

El siguiente material se reproduce con fines estrictamente académicos y es para uso exclusivo de los estudiantes de la materia **Juegos de Identidad en los Mundos Virtuales** de la facultad de **Derecho y Ciencias Sociales** de la Universidad ICESI, de acuerdo con el Artículo 32 de la Ley 23 de 1982. Y con el Artículo 22 de la Decisión 351 de la Comisión del Acuerdo de Cartagena.

ARTÍCULO 32:

“Es permitido utilizar obras literarias o artísticas o parte de ellas, a título de ilustración en obras destinadas a la enseñanza, por medio de publicaciones, emisiones o radiodifusiones o grabaciones sonoras o visuales, dentro de los límites justificados por el fin propuesto o comunicar con propósito de enseñanza la obra radiodifundida para fines escolares educativos, universitarios y de formación personal sin fines de lucro, con la obligación de mencionar el nombre del autor y el título de las así utilizadas”.

Artículo 22 de la Decisión 351 de la Comisión del Acuerdo Cartagena.

ARTÍCULO 22:

Sin prejuicio de lo dispuesto en el Capítulo V y en el Artículo anterior, será lícito realizar, sin la autorización del autor y sin el pago de remuneración alguna, los siguientes actos:

b) Reproducir por medio reprográficos para la enseñanza o para la realización de exámenes en instituciones educativas, en la medida justificada por el fin que se persiga, artículos lícitamente publicados en periódicos o colecciones periódicas, o breves extractos de obras lícitamente publicadas, a condición que tal utilización se haga conforme a los usos honrados y que la misma no sea objeto de venta o transacción a título oneroso, ni tenga directa o indirectamente fines de lucro;...”.

SHERRY TURKLE

LA VIDA EN LA PANTALLA

*La construcción de la identidad
en la era de Internet*



Capítulo 7

Aspectos del yo

Cuando a través de la pantalla nos adentramos en las comunidades virtuales, reconstruimos nuestras identidades al otro lado del espejo. Esta reconstrucción es nuestro trabajo cultural continuo. La sección final de este libro explora la cultura de la simulación tal y como está emergiendo en los talleres de la vida en conexión.

A lo largo de este libro, ha existido un baile complejo de aceptación y rechazo de analogías con «la máquina». Por una parte insistimos en que somos distintos de las máquinas porque tenemos emociones, cuerpos y un intelecto que no se pueden atrapar a través de reglas, pero por otra parte jugamos con programas de ordenador y pensamos en ellos como si estuvieran vivos o casi vivos. Las imágenes de las máquinas se han acercado siempre a las imágenes de las personas, como imágenes en las que podríamos leer nuestras emociones a través de escáneres cerebrales, modificar nuestras mentes a través de la reprogramación, y atribuir elementos significativos de la personalidad a nuestro código genético. Los catálogos comerciales de venta por correo de productos elegantes incluyen artículos que alteran la mente, entre ellos gafas, auriculares y cascos que prometen de todo, desde la relajación hasta un mejor aprendizaje si nos conectamos a los

mismos. Su mensaje es que somos muy parecidos a las máquinas y que simplemente podemos prolongarnos a ellas como sus acoplamientos *cyborg*.

Al mismo tiempo que aprendemos a vernos como tecnocuerpos conectados, reescribimos nuestra vida política y económica en un lenguaje que se hace eco de una forma particular de la inteligencia de la máquina. En el gobierno, los negocios y la industria, se habla mucho de organizaciones distribuidas, en paralelo y emergentes, cuya arquitectura refleja la de los sistemas informáticos. El discurso utópico sobre la descentralización se ha puesto en voga al mismo tiempo que aumenta la fragmentación de la sociedad. Muchas de las instituciones que solían reunir a personas —la calle principal, el vestíbulo de un sindicato, un encuentro popular— ya no funcionan como antes. Muchas personas pasan la mayor parte del día solas ante la pantalla de un televisor o un ordenador. Mientras tanto, como seres sociales que somos, tratamos (como dijo Marshall McLuhan) de retribalizarnos.¹ Y el ordenador juega un rol central. Guardamos correspondencia por correo electrónico y contribuimos a paneles de anuncios y listas de correos; entramos a formar parte de grupos cuyos participantes incluyen personas de todo el mundo. Nuestro arraigo a un lugar se ha atenuado. Estos cambios levantan muchas preguntas: ¿qué comportará la comunicación mediada para nuestro compromiso con otras personas? ¿Satisfará nuestras necesidades de conexión y participación social, o minará aún más las relaciones frágiles? ¿Qué clase de responsabilidad asumiremos para nuestras acciones virtuales?

En términos políticos, hablar de movernos de sistemas centralizados a sistemas descentralizados se caracteriza normalmente como un cambio de la autocracia a la democracia, aunque es preciso hacer algunas consideraciones. Por ejemplo, sería posible crear una ilusión de participación descentralizada incluso cuando el poder permanece firmemente arraigado. En términos de nuestras visiones del yo, nuevas imágenes de multiplicidad, heterogeneidad, flexibilidad y fragmentación dominan el pensamiento actual sobre la identidad humana.

La teoría psicoanalítica ha jugado un complicado rol en el debate histórico sobre si la identidad es unitaria o múltiple. Una de las contribuciones más revolucionarias de Freud proponía una visión radicalmente descentrada del *self* (yo), pero algunos de sus seguidores oscurecieron este mensaje, tendieron a dar al ego una mayor autoridad ejecutiva en la dirección del yo. Sin embargo, este movimiento descentralizador se desafió periódicamente desde dentro del movimiento psicoanalítico. Las ideas junguianas planteaban que el yo es un lugar de



encuentro de diversos arquetipos. La teoría sobre la relación objetual hablaba sobre la forma en que las cosas y las personas en el mundo llegan a vivir en nuestro interior. Más recientemente, los pensadores posestructuralistas han intentado un descentramiento del ego todavía más radical. En la obra de Jacques Lacan, por ejemplo, las complejas cadenas de asociaciones que constituyen el significado para cada individuo no conducen a un punto final o a un yo esencial. Bajo la bandera de un retorno a Freud, Lacan insistía en que el ego es una ilusión. En este punto junta el psicoanálisis con el intento posmoderno de retratar el yo como un reino de discurso más que como algo real o como una estructura permanente de la mente. En capítulos anteriores hemos visto la forma en que la ciencia informática ha contribuido a esta nueva forma de habla. Sus modelos de mente de abajo hacia arriba, distribuidos, paralelos y emergentes han reemplazado los modelos de arriba hacia abajo, y de procesamiento de la información.

