

Diálogos entre cuerpos y máquinas: los MUDS o las relaciones virtuales

Luz María Sepúlveda González Cosío

El presente ensayo trata de las nuevas formas de comunicación en línea, en donde es posible configurar un estado fluido de identidades a partir de la noción de múltiples posibilidades en la era contemporánea. La comunicación en línea permite la conformación de géneros alternativos en los chats y la importancia del empleo del lenguaje en estos medios en donde prevalece la escritura. Palabras clave: identidad, sexualidad, virtual, pantalla, juego

51

La teórica estadounidense Sherry Turkle analiza en el artículo “Who Am We?” el concepto de identidad en la posmodernidad. El libro que posteriormente reúne las entrevistas y conclusiones de la autora se compilaron en *Life On The Screen: Identity in the Age of the Internet*¹ en el que describe cómo las computadoras no solamente están cambiando nuestras vidas, sino a nosotros mismos. Afirma que Internet liga a millones de personas que han modificado la forma en que pensamos y en que conformamos nuestra comunidad: “nos estamos moviendo de una ‘cultura moderna de cálculo’ a una ‘cultura posmoderna de simulación’”.² La vida en la pantalla, según Turkle, permite que nos proyectemos en nuestros propios dramas en los que somos el productor, director y estrella.

¹ Turkle, S., 1995, *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet*, Nueva York, Simon & Schuster/Touchstone.

² *Ibidem.* pág. 20.

Por otro lado, los medios electrónicos en general, e Internet en particular, permiten que estemos en varios contextos al mismo tiempo, acentuando el concepto de ubicuidad que ya se había tratado desde los experimentos en videoarte que se originaron en el decenio de los 60. Sin embargo, en el video la telepresencia y la simultaneidad de la representación no fragmentaba el sentido de identidad con el que se puede jugar, ahora con los Dominios multi-usuario o MUDS, también conocidos (aunque con sutiles diferencias) como chats. Las ventanas en la pantalla son, en palabras de Turkle, una metáfora poderosa para pensar en uno mismo con un sistema múltiple y distribuido, hasta el ser descentrado que existe en muchos mundos y que juega diferentes papeles al mismo tiempo. De hecho, la autora considera a la vida real como “una ventana más”.³

La computadora de hace 10 o 15 años resolvía los problemas mecánicamente (a través de cálculos y reglas), mientras que, cada vez más poderosas, se convirtieron en máquinas muy rápidas con capacidades analíticas como la simulación, la navegación y la interacción. Turkle afirma que los investigadores en computación no aspiran a programar inteligencia en las computadoras, sino que esperan que la inteligencia emerja de las interacciones de pequeños subprogramas (como los juegos Sim City, Sim Life, Sim Health, etc.) en los que construyes una ciudad, una comunidad, un ecosistema o una demarcación pública.

Los Muds (*Multiple-user dungeons*) son un juego de aventura interactiva que reúne a un grupo de gente con un interés en común que generalmente se reduce a comunicarse con otras personas, sin importarle si en realidad existen o no. De hecho, el usuario inventa una personalidad que adecua a distintas situaciones y que debe regirse de acuerdo a las reglas preestablecidas por el mismo grupo durante el desarrollo del juego. También se ha definido a los Muds como realidad virtual social. Efectivamente, es un juego virtual en la que se genera una nueva forma de comunidad. Se trata de una correspondencia escrita en colaboración. Uno de los principales puntos a favor de este método de relación y co-

³ *Ibidem.* pág. 185.

municación humana es que se revitaliza el ejercicio de la escritura, en una época en la que parecía que la sociedad se había adormecido en los brazos audiovisuales de la televisión.

