado, desde la comunicación David Le Breton afirma que: Comprender la comunicación es comprender también la manera en que el sujeto participa en ella con

⁹ Regla N° 3. Aunque se permite la posesión de varias fichas por parte de una misma persona, está totalmente prohibida su utilización dentro del mud de forma simultánea (multiplaying directo). Sólo se podrá utilizar un jugador por vez, excepto en el caso de los wizards, que sí podrán hacerlo. Tampoco se permite el multiplaying indirecto, lo cual quiere decir que no podrás beneficiarte con uno de tus personajes de otro de tus personajes: pasar dinero entre ellos, objetos, ETC. En <http://www.simauria.org>

todo su cuerpo (Le Breton; 2002; p. 38) El cuerpo dibuja al territorio del yo, es el dato fundador de individuación, sus fronteras físicas se duplican con no menos dominantes fronteras simbólicas que lo distinguen de los otros y lo instauran en su soberanía personal, que nadie podría franquear sin autorización (Le Breton; 2002; p. 90). Por otra parte, el cuerpo virtual de los participantes de los MUDs funciona como máscara ante los otros que los “atrapa” en alguna forma de representación, (quizá, ideal) y que les permite a los jugadores una interacción, desde un mundo real, en un mundo virtual. Janet Murray asegura que el encantamiento del ordenador nos proporciona un espacio público que se nos antoja al mismo tiempo muy privado e íntimo. En términos psicológicos, los objetos son objetos liminares, en el umbral entre la realidad exterior y nuestras propias mentes (Murray; 1999; p. 112).

Paradójicamente a la primera impresión de ausencia de vínculos reales, un MUD es gente interactuando. Un grupo de gente que se conoce y participa y para eso debe establecer lazos con otros. Derrick de Kerckhove sostiene que el hecho de que un espacio compartido pueda ser puramente electrónico o “virtual” en lugar de real no le resta nada a la realidad de la presencia en sí. (...) Si hay una persona (u objeto) real detrás del aparato, detrás de la interacción, entonces hay una presencia real; de lo contrario no la hay (De Kerckhove; 1999; pág. 93).

Un ejemplo

Un ejemplo del compromiso de la presencia física en la vida real es el del beso: con sus múltiples significados y modalidades (siempre en relación a un contexto) hace que como rito de intimidad (Le Breton; 2002; p. 76) sea una marca distintiva de la subjetividad de las personas. En los MUDs, el beso puede ser una orden en la que el sistema responde publicando una leyenda donde el mensaje se traduce en acción (A besa a B). El beso como orden le da una entidad subjetiva diferente a la acción.

Para finalizar...

La gente se acercan a los MUD y aprovecha la posibilidad de desplegarse en otras identidades en un ida y vuelta permanente que los devuelve a la vida cotidiana o a la ficción (incluida en su vida), transitando un recorrido de múltiples avatares e historias.

En los juegos de rol mediados por tecnología, se preserva de la exposición de la presencia física en la interacción con otros en un proceso de subjetivación en el que la otredad¹⁰ o el alter ego¹¹ se materializan únicamente en lenguaje e historias. Una especie de carnavalización permanente en la que el orden cotidiano puede subvertirse o abandonarse por momentos y contactarse a través de las máscaras, con otras máscaras, para desplegar experiencias en un marco de reglas y libertad diferentes a las de la vida cotidiana.

Bibliografía

De Kerckhove, Derrick: *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web*, Barcelona, Gedisa, Libertad y cambio, 1999.

Debord, Guy: *La sociedad del espectáculo*, Buenos Aires, La marca, 1995, Cap. 1 y 2.

Le Breton, David: “Cuerpo y comunicación”, en *Las pasiones ordinarias*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2002.

Martucelli, Danilo: “Subjetividad”, en *Gramáticas del individuo*, Buenos Aires, Losada, 2007.

Murray, Janet: *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona, Paidós, Comunicación, 1997.

¹⁰ Otredad:

1. f. *Fil.* Condición de ser otro.

En *Diccionario de la Real Academia Española*

http://buscon.rae.es/draeI/SrvltGUIBusUsual?TIPO_HTML=2&LEMA=otredad

¹¹ Álter ego. (Loc. lat.; literalmente, 'el otro yo').

1. m. Persona en quien otra tiene absoluta confianza, o que puede hacer sus veces sin restricción alguna.

2. m. Persona real o ficticia en quien se reconoce, identifica o ve un trasunto de otra. *El protagonista de la obra es un álter ego del autor*

En *Diccionario de la Real Academia Española*

<http://buscon.rae.es/draeI/SrvltGUIBusUsual?LEMA=%C3%A1lter%20ego>

Ryan, Marie Laure: La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos; Barcelona, Paidós, Comunicación, 154, 2004.

Turkle, Sherry: “Aspectos del yo”, en La vida en la pantalla, Barcelona, Paidós, 1997.

Darío Villanueva: La muerte de las letras

http://www.usc.es/estaticos/xornal-historico/opinion_amp7ab0.html?p=5698

Para citar este artículo:

Fernández, Fany Patricia (18-03-2010). MUD: ALGUNAS CUESTIONES ACERCA DEL L JUEGO Y LA SUBJETIVIDAD.

HOLOGRAMÁTICA - Facultad de Ciencias Sociales UNLZ

Año VII, Número 12, V2, pp.85-93

ISSN 1668-5024

URL del Documento : <http://www.cienciated.com.ar/ra/doc.php?n=1213>