Internet es otro elemento de la cultura informática que ha contribuido a pensar en la identidad en términos de multiplicidad. En Internet, las personas son capaces de construir un yo al merodear por muchos yos. Una diseñadora de interiores admite excitada en la entrevista que le hice que no está en su mejor momento porque está a punto de tener un encuentro cara a cara con la persona con la que ha compartido meses de intimidad virtual a través de sesiones de conversación en America Online. Dice que está «bastante segura» de que su amante electrónico es realmente un hombre (en lugar de una mujer que pretende ser un hombre) ya que cree que «él» no habría sugerido un encuentro si fuese de otra manera, pero le preocupa que ninguno de los dos vaya a ser lo suficientemente parecido a sus tan deseados ciberyos:

No le mentí exactamente sobre nada en especial, pero me siento muy diferente cuando estoy conectada. Soy mucho más extrovertida, menos inhibida. Diría que me siento más como yo misma. Aunque esto es una contradicción. Me siento más como quien desearía ser. Sólo espero que cara a cara pueda encontrar alguna forma de ser en algún momento mi yo electrónico.

Una profesora de treinta años describe su relación con Relay Chat (Charlas por relevos) en Internet (o IRC), un foro vivo de conversaciones en conexión, como «la adicción a un flujo». En IRC uno se inventa un nombre o un título y entra a formar parte de cualquiera de los miles de canales en los que se debaten diferentes cuestiones. Cualquiera se puede conectar a un nuevo canal en cualquier momento. En el curso de la semana pasada, esta mujer ha creado canales sobre las

facultades de economía de la Costa Este (está considerando solicitar plaza), sobre la nueva política editorial de *The New Yorker*, y sobre una serie de televisión acerca de una mujer divorciada que tiene un lío con su ex marido. Se preocupa sobre su implicación con IRC, no pone freno al tiempo que le dedica («sobre unas cinco horas al día, pero ya no veo la televisión») pero sí al número de roles que interpreta:

Es un escape total... En IRC, soy muy popular. Tengo tres nombres que utilizo un montón... De manera que uno se toma en serio la guerra de Yugoslavia, [otro] está un poco chiflado por *Melrose Place*, y [un tercero lleva] mucha actividad en los canales sexuales, siempre buscando pasar un buen rato... Quizás sólo puedo relajarme si veo la vida como un canal IRC más.

En el pasado, este rápido merodear por diferentes identidades no era una experiencia sencilla de conseguir. A principios de este siglo hablábamos de identidad como algo «forjado». La metáfora de equivar la identidad a la solidez del hierro captaba el valor central de una identidad nuclear, o como la llamó en una ocasión el sociólogo David Riesman una dirección interna.² Por supuesto, las personas asumían roles y máscaras sociales diferentes, pero para la mayoría de personas la relación de por vida con la familia y la comunidad mantenía este merodear bajo un control bastante estricto. Para algunos, este control era irritante, y existían roles marginales en los que merodear podía ser una forma de vida. En las sociedades tribales, el merodear del chamán podría implicar estar poseído por los dioses y los espíritus. En los tiempos modernos, existió el artista del timo, el bigamo, el del cruce de géneros, la «personalidad dividida», el doctor Jekyll y mister Hyde.

Ahora, en los tiempos posmodernos, las identidades múltiples ya no están en los márgenes de las cosas. Hay muchas más personas que experimentan la identidad como un conjunto de roles que se pueden mezclar y combinar, cuyas demandas diversas necesitan ser negociadas. Una amplia gama de teóricos sociales y psicológicos han tratado de captar la nueva experiencia de identidad. Robert Jay Lifton la ha llamado proteica. Kenneth Gergen describe su multiplicación de máscaras como un yo saturado. Emily Martin habla del yo flexible como una virtud contemporánea de organismos, personas y organizaciones.³

Internet se ha convertido en un significativo laboratorio social para la experimentación con las construcciones y reconstrucciones del yo que caracterizan la vida posmoderna. En su realidad virtual,



nos autocreamos. ¿Qué tipos de personajes interpretamos? ¿Qué relaciones tienen con lo que tradicionalmente hemos pensado como la persona «global»? ¿Los experimentamos como un yo ampliado o como separados del yo?⁴ ¿Aprenden nuestros yos reales de nuestros personajes virtuales? ¿Estos personajes virtuales son fragmentos de una personalidad coherente de la vida real? ¿Cómo se comunican entre ellos? ¿Por qué estamos haciendo esto? ¿Es un juego superficial, una pérdida de tiempo supina? ¿Es una expresión de una crisis de identidad como la que tradicionalmente asociamos con la adolescencia? ¿O estamos viendo la lenta emergencia de un estilo de pensamiento sobre la mente nuevo, más múltiple? Podemos plantear estas preguntas cuando vemos los distintos espacios de Internet. Empezaremos con las comunidades virtuales conocidas como MUD.

MUD

A principios de los años setenta, el juego de rol cara a cara conocido como Dragones y mazmorras arrasó en la cultura del juego. En Dragones y mazmorras, un maestro de mazmorras crea un mundo en el que la gente toma un personaje ficticio y entra para interpretar complejas aventuras. El juego consiste en un mundo dirigido por reglas que incluye elementos de carisma, niveles de magia y lanzamientos de dados. El universo de laberintos y monstruos de Dragones y mazmorras y su imagen del mundo como un laberinto cuyos secretos se podían desvelar hizo que muchos miembros de la naciente cultura informática mantuvieran por el juego una fascinación particular. El juego de ordenador Adventure captó parte de la misma estética. En él, los jugadores avanzaban a través de las salas de un laberinto presentadas en una descripción en texto en la pantalla del ordenador.

El término «mazmorra» (*dungeon*) persistió en la cultura *high-tech* para connotar un lugar virtual. De forma que cuando los espacios virtuales se creaban para que muchos usuarios pudieran compartir y colaborar, se las consideró Mazmorras de Múltiples Usuarios (Multi-User Dungeons) o MUD, una nueva clase de realidad virtual social. Aunque algunos juegos utilizaban *software* que los convertía técnicamente en cosas como MUSH o MOO, el término MUD y el verbo MUDding se han convertido en el término de referencia para todos los entornos de múltiples usuarios. Debido a que cada vez hay más jugadores que se acercan a ellos sin tener una historia en la que

Dragones y mazmorras hayan tenido parte, algunas personas se han empezado a referir a los MUD como Dominios de Múltiples Usuarios (Multi-User Domains) o Dimensiones de Múltiples Usuarios (Multi-User Dimensions).