Un aspecto que ha resultado polémico, por las implicaciones de doble filo que conlleva, es la cuestión del anonimato. La gente que participa en los Muds tiene la oportunidad de expresar diversos aspectos del ser, jugar con su identidad y con otras. El juego hace posible la creación de una identidad ficticia tan fluida y múltiple que va más allá de los límites de la noción centrada de un yo completo, estructurado y delimitado. La identidad se refiere, en términos psicológicos, a la analogía entre dos cualidades, en este caso, entre la persona y su personalidad. Pero en un Mud, uno puede ser muchos. Aunque para algunos estudiosos este aspecto presentaría un complejo problema, para Turkle, el crear distintas personalidades en pantalla es una oportunidad para expresarse a sí mismo con mayor sinceridad, “haciendo que la persona se sienta más como su verdadero ser cuando se presenta con un conjunto de máscaras virtuales”.⁴

En este sentido, los Muds implican diferencia, multiplicidad, heterogeneidad y fragmentación; se adecuan a una personalidad cambiante y compleja que pueda ajustarse a los diversos papeles que debe jugar en la sociedad actual, frente a una comunidad cada vez más plural. Turkle asegura que, aunque tal experiencia de identidad contradice la raíz latina de la palabra *idem* que significa “lo mismo”, define cada vez mejor las condiciones de nuestras vidas más allá del mundo virtual. Los Muds se convierten en objetos con los cuales pensar, para pensar en los seres posmodernos. Cuando cada jugador puede crear diferentes personajes en varios juegos, el ser no solamente se descentra, sino se multiplica sin límite. Aunque los Muds no son los únicos “lugares” en Internet en los que se juega con la identidad, ofrecen una oportunidad sin paralelo para tal juego. En los Muds, uno construye un personaje con un medio ambiente y puede vivir en esa situación de juego. Puede ser un contexto

⁴ *Idem.*

para descubrir quién es cada uno o quién desea ser. De esta manera, los juegos son laboratorios para la construcción de la identidad.

Uno de los puntos más comunes en estos juegos es el cambio de sexo. El convertirse en otro género implica comprender el género que está representando en su habla, maneras, interpretación de los hechos y vivir de otra forma la experiencia. Es verdaderamente encarnar —aunque virtualmente— al otro, y esa es una manera muy factible para conocerse a uno mismo y al otro. Lacan trata en su “teoría del espejo” que el bebé desde los seis meses de edad comienza la construcción de identidad al identificarse en un espejo y comprenderse a sí mismo como una figura completa que se refleja pero que puede ser abarcada en su totalidad, por lo menos visualmente. La identificación de la propia diferencia sexual, vendrá años más tarde en el desarrollo del infante; sin embargo, estos pasos son, para la teoría psicoanalítica, fundamentales en la construcción de la propia identidad.⁵ Por ello, el trastocar y modificar dicha identidad conlleva una perfecta comprensión de lo que significa la diferenciación de géneros o por lo menos, la aceptación de una diferencia que no únicamente estará marcada por el dimorfismo sexual.

El sexo virtual dentro de un Mud se diferencia del cibersexo, en tanto que este último se auxilia de aparatos fuera de la pantalla y de un traje con terminales electrosensibles que se conectan a distintas partes del cuerpo, generalmente a los genitales y otras zonas erógenas. En un Mud, la actividad se lleva a cabo solamente a través de la escritura, lo que refuerza la idea foucaultiana de que el placer sexual está en la mente y no en el cuerpo. Para llevar a cabo una relación “sexual” en un Mud, los participantes se apartan de la habitación (pantalla) comunitaria y se refugian en un cuarto (pantalla) privado. Aquí, los participantes describen —mediante la escritura— acciones físicas, verbales, reacciones

emocionales, experiencias y sensaciones de los personajes creados. En el ciberespacio esta actividad es muy común y para mucha gente es la pieza clave de sus experiencias en línea (aunque para muchos otros es la única manera de relacionarse con alguien más). Así nos obligamos a postular las preguntas de ¿dónde radica la acción física del placer sexual, en dónde se encuentra el límite de la (in)fidelidad, qué implicaciones tiene el hecho de tener una relación íntima con alguien más que no es tu pareja en la realidad, si la infidelidad está en el deseo o en la acción, si el placer está en la cabeza o en el cuerpo o hasta qué punto se viola el principio de la fidelidad, si de hecho se trata de personajes ficticios que tienen una relación?

Turkle opina que, mientras nos encontramos en el límite entre lo real y lo virtual, nuestra experiencia recuerda lo que el antropólogo Víctor Turner llamó “el momento liminal”,⁶ un momento de paso cuando nuevos símbolos y significados culturales emergen. Los momentos liminales son tiempos de transición, de reacciones extremas y grandes oportunidades. Ante esta situación, es necesaria una ruptura con viejos modelos de pensamiento; un nuevo discurso moral debe surgir ya que se requiere una apertura hacia puntos de vista múltiples. Dentro de la situación posmoderna vivimos varias historias; somos múltiples y contamos nuestras varias hazañas de distintas maneras.

En la pantalla se construye al ser con el lenguaje y con la noción de fronteras permeables; el lenguaje es la relación de las palabras entre ellas que es la estructura que forma a la sociedad y al ser. A su vez, la computadora está construida por un conjunto de lenguajes, así como el lenguaje es la estructura que forma la computadora; los límites entre datos y ejecución se difuminan.

Aun cuando la computación se caracteriza por la predominancia de lo superficial sobre lo profundo, de la simulación sobre lo real y del juego sobre lo serio... la computadora nos ofrece ideas seductoras, maleables y comprometedoras para pensar en nosotros mismos. Además,

⁵ Alexis Candia, McOndo y el espejo trizado: la diseminada modernidad latinoamericana, en línea, internet 26 de febrero de 2007, disponible en <http://www.ucm.es/info/especulo/numero34/mcondo.html>. Y Fernando Maestre, Jacques Lacan: Aportaciones al pensamiento psicoanalítico contemporáneo, en línea, internet 26 de febrero de 2007, disponible en <http://insrituroananda.com/psico04/>

⁶ Turkle, S., *op.cit.* pág. 268.

lo que es importante en la cultura de la computadora, predice lo que será importante en el resto de la cultura. Como afirma Lacan, no hay un ser "natural" y por lo tanto, no existe una forma de pensar la sociedad como algo que congela o detiene la naturaleza del ser. En cambio, el ser descentrado está habitado por la sociedad en la que vive a través del uso del lenguaje.

Entre los entrevistados de la Dra. Turkle, figuran muchos niños quienes se sienten cómodos con la idea de que objetos inanimados pueden pensar y tener una personalidad. Sin embargo, ellos no se preocupan si la máquina está o no viva; saben que no lo está. Los niños le otorgan nuevas capacidades y privilegios al mundo de las máquinas con base en su animación o su vida: consideran a las computadoras como algo inteligente y consciente, mas no vivo. Dotan a los objetos artificiales con propiedades, como tener intenciones e ideas, antes reservadas únicamente para seres vivos. Aunque los niños consideran a las computadoras como meras máquinas, también le atribuyen con mayor frecuencia cualidades que socavan la distinción máquina/persona. Turkle concluye que cuando la gente considera qué es lo que en últimas instancias puede diferenciar a la computadora de los seres humanos, se apoyan por mucho y con intensidad en aquellos aspectos de las personas que están ligados a la sensualidad y a la encarnación física de la vida ya que "solamente tenemos un cuerpo, y para el futuro predecible, sólo tendremos un cuerpo. Es él el que nos regresa a un sentido de unicidad, de autenticidad".⁷

La capacidad que tienen los personajes dentro de un Mud para inventarse una identidad y jugar con ella es increíble. En primer lugar pueden ser más de un personaje a la vez, así como evolucionar, mutarse o "morfearse" a capricho de su creador. No necesariamente son de un género específico: pueden ser hombres, mujeres o asexuados; el cuerpo no es una propiedad inmutable. Se han dado casos de personajes que juegan bajo la identidad de un animalito peludo ("*furry animals*").

⁷ *Ibidem.* pág. 25

En opinión de la autora Elizabeth Reid⁸ con el cuerpo liberado de lo físico, entra completamente en el reino de lo simbólico. Se convierte en una entidad de puro significado, pero simultáneamente no contiene significado al estar despojado de todo referente impuesto. Los personajes en un Mud son mucho más que bytes y datos en la computadora: son ciborgs —organismos cibernéticos; una manifestación del ser más allá de lo físico, existiendo en un espacio en el que la identidad está definida en sí misma, más que predeterminada. Este factor tiene consecuencias enormes ya que nos vemos obligados a cuestionar la relación cuerpo/ser y las categorías referentes a género y sexo.