Algunos MUD utilizan pantallas con gráficos o iconos para comunicar el lugar, el personaje y la acción. Los MUD sobre los que escribo aquí no las utilizan. Dependen completamente del texto. Todos los usuarios consultan y manipulan la misma base de datos. Se pueden encontrar con otros usuarios o jugadores así como objetos que se han construido para el entorno virtual. Los jugadores de MUD también se pueden comunicar entre ellos a tiempo real al picar mensajes que los otros jugadores ven. Algunos de estos mensajes los ven jugadores en la misma «habitación», sin embargo se pueden diseñar los mensajes para que aparezcan en la habitación de un solo jugador.

El término «realidad virtual» se utiliza con frecuencia para denotar espacios metafóricos que surgen únicamente a través de la interacción con el ordenador y que la gente navega utilizando un *hardware* especial —cascos, trajes, gafas, y guantes de datos, todos ellos diseñados especialmente—. El *hardware* convierte el cuerpo o partes del mismo en mecanismos de indicación. Por ejemplo, una mano dentro de un guante de datos puede señalar a dónde queremos ir dentro de un espacio virtual; un casco puede registrar el movimiento de forma que la escena cambia según cómo movamos la cabeza. En los MUD, en lugar de utilizar *hardware* informático para sumergirnos en un vívido mundo de sensaciones, los usuarios se sumergen en un mundo de palabras. Los MUD son una realidad virtual basada en el texto.

En la actualidad podemos acceder en Internet a tipos básicos de MUD. El MUD de aventuras, con más reminiscencias del legado de los juegos de Dragones y mazmorras, se ha construido en torno a un paisaje medieval de fantasía. En estos MUD, que cariñosamente sus participantes llaman «hacer trizas y matar», el objeto del juego es ganar puntos de experiencia matando a monstruos y dragones y encontrando monedas de oro, amuletos y otros tesoros. Los puntos de experiencia se traducen en un incremento del poder. Una segunda clase de MUD consiste en espacios relativamente abiertos en los que puedes jugar a cualquier cosa que pase por tu imaginación. La idea de estos MUD, usualmente llamados MUD sociales, es interactuar con otros jugadores y, en algunos MUD, ayudar a la construcción del mundo virtual creando nuestros propios objetos y arquitectura. «Construir» en los MUD es algo híbrido que está entre la programación in-



formática y la escritura de ficción. Alguien describe un jacuzzi y una terraza en un MUD con palabras; sin embargo se necesita de cierta descripción formal en código para que la terraza exista en el MUD como una extensión del salón adyacente y para que los personajes sean capaces de «encender el jacuzzi» al presionar un «botón» especialmente señalado. En algunos MUD, se permite construir a todos los jugadores; a veces el privilegio se reserva a los jugadores maestros, o a los magos. La construcción es particularmente fácil en una clase de MUD conocida como «MOO» (los MUD de la variedad Orientada al Objeto).

En la práctica el tipo de MUD dedicado a la aventura y los MUD sociales tienen mucho en común. En ambos, lo que realmente parece mantener el interés de los jugadores es poner en funcionamiento a su personaje o personajes e interactuar con otros personajes. Incluso en el tipo aventura, un jugador puede ser un elfo, un guerrero, una prostituta, un político, un curandero, un vidente, o varios de estos personajes al mismo tiempo. Como ocurre en el personaje o grupo de personajes, un jugador evoluciona en sus relaciones con otros jugadores también en el carácter. Para la mayoría de jugadores estas relaciones se convierten rápidamente en básicas para la experiencia del MUDding. Mientras un jugador juega en un MUD de aventuras plantea: «Empecé con un interés en "hacer trizas y matar", pero luego me quedaba para charlar».

En inglés, el lenguaje común del MUD, nos referimos a los personajes que alguien crea para un MUD como *sus personae*,^{*} que viene del latín *per sonae*, que significa «aquellos a través de lo cual llega el sonido», en otras palabras, la máscara de un actor. Es interesante que ésta sea también la raíz de «persona» y «personalidad». La derivación implica que identificamos a alguien por un rostro público distinto de una esencia o esencias más profundas.

Todos los MUD están organizados en torno a la metáfora de espacio físico. Cuando entramos por primera vez en un MUD podemos encontrarnos en una iglesia medieval desde la cual podemos salir a la plaza de una ciudad, o podemos encontrarnos en el ropero de un casa grande, laberíntica. Por ejemplo, cuando por primera vez

* *Character/characters* es la palabra inglesa que se utiliza más comúnmente en el sentido del término español *personaje/personajes*. Sin embargo, en los MUD se utiliza la palabra latina *persona/personae*, por los motivos que se explican en el texto. Ambos términos se alternan en el original en inglés, pero al no existir en español el uso de esta doble terminología, a partir de este punto traduciremos ambas noción por *personaje/personajes*. [N. de la t.]

nos conectamos a un LambdaMOO, uno de los MUD más populares en Internet, encontramos la siguiente descripción:

El armario ropero. El armario es un espacio oscuro, apretujado. Parece como si aquí dentro estuviera lleno de gente; a cada momento chocas con cosas que da la sensación de que sean abrigos, botas y otras personas (aparentemente durmiendo). Hay algo útil que has descubierto en tus tropiezos: es un pomo de metal situado al nivel de la cintura en lo que podría ser una puerta. Hay la edición de la mañana del periódico. Pica «noticias» para verlo.

Al picar «fuera» nos lleva a la sala de estar:

La sala de estar. Es un lugar luminoso, abierto, en el que se puede respirar, con amplias ventanas de placas de cristal enfocadas hacia el sur, sobre la piscina y los jardines que hay más allá. En la pared norte, hay una tosca chimenea hecha en piedra, llena de fuego crepitante. Las paredes este y oeste están prácticamente cubiertas de estanterías repletas de libros. Hay una salida en la esquina noroeste que conduce a la cocina y, en un sentido más al norte, al recibidor. La habitación que conduce al armario ropero está al extremo más al norte de la pared este, y al extremo sur hay una puerta corredera de cristal que conduce a una terraza hecha de madera. Hay dos grupos de sofás, uno situado alrededor de la chimenea y el otro enfocando al exterior.