Los jugadores crean sus propias personas, sus personajes virtuales. Primero, deben escoger un nombre (común y corriente, tomado de un personaje famoso u otro que reflejen ideas, símbolos o emociones o juegos de palabras.) Después se escoge un cuerpo virtual que encarnará las características semejantes a la vida real. Es decir, definen las posibles características físicas de su personaje, dándoles pertenencias y símbolos de gran importancia como una identidad de género y sexual. Los personajes creados son como su jugador lo desee, generalmente con connotaciones referentes a un estatus de la vida real: tales descripciones tienen que ver con nociones preconcebidas de la apariencia humana que se refiere a cuestiones de poder, tales como la belleza, o pertenencia de atributos posthumanos.

Existen diferentes opciones en cuanto a la selección de género: hombre, mujer, neutro, él, ella o eso, plural, hermafrodita y otros extraterrestres sacados de novelas de ciencia ficción. Se ha visto que los personajes que se presentan como mujeres, reciben más ayuda que los hombres, son tratadas de manera especial, pero generalmente se les pide algo a cambio: el sexo es la raíz de esta galantería. En el hecho de que exista tal libertad de elección en el género, se consideran muchas posibilidades, ya que el género es un instrumento sagrado de nuestra sociedad cuya

⁸ Reid, E., "Text-Based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body", en línea, internet 26 de febrero de 2007, disponible en <http://www.aluluei.com/cult-form.htm>

imposición es tan asumida que el cambio implica rituales complejos, tabúes, procesos y estigmas.

El género se encuentra divorciado del cuerpo real y físico, y se le otorga en cambio puro significado social. El sujeto con género se separa del cuerpo sexuado. Además, el cambio de un sexo a otro es totalmente aceptado. Uno de los juegos más populares es el llamado Furry MUCK, ya que tiene fama de ser uno de los más llenos de actividad sexual, además que la naturaleza y el culto al cuerpo es el tema principal. Los textos son muy físicos, ya que existen alusiones al tacto en un erotismo interactivo en coautoría. Aquí todos los personajes son inhumanos: animales antropomorfizados con piel virtual de animal.

58

La actividad sexual en un Mud se inserta en el reino entre lo real y virtual. El verdadero deseo y excitación es evocado entre los participantes, una reacción que depende grandemente de la experiencia cultural externa de cada jugador. En muchas ocasiones, los jugadores se involucran emocionalmente en las acciones virtuales de sus personajes y la línea entre acciones virtuales y los deseos reales se difumina. Además, el deseo en el ciberespacio no está fincado en el cuerpo físico, la zona erógena más importante es la mente y se encuentra concentrada en la imaginación.

Los cuerpos ciborg no se cansan, tropiezan o son sometidos a vergüenzas o fallas de los seres de carne y hueso. Por eso, el sexo en el ciborg es una concentración de lo erótico en la imaginación pura, es la total idealización de encuentros sexuales, aunque no se sabe bien quién se está comunicando, si el personaje real o el ficticio, así como tampoco se puede saber si la pasión es simulada. En el mundo de los Muds los seres están conscientemente sensualizados, representados por símbolos lingüísticos y en los confines de la electricidad, el silicón y el magnetismo.

Los personajes juegan con los márgenes de lo físico, no tienen ningún obstáculo real que los limite o inhiba. Pueden adquirir cualquier fisiología que imaginen, cualquier configuración de componentes animales, humanos o inventados se mezclan para crear múltiples posibilidades sexuales. Pueden ser personajes bisexuales, multisexuales, polisexuales, transexuales, travesti, posthumanos o antropomórficos, pero siempre ma-

nejados de una manera consciente. En los Muds se da la última reducción de lo físico: lo microelectrónico es el reino del espíritu descorporalizado. Además, se relaciona la realidad virtual con la vida real. Los conceptos de género, sexualidad e identidad corporal deben redefinirse ya que el cuerpo físico entra en el reino de lo simbólico, ya que no es tangible y se encuentra despojado de todo referente impuesto.

Los personajes no rechazan el género o cualquier otro signo de identidad, sino juegan con él, liberando los símbolos de sus referentes orgánicos e injertando los significados de esos símbolos a sus creadores virtuales. El adoptar lo masculino, femenino, androginia o animalidad, es tan sencillo como adquirir un vestuario diferente; así, con nuevas vestimentas, estos cuerpos interactúan sobre modelos que se basan en una superficie aparente y en la aceptación de que cada individuo puede ser lo que desee. No se descarta la idea de una posible descorporalización, pero fincan su interés primordial en la creación de una identidad amorfa, aunque ello signifique cambiar de cuerpo y de personaje, como si fuese un vestido pasado de moda.

Los juegos Muds son textos escritos ejecutados en la realidad virtual de Internet, en los que miles de personas comparten un espacio de fantasía y viven una vida inventada a través del medio electrónico. El tipo de socialización que se lleva a cabo en los Muds representa la más simple y común forma de interacción humana. Sin embargo, estos eventos se llevan a cabo sin la relación física presente en cualquier relación. Muchas ventajas se desprenden de este tipo de nueva escritura, aunque un aspecto que debe causar cierta consternación, es el hecho que muchos de los usuarios utilizan este medio de comunicación por más de diez horas al día y así se sustituye la necesidad de tener un contacto real fuera del ciberespacio. Aun cuando son evidentes muchas desventajas de las relaciones entabladas únicamente a través de la computadora, los Muds ofrecen grandes oportunidades para que los usuarios se expresen en estas conversaciones escritas.

Los juegos en línea presentan la oportunidad para que los usuarios experimenten en un campo de escritura lo que el lenguaje en su estructura

59

básica y su significado social generalmente se encuentra relegado en la plática diaria. La forma en que se reemplaza el sentido de contacto en los Muds es a través de claves visuales, mezclado con caracteres de lenguaje y simbólicos (llamados *emoticons*⁹) para así compensar el mundo de la realidad llena de objetos. Por ejemplo, una sonrisa se expresa :-), mientras si el personaje/usuario se encuentra triste será :-(. Así se logra alcanzar una sensación de presencia y cierto compromiso en lo que se escribe. Otras claves son: si el personaje utiliza lentes 8-), o si se encuentra con los labios sellados :-&.

60

Los Muds tienen la cualidad de presentar textos que se caracterizan por su transparencia, a la vez que por su opacidad, generando un intercambio rico en sensaciones y emociones. Los jugadores se encuentran más confiados en entablar relaciones en estos escritos más que si se tratara de una conversación cara a cara. Así el mundo real paulatinamente se conformará de acuerdo a los principios de la red, tal y como poco a poco fuimos habituándonos al mundo de la televisión y a la comunicación por teléfono que fueron determinantes en nuestra conceptualización de identidad propia y de nuestro entorno.

Otra ventaja que ofrecen los juegos Muds es que están orientados a las relaciones intrapersonales, más que a juegos de combates, como la *grau* mayoría de los juegos para computadora. Personas que son tímidas o les cuesta trabajo llevar a cabo relaciones en el mundo real, encuentran en los Muds un vehículo por el cual enrablan nuevas amistades y en verdad logran conformar una comunidad en la que se hallan como peces en el agua. Sin embargo, en general, se ha dictaminado la personalidad de los usuarios más frecuentes de los Muds, llegando a la conclusión que son personas socialmente ineptas, tímidas, calladas, que no cuentan con una capacidad de relación en la sociedad y que no se ajustan a los requisitos impuestos por la sociedad en el mundo real.¹⁰

⁹ Gubern, R., *Eros electrónico*, 2000, Madrid, Ed. Taurus, (Pensamiento) pág. 138.

¹⁰ Young, J., "Textuality in Cyberspace: Muds and Written Experience", en línea, internet, 27 de febrero de 2007, disponible en http://www.eff.org/Net_culture/MOO_MUD_IRC/textuality_in_cyberspace.article

No obstante, esta nueva forma de comunicación nace del deseo justamente de comunicarse con otros. Además, no existe otro medio que permita que tanta gente interactúe al mismo tiempo y en el mismo espacio. La interacción en los Muds es preferida por sus usuarios a los encuentros en la vida real. La estructura de estas relaciones tiene algo que ver con ello. Primero tiene que ver el medio: la computadora; después la forma de lenguaje que debe ser conocido y manejado por sus usuarios con el mismo protocolo y reglas; y finalmente el marco conceptual es el de una nueva forma de comunidad que permite a las personas discutir acerca de un sentido renovado de identidad e individualidad, al mismo tiempo que se participa en un espacio público.