Esta descripción está seguida por una lista de objetos y personajes presentes en la sala de estar. Tenemos la libertad de examinar y probar los objetos, examinar las descripciones de los personajes y presentarnos. Las convenciones sociales de los diferentes MUD determinan hasta qué punto se espera de nosotros que permanezcamos estrictamente en el personaje. Algunos animan a todos los jugadores a permanecer en el personaje en todas las ocasiones. La mayoría son más relajados. Algunos ritualizan la salida del personaje al pedir a los jugadores que hablen unos con otros en apartados especialmente señalados como «fuera del personaje» (OOC, *Out of Character*).

En los MUD, los personajes se comunican al invocar las órdenes que provocan la aparición del texto en la pantalla de cada uno. Si me conecto a un LambdaMOO como un personaje masculino llamado Turk y entablo conversación con un personaje llamado Dimitri, el lugar para nuestra conversación será una habitación MUD en la que diversos personajes pueden estar presentes. Si tecleo «Di «hola»», mi pantalla mostrará parpadeante «Dices «hola»» y las pantallas de los otros jugadores en la habitación (incluyendo a Dimitri) mostrarán



«Turk dice «hola»». Si tecleo «Exterioriza silbidos alegremente», todas las pantallas mostrarán «Turk silba con alegría». O me puedo dirigir únicamente a Dimitri al teclear «Susurra a Dimitri «me alegro de verte»». La gente se formará una impresión de Turk a través de la descripción que he escrito de él (esta descripción estará disponible para todos los jugadores) y también por la naturaleza de la conversación.

En los MUD, los personajes virtuales conversan unos con otros, intercambian gestos, expresan emociones, ganan y pierden dinero y suben y bajan de estatus social. Un personaje virtual también puede morir. Algunos mueren de causas «naturales» (un jugador decide cerrar al personaje) o sus vidas virtuales pueden diñarla. Todo esto se consigue a través de la escritura, y esto en una cultura que aparentemente había caído en los brazos audiovisuales de la televisión. Aunque esta nueva escritura es una especie de híbrido: un discurso que momentáneamente se ha congelado dentro del artefacto, pero curiosamente un artefacto efímero. En esta nueva escritura, a diferencia de lo que se imprime en el papel, una pantalla que parpadea reemplaza en seguida a la pantalla anterior. En los MUD como en otras formas de comunicación electrónica, las convenciones tipográficas conocidas como emociones reemplazan a los gestos físicos y las expresiones faciales. Por ejemplo, :—) indica una cara sonriente y :—(indica una cara triste. Impropios onomatopéyicos y una actitud relajada hacia los fragmentos de frase y errores tipográficos sugieren que la nueva escritura está entre la escritura tradicional y la comunicación oral.

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 según elijamos. Para muchos participantes en el juego, interpretar nuestro(s) personaje(s) y vivir en MUD se convierte en una parte importante de la vida de cada día. En la medida que gran parte de lo excitante del juego depende de tener relaciones personales y ser parte del desarrollo ideológico y de los proyectos de una comunidad MUD, es difícil participar sólo un poco. De hecho, además es un tema que se discute con frecuencia entre los jugadores de MUD. Un artículo de *Newsweek* describe cómo «algunos jugadores tratan de dejarlo definitivamente. Un método es cambiar aleatoriamente la contraseña golpeando la cabeza contra el teclado, haciendo que sea imposible conectar de nuevo».⁵ No es extraño que los jugadores estén conectados en un MUD durante seis horas al día. Doce horas al día es algo común si los jugadores trabajan con ordenadores en una escuela o en un lugar de trabajo; y usan sistemas con múltiples ventanas. De forma que pueden saltar de una ventana a otra para in-

tercilar en sus ordenadores actividades del mundo real con los juegos. Saltan de Lotus 1-2-3 a LambdaMOO, de Wordperfect a DragonMUD. «No puedes ser parte real de la acción a menos que estés cada día. Hay cosas que hacen que la historia se despliegue», dice un jugador habitual de DuneMUSH, un MUD basado en el mundo del clásico de ciencia-ficción de Frank Herbert.⁶

En los MUD, cada jugador hace que se desarrollen las escenas y que aparezca el dramatismo. Por consiguiente jugar en los MUD es a la vez similar y diferente a leer o ver televisión. Al igual que al leer, existe texto, pero en los MUD se despliega a tiempo real y nos convertimos en autores de la historia. Al igual que la televisión, nos relacionamos con la pantalla, pero los MUD son interactivos, y puedes tomar el control de la acción. Como en la actuación, la tarea explícita es la construcción de una máscara o personaje que resulten viables. Aunque en los MUD los personajes puedan ser tan próximos a nuestro yo real como decidamos, también tienen mucho en común con el psicodrama. Y en la medida en que muchas personas simplemente escogen interpretar aspectos relativos a sí mismas, los MUD también se pueden parecer a la vida real.

El juego siempre ha sido un aspecto importante de nuestros esfuerzos individuales para construir nuestra identidad. El psicoanalista Erik Erikson llamó al juego «situación de juego» que nos permite «revelarnos y comprometernos en su irrealdad».⁷ Aunque los MUD no son los únicos «lugares» en Internet en los que se puede jugar con la identidad, proporcionan una oportunidad sin parangón para dicho juego. En un MUD podemos llegar a construir realmente el carácter y el entorno y por tanto vivir dentro de la situación de juego. Un MUD se puede convertir en un contexto para descubrir quiénes somos y qué deseamos ser. De esta manera, los juegos son los laboratorios para la construcción de la identidad, una idea que este jugador ha captado bien:

Puedes ser quien quieras ser. Te puedes redefinir completamente a ti mismo siquieres. Puedes ser del sexo opuesto. Puedes ser más extrovertido. Puedes ser menos extrovertido. Lo que sea. Puedes ser simplemente quien quieras, realmente, quien tengas capacidad de ser. No tienes que preocuparte mucho por los estereotipos que las otras personas te colocan. Es fácil cambiar la forma en que la gente te percibe, porque todo lo que tienen es lo que tú les muestras. No miran a tu cuerpo y hacen asunciones. No oyen tu acento y hacen asunciones. Todo lo que ven son tus palabras. Y siempre está ahí; veinticuatro horas al día puedes girar la esquina de la calle y, si has encontrado el MUD adecuado para ti, habrá unas cuantas personas que estén interesadas en hablar.



El anonimato de la mayoría de MUD (nos conocen únicamente por el nombre que le demos a nuestros personajes) proporciona un espacio amplio para que los individuos exploren partes inexploradas de sí mismos. Un estudiante universitario de tercer curso defiende sus personajes violentos como «algo que hay en mí; pero prácticamente no cometo violaciones en los MUD, en los que no se hace daño alguno». Una oficinista de veintiséis años dice: «No soy una sola cosa, soy muchas cosas. Consigo expresar cada parte de mí de forma más completa en los MUD que en el mundo real. De esta manera, aunque interpreto a más de un yo en los MUD, me siento más como "yo misma" cuando practico el MUDding». En la vida real, esta mujer ve el mundo como excesivamente estrecho para que le permita manifestar ciertos aspectos de la persona que ella cree ser. La creación de personajes en la pantalla es, por consiguiente, una oportunidad para la autoexpresión, que conduce a que ella se sienta más como su verdadero yo cuando se engalana con una selección de máscaras virtuales.

Los MUD implican diferencia, multiplicidad, heterogeneidad y fragmentación. Dicha experiencia de identidad contradice la raíz latina de la palabra *idem*, que significa «lo mismo». Pero esta contradicción define cada vez más las condiciones de nuestras vidas más allá del mundo virtual. Los MUD, de esta manera se convierten en objetos-de-pensamiento para pensar en nuestros yos posmodernos. Es más, el desarrollo de la acción de un MUD tiene lugar en un contexto resueltamente posmoderno. Existen narrativas paralelas en las distintas habitaciones de un MUD. Las culturas de Tolkien, Gibson y Madonna coexisten e interactúan. En tanto que los MUD tienen la autoría de sus jugadores, miles de personas en todos, a menudo cientos a un mismo tiempo, están conectadas desde distintos lugares; el autor solitario se ha desplazado y distribuido. Las ideas tradicionales sobre la identidad se han ligado a una noción de autenticidad que estas experiencias virtuales subvierten activamente. 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.

A veces estas experiencias pueden facilitar el autoconocimiento y el crecimiento personal, y a veces no. Los MUD pueden ser lugares en los que la gente florece o lugares en los que quedan atrapados, pillados en mundos autocontingentes en los que las cosas son más simples que en la vida real, y donde, si todo lo demás falla, puedes retirar tu personaje y empezar simplemente una nueva vida con otro.

Como una nueva experiencia social, los MUD plantean muchas cuestiones psicológicas: si un personaje en un juego de rol pierde de-

fensas que el jugador en la vida real ha sido incapaz de abandonar, ¿qué efecto tiene esto? ¿Qué ocurre si un personaje disfruta del éxito en algún área (por ejemplo, flirtear) que el jugador no ha sido capaz de lograr en la vida real? En este capítulo y el próximo examinaré este tipo de cuestiones desde un punto de vista que asume una distinción convencional entre el personaje construido y la persona real. Pero pronto nos encontraremos con desplazamientos, lugares en los que el personaje y el yo se funden, lugares en los que los múltiples personajes se reúnen para formar lo que el individuo piensa que es su auténtico yo.

Estos desplazamientos son comunes en los MUD, sin embargo a lo largo de mi análisis de los MUD es importante tener presente que de forma más general caracterizan la interpretación de la identidad en el ciberespacio. Un entusiasta de Internet Relay Chat (IRC) escribe en una discusión grupal en la red: «Las personas en [esta lista de correo] me han dicho que se equivocan respecto a lo que ocurre en el ciberespacio y lo que ocurre en la VR. ¿Escribí realmente lo que está ocurriendo *EN* la Vida Real?» (teclar una palabra entre asteriscos es la versión en la red de la letra cursiva). En efecto, lo había escrito. Y luego se refirió en broma a la vida real como si, también, fuera un canal de IRC: «¿Alguien podría decirme cómo conectar/con# la vida real?».⁸

JUEGOS DE ROL VERSUS VIDAS PARALELAS

Los juegos tradicionales de rol, los que tienen lugar en el espacio físico con participantes «cara a cara», son psicológicamente evocativos. Los MUD lo son todavía más porque difuminan mucho más la línea entre el juego y la vida real; normalmente en el ciberespacio nos referimos a ellas como VR.⁹ En los juegos de rol cara a cara, entramos y salimos de los personajes. Los MUD, por el contrario, ofrecen un personaje o personajes que se pueden convertir en identidades paralelas. Para resaltar los rasgos distintivos de la experiencia virtual, empezaré con la historia de una mujer joven que practica juegos de rol cara a cara en la realidad física.

Julee tiene diecinueve años; abandonó la universidad después de su primer año en parte debido a la relación turbulenta que tenía con su madre, una católica devota. La madre de Julee rompió todos los vínculos con ella cuando descubrió que Julee había tenido un aborto en el verano, después de su graduación del instituto. A pesar de que se encontraba fuera de la facultad, Julee dedicaba la mayor



parte de su tiempo libre jugando con sus antiguos compañeros de clase elaborados juegos de rol cara a cara, un interés que desarrolló en su primer año de universidad.

Julee practica una serie de juegos que difieren en el tema (algunos son intrigas policíacas, otros aventuras medievales), en el grado en que existe un guión previo y en el punto hasta el que los jugadores asumen distintos personajes e interpretan sus papeles. En uno de los finales de un *continuum*, los jugadores se sientan en círculo y hacen declaraciones sobre las acciones de sus personajes en el juego. En el otro final, los jugadores visten disfraces, se implican por etapas en el empleo de la espada y hablan lenguajes especiales que existen únicamente dentro del juego.

Los juegos favoritos de Julee tienen fuertes influencias del teatro de improvisación. Son relatos de misterio políticos, en los que los personajes, la política y las premisas históricas están trazados antes del inicio de la obra. A los jugadores entonces se les pide que lleven la historia más allá. Julee disfruta especialmente de los juegos interpretados por un grupo ubicado en Nueva York, para el que cada acontecimiento supone meses de preparación. A veces los juegos duran un fin de semana, a veces una semana o diez días. Julee los compara con la actuación en una obra de teatro:

Normalmente tienes tus páginas [un esquema del guión] unas veinticuatro horas antes de que el juego empiece, y yo dedico este tiempo a leer mis páginas una y otra vez, diciéndome: ¿cuáles son mis motivaciones? ¿A qué se parece este personaje? Es como una obra de teatro; lo único que no está establecido es el texto. La personalidad está fijada; pero no el texto.