61

El hecho de encontrar en los Muds un nuevo vehículo de comunicación que ha mostrado ser efectiva en numerosas ocasiones rompe con las nociones antiguas que se tenían acerca de lo que significa comunicarse con otros.¹¹ Otra de las ventajas en una relación en la cual la conversación se lleva a cabo de manera escrita, es que los usuarios se sienten más confiados tanto en lo que escriben como en lo que leen pues existe un lapso mayor de reflexión en ambas partes, cuestión que se pierde en una plática corriente cara a cara. El mensaje escrito no es enviado hasta que esté pensado, redactado, corregido y releído por el que lo envía. Al mismo tiempo, el receptor puede releer el texto, así como almacenarlo para futuras referencias. Así como los participantes pueden entablar varias relaciones o conversaciones con más de una persona en un tiempo relativamente equivalente, el espacio juega un papel importante en el desarrollo de las charlas. El usuario puede sostener varias comunicaciones a la vez al encimar las ventanas en las que aparecen textos.

Young afirma que el espacio metafórico de un hipertexto es visual, además de que la pantalla de interacción provee un "habla visual". Las palabras mismas se vuelven objetos que el usuario puede tomar y

¹¹ En diversos artículos obtenidos en Internet, se dan estadísticas y relatos en primera persona de gente que se ha conocido primero en línea y que posteriormente, ha "sacado" la relación a la vida real, creando fuertes amistades, amigos e incluso relaciones de pareja estables.

acomodar a su antojo. Este punto también es de gran ayuda para que el usuario tome en cuenta el valor del lenguaje. En una plática cara a cara, las palabras se pronuncian y “se las lleva el viento”, mientras que al verlas escritas y manejarlas como objetos en sí mismos, los símbolos lingüísticos adquieren un importante valor. Esto es un punto que considero relevante para destacar en una era en la que se ha desvirtuado enormemente el lenguaje —tanto escrito como hablado— y en la que las futuras generaciones dependen cada vez más de un léxico audiovisual.

Sin embargo, es evidente que este método también presenta desventajas, siendo la principal la pérdida de la capacidad de cada persona por gesticular sus emociones, hacer contacto visual con el receptor y darle entonación a sus palabras. En el lenguaje de los Muds, este aspecto referido al campo de las emociones o a la inteligencia emocional, es casi imperceptible, si no es que desaparece por completo. Gubern advierte que en las sociedades postindustriales, mucha gente pasa más tiempo relacionándose con pantallas y teclados de ordenadores que con personas, lo que, por cierto, implica un pésimo aprendizaje de la “inteligencia emocional”.¹² Para los adictos a la informática, continúa, su relación con la máquina no sólo es amistosa, sino que puede llegar a ser erótica, en un tránsito del animismo objetual al fetichismo libidinal. En Estados Unidos se han producido varios divorcios sustentados en la acusación de adulterio virtual, ya que se ha registrado que algunas parejas pueden pasar entre seis y diez horas al día escribiendo, hablando y leyendo mensajes de correo electrónico de su amante virtual.

Para lograr ambientar el espacio en donde ocurren las situaciones, los usuarios recurren, de nuevo, a formas simbólicas del lenguaje o acomodan los caracteres tipográficos en el espacio físico en donde se encuentran. Por ejemplo, en la esquina superior izquierda de la ventana escriben “mesa baja de madera con una pequeña lámpara encendida sobre ella”; a un lado, escriben “tapete oriental desgastado en donde duerme plácidamente un perro labrador llamado Teodoro”... y así sucesivamente describen el

espacio dando en ocasiones referencias geográficas como: “al norte de la habitación se encuentra una venrana por la que se filtran unos tenues rayos de sol”; al oeste... etcétera. Este tipo de ambientaciones o textos visuales se les ha llamado “object-oriented worlds” o “mundos orientados a los objetos”.¹³

Dentro de los ambientes OO (object-oriented) el lenguaje es importantísimo además que lo que el usuario dice que pasa, en realidad pasa. Los jugadores tienen el control absoluto de la situación que describen, así como de la imagen que desean proyectar de su persona al resto de los participantes. La forma que desean tener dentro del Mud, así como las particularidades psicológicas que se les imprime a los personajes inventados es enteramente ficticio y hecho a la voluntad de sus creadores. No existe un patrón preestablecido para formular esas descripciones, aunque la mayoría de los jugadores prefiere hacer énfasis en las características físicas, para después solamente describir en general ciertos rasgos de la persona como “soy tierno y comprensivo”, o “me encanta ver películas de acción”. Un aspecto que mencioné anteriormente, pero que creo preciso recalcar, es el hecho de que la enorme mayoría de jugadores definen su género (verdadero o creado para el Mud), pero resaltando la importancia cultural de lo que implica ser del sexo femenino, masculino, o quienes optan por ser asexuados (neutros), hermafroditas o de un tercer sexo inventado.