La preocupación más apremiante de Julee en la vida real es el estado de la relación con su madre. No es sorprendente que cuando le pregunto cuál ha sido su experiencia más importante durante un juego de rol, Julee describa un juego en el que se le asignó el papel de una madre. Era un personaje que formaba parte de un círculo de espías. Su hija, que también era miembro del círculo, resultó ser una contraspía, un miembro secreto de una facción rival. El guión del juego especificaba que la hija iba a traicionar, incluso a matar, a su madre. Los miembros del equipo de Julee esperaban que su personaje denunciara a su hija para salvar su propia vida, y quizás también sus vidas.

Este juego se jugó durante un fin de semana en el campus de una universidad en Nueva York. En aquel momento Julee dice que vio a su hija en el juego como a su yo real. Mientras me hablaba, la voz de

Julee tomó diferentes inflexiones mientras pasaba del papel de la madre a la hija: «Aquí está esta pequeña que es mi hija mirándome a los ojos y diciendo: «¿Cómo puedes matarme? ¿Por qué quieres que muera?». Julee describe la intensidad emocional de sus esfuerzos para enfrentarse a esta situación:

De manera que allí estábamos, en esta habitación del departamento de química, y creo que nos dirigimos a una esquina y nos sentamos en el suelo, con las piernas cruzadas, una en frente de la otra, como... como... Creo que probablemente nos cogíamos de las manos. Creo que sí. Y no-sotras... lo hicimos de verdad. Interpretamos toda la escena... Fue, fue en realidad un experiencia en que casi me saltan las lágrimas.

En el juego, Julee y su «hija» hablaron durante horas. ¿Por qué la hija se habría pasado al bando contrario de su madre? ¿En qué forma podían las dos mujeres permanecer fieles a su relación y al juego como se había escrito? Acurrucadas en la esquina de una clase vacía, Julee tuvo una conversación con su hija en el juego que su madre no había querido tener con ella. Al final, el personaje de Julee eligió dejar a un lado su lealtad a su equipo para preservar la vida de su hija. Desde el punto de vista de Julee, su madre había puesto sus valores religiosos por encima de su relación; en el juego, Julee hizo de la relación con su hija su valor primordial. «Les dije a todos los otros jugadores: «Lo siento, voy a hacer que mi equipo pierda el juego».

De forma clara, Julee proyectó los sentimientos sobre su madre en su experiencia del juego, pero estaban sucediendo más cosas que una simple recreación. Julee fue capaz de hacer repaso de una situación altamente cargada en un escenario en que podía examinarla, hacer algo nuevo con ella, y revisar su relación con su madre. El juego se convirtió en un medio para trabajar con los materiales de su vida. Julee era capaz de esculpir una situación familiar bajo una forma nueva. De alguna manera, lo que ocurrió era coherente con lo que la tradición psicoanalítica llama «trabajar a través».

La experiencia de Julee contrasta con bastantes de las imágenes populares que prevalecen en los juegos de rol. Por una parte se retrata a los juegos de rol como simples lugares de escape. Se ve a los jugadores como si dejaran sus vidas y problemas reales atrás para perderse en el juego. Por otra parte se retrata a los juegos de rol como deprimentes, incluso peligrosos. Esto es algo que está implícito en la ya legendaria historia de un estudiante con problemas emocionales que desapareció y se suicidó en el curso de una partida de Dragones y mazmorras. Aunque algunas personas tienen experiencias en



estos juegos que son escapistas o depresivas, otras no las tienen. La historia de Julee, por ejemplo, contradice los estereotipos populares. La forma de interpretar su papel es psicológicamente constructiva. Lo utiliza para comprometerse con algunas de las cuestiones más importantes en su vida y para alcanzar nuevos propósitos emocionales.

Los juegos de rol pueden servir a esta capacidad evocadora porque están entre lo irreal y lo real; son un juego y algo más. Julee dio forma a su personaje para reflejar su profundo deseo de una relación con su madre. Interpretar su ideal de una buena madre le permitió reunir a la madre y a la hija de una forma que no había sido posible en la vida real. Durante el juego, Julee fue capaz de experimentar parte del conflicto de su madre. Finalmente, Julee tomó la determinación de preservar la relación, algo que su propia madre no estaba preparada para hacer. Aunque tenía esta relación complicada con la vida real, en el análisis final la experiencia de Julee encaja en la categoría de juego, porque tuvo una duración específica. Se acabó el fin de semana y también el juego.

En los MUD, sin embargo, la acción no tiene un punto final prefijado. Las fronteras en los MUD son confusas. Son lo que el antropólogo Clifford Geertz llama géneros confusos.¹⁰ La rutina de jugar en los MUD se convierte en parte de las vidas reales de sus jugadores. Morgan, un universitario de segundo curso, explica cómo circula dentro y fuera de los MUD y la de vida real: «Cuando estoy disgustado simplemente... me subo a mi nave [la nave espacial que pilota en un MUD] y me voy a ver a alguien». Se conecta al juego a través de su personaje y llama a un amigo del entorno del juego. Entonces, todavía conectado, Morgan va a clase. Explica que cuando vuelve al MUD, los amigos que ha llamado estarán en ese momento en el juego preparados para hablar. Morgan se ha convertido en un experto en el uso del MUD como un complemento psicológico a la vida real. Reflexiona sobre la forma en que utilizaba los MUD durante el año que hacía segundo. «Siempre estaba contento cuando me metía en una pelea en el MUD», dice. «Recuerdo haberlo hecho antes de los exámenes. Iba al MUD, escogía una pelea, gritaba a la gente, rompía un par de cosas, hacía el examen y luego salía a tomar algo.» Para él un buen MUD le proporcionaba una válvula de escape de la ansiedad y la rabia que sentía como algo peligroso de ejercitarse en la vida real.

La interpretación del juego de rol por parte de Julee proporcionó un entorno para trabajar en cuestiones personales importantes. Los MUD van más allá. Puedes «intervenir» en ellos. Un grupo de jugadores bromeaban acerca de que eran como electrodos en el ordenador, tratando de expresar hasta qué grado sentían formar parte de su

espacio. Me he dado cuenta de que los jugadores comprometidos trabajan a menudo con ordenadores todo el día en sus trabajos comunes. Mientras juegan en los MUD, dejan periódicamente sus personajes durmiendo y permanecen conectados al juego, pero en busca de otras actividades. El MUD continúa funcionando en una ventana enterrada. De vez en cuando, vuelven al espacio del juego. De esta manera, hacen un descanso en su jornada y retornan a experimentar sus vidas como un ir y venir del mundo real a una serie de mundos virtuales. Un diseñador de *software* que dice que «nunca juega en el MUD» describe su jornada de esta manera:

Me gusta situarme en el rol del héroe, normalmente un héroe que tenga poderes mágicos en un MUD, empezar algunas conversaciones, proponer una pregunta o dos sobre cuestiones del MUD, y pedir a la gente que me haga llegar sus respuestas en un buzón especial que he construido en mi «despacho» en el MUD. Entonces pongo a dormir a mi personaje y salgo y trabajo un poco. Particularmente si tengo algún conflicto con alguien del trabajo me ayuda practicar el MUDding, porque sé que cuando vuelva al MUD probablemente tendré algún correo de agradecimiento esperándome. A veces utilizo el hecho de ganar unos cuantos asaltos de MUD para mentalizarme de que tengo que negociar con mi jefe.

En la actualidad Gordon tiene veintitrés años; dejó la universidad después de su primer curso cuando comprendió que podía ser un programador informático sin una educación formal. Gordon describe a sus padres como «de los que no se conformaban en los años sesenta». Dice que su familia no puso demasiada presión para que consiguiera el título. Los padres de Gordon se separaron cuando él estaba en secundaria. Esto significa que Gordon pasaba los inviernos con su madre en Florida y los veranos con su padre en California. Cuando Gordon estaba en California, su madre alquilaba su habitación en Florida, algo que todavía le molesta. Este hecho parece representar la sensación de infelicidad de Gordon de no haber pertenecido realmente a ninguna parte.

En la escuela secundaria y en el instituto Gordon era infeliz y no encajaba. Se describe a sí mismo como impopular, con sobrepeso, poco atlético y poco atractivo: «Noventa y cinco kilos con gafas». El verano de su segundo año en el instituto, Gordon fue de viaje a la India con un grupo de estudiantes de todo el mundo. Estas personas no sabían que fuese impopular, y Gordon se sorprendió de descubrir que era capaz de hacer amigos. Le impresionaron las ventajas de un



nuevo comienzo, de dejar toda la vieja carga detrás. Dos años después, en su primer año de universidad, Gordon descubrió los MUD y vio otra forma de tener un inicio desde cero. Como los MUD le permitían crear un personaje nuevo en cualquier momento, siempre podía hacer borrón y cuenta nueva. Cuando cambió su personaje se sintió como si naciera de nuevo.

En los MUD, Gordon ha experimentado con muchos personajes diferentes, pero todos tienen algo en común. Cada uno tiene cualidades que Gordon trata de desarrollar. Describe a uno de sus personajes actuales como «una encarnación mía. Es como yo, pero más efusivo, más apto para ser más cumplidor y romántico con una especie de actitud bromista hacia todo». Un segundo personaje es «tranquilo, mayor, menos implicado en lo que las otras personas hacen», en suma con más confianza en sí mismo y autocontención que el Gordon de la vida real. Un tercer personaje es una mujer. Gordon la compara consigo mismo: «Es más coqueta, más experimental, definitivamente más abierta a la sexualidad».

A diferencia del juego de rol de Julee, los MUD permiten que Gordon tenga más de un fin de semana, más de un personaje, más de una partida para trabajar en una cuestión determinada. Es capaz de jugar siendo varios yos durante semanas, meses, hasta años. Cuando un personaje concreto pierde su utilidad psicológica, Gordon lo desecha y crea uno nuevo. Para Gordon, jugar en los MUD le ha permitido un proceso continuo de creación y recreación. El juego ha elevado el sentido de su yo como un trabajo en curso. Habla de su yo real como si empezara a tomar elementos y fragmentos de sus personajes.

La forma en que Gordon juega en el MUD muestra parte del desplazamiento al que hice referencia con anterioridad. Al crear diversos personajes, puede experimentar de una forma más controlada con diferentes conjuntos de características y ver a dónde le conducen. También puede jugar a ser una mujer, algo que sería mucho más difícil en la vida real. Cada uno de estos múltiples personajes tiene su independencia e integridad, aunque Gordon también los relaciona a todos consigo mismo. El desplazamiento que Gordon experimenta entre sus yos en el MUD y en la VR se ha extendido a su vida amorosa. Cuando lo conocí, Gordon estaba comprometido en matrimonio con una mujer que había conocido y cortado en un MUD. Su relación empezó como una relación entre uno de sus personajes y un personaje que su novia había creado.

Matthew, un estudiante universitario de segundo curso de diecinueve años, también utiliza los MUD para trabajar sobre sí mismo,

aunque prefiere hacerlo jugando con un único personaje. Al igual que Julee utilizaba su juego para interpretar el papel de la madre que desea tener, Matthew utiliza los MUD para interpretar a un padre idealizado. Como Julee, Matthew tiende a utilizar sus juegos para representar mejores versiones de cómo las cosas se han desarrollado en la vida real.

Matthew proviene de una familia socialmente importante en una pequeña ciudad de Connecticut. Cuando visité su casa durante el verano siguiente a su primer año en la universidad, me anunció que sus padres estaban fuera de viaje para celebrar el cumpleaños de su madre. Describió que la relación de sus padres era excelente en la profundidad de sus sentimientos y en la carga erótica incluso después de veinticinco años de matrimonio. Sin embargo, pronto se hizo evidente que la relación de sus padres es de hecho bastante inestable. Durante años su padre ha estado distante, con frecuencia ausente, preocupado con su carrera legal. Desde el instituto, Matthew ha sido el compañero de su madre y su confidente. Matthew sabe que su padre bebe mucho y que ha sido infiel a su madre. Sin embargo, por la posición de su padre en la comunidad, la familia presenta una apariencia pública intachable.

En el último año de instituto, Matthew llegó a una relación muy estrecha con Alicia, que entonces se encontraba en el primer curso en el instituto. El papel de Matthew como confidente de su madre le había hecho que se sintiera más cómodo en el papel de consejero y de alguien que presta su apoyo, y rápidamente adoptó esta forma de relación con su novia. Se vio a sí mismo como su mentor y profesor. Poco tiempo después de que Matthew se fuera para ir a la Universidad, el padre de Alicia murió. Como es común, Matthew voló a casa, con la esperanza de jugar un papel clave al dar apoyo a Alicia y a su familia. Pero en su momento de dolor encontraron que los esfuerzos de Matthew resultaban indiscretos. Cuando sus ofertas de ayuda fueron rechazadas, Matthew se enfadó. Pero cuando poco después Alicia finalizó su relación con el objetivo de salir con alguien que todavía estaba en el instituto, se sintió desconsolado.