Los especialistas han aceptado el ciberespacio como un sitio en el que se ha creado una nueva comunidad y en la que se entablan diversas formas de interacción social que no pueden ser ignoradas. Algunos usuarios comentan sentirse más libres y directos en una relación Mud, mientras otros aseguran que dentro de los juegos pueden ser mucho más sinceros y aceptar rasgos verdaderos de su persona, que en una relación de la vida real les causa inquietud o inseguridad. Este es uno de los argumentos sobre los que se apoya Turkle para asegurar que en un juego Mud se descubren aspectos de la identidad personal que en una situación de la vida real, generalmente prefieren ser escondidos o ignorados.

¹² Gubern, R., *op.cit.* pág. 100.

¹³ Turkle, S., *op.cit.* pág. 185.

Además, queda un aspecto de cierto anonimato en estas relaciones, por lo que es más plausible que un jugador diga las cosas con más sinceridad que en una situación cara a cara. Aunque el personaje creado sea ficticio, las características que lo definen, así como las respuestas o descripciones que da de su persona, pueden ser absolutamente autobiográficas. En un encuentro de la vida real, la persona puede restringir su opinión acerca de una respuesta o solamente gesticular y callar. Aunque en un Mud se pierda esta gestualidad, la respuesta escrita será más directa y sincera que en el lenguaje hablado en el que nos vemos forzados a utilizar ciertas formalidades en lugar de "ir al grano". Young señala que, "mientras en un encuentro cara a cara la gente utiliza constantemente un lenguaje para negociar una distancia segura y apropiada, en los Muds la distancia física está establecida y el ambiente común en la computadora actúa como la fuerza reguladora".¹⁴

Otro aspecto en el que se logra la consolidación de un sentido afianzado de identidad dentro de los Muds, es que uno puede observarse a sí mismo como ejecutante y hablador o emisor de mensajes, mientras que en una relación real, no es posible. Me refiero a que, al escribir un texto y enviarlo a la persona deseada, podemos leerlo con los ojos del receptor o releerlo con nuestros ojos e imaginarnos en el acto de comunicar lo escrito. Así, podemos jugar una doble identidad, al ser partícipe a la vez de los sentimientos del emisor, como del receptor. Esta revisión permite analizar nuestra persona individual, al mismo tiempo que nos posibilita experimentar lo que siente el otro al vernos. No es narcisismo, es tratar de ver a través de los ojos del otro, amándolo y conociéndonos mejor a nosotros mismos.

¹⁴ Young, J., *op.cit.*

Narratopedia. Por un espacio para la narración digital colectiva

Jaime Alejandro Rodríguez

La creación colectiva es la más significativa e importante de las revoluciones de la cultura digital.

David Casacuberta

Hemos nombrado, junto a Michel Authier, cosmopedia a un nuevo tipo de organización de los conocimientos que reposa ampliamente en las posibilidades abiertas desde hace poco por la informática para la representación y la gestión dinámica de los conocimientos.

Más que a un texto de una sola dimensión, o incluso a una red hipertextual, estamos frente a un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas. Al cara a cara de la imagen fija y del texto, característico de la enciclopedia, la cosmopedia opone un gran número de formas de expresión: imagen fija, imagen animada, sonido, simulaciones interactivas, mapas interactivos, sistemas expertos, ideografías dinámicas, realidades virtuales, vidas artificiales, etcétera.

En última instancia, la cosmopedia contiene tantas semióticas y tipos de representaciones como se pueden encontrar en el mundo mismo. La cosmopedia multiplica los enunciados no discursivos.

Pierre Lévy

He aquí el logro de la conexión y la conectividad: no solo conexión y conectividad contigo mismo, sino también con