En este momento, a mitad del primer semestre de su primer año de carrera, Matthew se inició en los MUD. Se dedicó a un solo MUD y, como su padre en su pequeña ciudad, se convirtió en uno de sus ciudadanos más importantes. En el MUD, Matthew se abrió camino con un papel especial: reclutaba nuevos miembros y se convertía en su consejero y asistente. Interpretaba algo que le era familiar, pero ahora había descubierto un mundo en el que prestar ayuda le hacía ganar ad-



miración. Avergonzado de su padre en la vida real, utilizaba el MUD para interpretar al hombre que hubiese deseado que fuese su padre. Rechazado por Alicia en la vida real, su personaje caballero en el MUD había ganado un reconocimiento social considerable. Ahora es Matthew quien ha roto algunos corazones. Matthew habla con placer de cómo las mujeres en el juego le han suplicado que mantuviera relaciones con ellas tanto dentro como más allá de los confines del MUD. Estima que dedica de quince a veinte horas por semana a estar conectado a este mundo alternativo altamente satisfactorio.

Los juegos de rol proporcionaban a Matthew y a Julee entornos en los que podían tranquilizarse al tener cuidado de otras personas y experimentar un tipo de educación diferente de la que ellos habían experimentado. Al igual que los niños abandonados se confortan prodigando afecto a sus muñecas, Matthew y Julee se identificaban con las personas de las que cuidaban.

El papel de Julee tenía el poder de un psicodrama cara a cara, pero la vida de Matthew en el MUD era algo siempre accesible. A diferencia de Julee, Matthew podía jugar tanto como deseara, todo el día si quería, cada día si así lo decidía. Siempre había personas conectadas al juego. Siempre había alguien con quien hablar o algo que hacer. Los MUD le dieron el sentido de un lugar alternativo. Los llegó a sentir como su verdadero hogar.

Como Julee estaba físicamente presente en su juego, seguía siendo reconocible para los otros jugadores. Por el contrario, los MUD proporcionaron a Matthew el anonimato que él ansiaba. En los MUD, ya no tenía que proteger la imagen pública de su familia.¹¹ Se podía relajar. Julee podía interpretar múltiples roles en múltiples juegos, pero los MUD ofrecen vidas paralelas en mundos que funcionan a la vez. Julee podía trabajar a través de cuestiones de la vida real en el espacio de un juego, pero los jugadores de MUD pueden desarrollar un modo de pensamiento en el que la vida está hecha de muchas ventanas y la VR es únicamente una de ellas.

En suma, los MUD difuminan las fronteras entre el yo y el juego, el yo y el rol, el yo y la simulación. Un jugador dice: «Eres lo que pretendes ser... eres lo que juegas a ser». Pero la gente no sólo se convierte en lo que juega a ser, sino que interpreta lo que es o quien quisiera ser o quien no quiere ser. Los jugadores a veces hablan de sus yos reales como un compuesto de sus personajes y a veces hablan de sus personajes en la pantalla como medios para trabajar en sus vidas de la VR.

EL JUEGO DE ROL A UN PODER MÁS ALTO

La noción «eres lo que pretendas ser» tiene un eco mítico. La historia de Pigmalión perdura porque habla de una fantasía poderosa: no estamos limitados por nuestras historias, podemos volver a crearnos. En el mundo real nos encantan las historias de autotransformación radical: Madonna es nuestra Eliza Doolittle moderna. Michael Jackson es objeto de fascinación mórbida. Pero para la mayoría de gente estas autotransformaciones son difíciles o imposibles. Son más fáciles en los MUD, en los que puedes escribir y revisar la autodescripción de tu personaje siempre que lo deseas. En algunos MUD puedes incluso crear un personaje que se metamorfosée en otro con el comando *@morph*. Los mundos virtuales ofrecen experiencias que son difíciles de alcanzar en la vida real.

Stewart es un estudiante de veintitrés años de tercer ciclo de ciencias físicas que utiliza los MUD para tener experiencias que ni imaginaría tener en la VR. Sus relaciones intensas en la red incorporaban cuestiones clave de su vida pero al final fallaron al no poderle proporcionar soluciones de éxito. Su vida real gira en torno al trabajo en el laboratorio y sus planes para un futuro en la ciencia. Su único amigo es su compañero de habitación, otro estudiante de física, que él describe como alguien que incluso está más recluido que él. Para Stewart, esta vida de estudiante circunscrita, casi monástica, no representa una desviación radical de lo que ha habido con anterioridad. Ha tenido problemas de corazón desde que era un niño; una pequeña rebelión, un viaje para ir a esquiar cuando estaba en su primer año de universidad, le llevó a estar en el hospital durante una semana. Ha vivido la vida dentro de un ámbito reducido.

En una entrevista que tuve con Stewart él dejó inmediatamente claro por qué juega en los MUD: «Lo hago porque así puedo hablar con gente». Juega exclusivamente en los MUD de aventuras, las de hacer trizas y matar. Stewart los encuentra atractivos porque no requieren experiencia técnica, de manera que es fácil iniciarte y convertirte en un «brujo», el nivel más alto del jugador. A diferencia de algunos jugadores para los cuales convertirse en un brujo es una oportunidad para implicarse en aspectos técnicos de los MUD, a Stewart le gusta el estatus de mago, porque le permite ir a cualquier lugar y hablar con cualquier persona en el juego. Dice: «Voy a hacer trizas y a matar al número apropiado de monstruos [el número requerido por el estatus de brujo] para poder hablar con la gente».



Stewart está conectado a un MUD o a otro al menos durante cuarenta horas a la semana. Parece engañoso llamar a lo que él hace jugar. Dedica su tiempo a construir una vida que es más expansiva que la que vive en la realidad física. Stewart, que ha viajado muy poco y nunca ha estado en Europa, explica con placer que su MUD favorito, aunque se juega en inglés, está localizado físicamente en un ordenador en Alemania y tiene muchos jugadores europeos:

Empecé a hablarles [a los habitantes del MUD], y ellos me dijeron: «Esto cuesta muchos marcos». Y yo les dije: «¿Qué son los marcos? ¿Dónde está este lugar?». Y ellos me dijeron: «No sabes que esto es Alemania?». No se me había ocurrido que podía conectarme incluso con Alemania... Todo lo que tenía eran números de Internet locales, de manera que no tenía ni idea de dónde estaba situado [el MUD]. Y empecé a hablar a personas y me sorprendí de la calidad del inglés que hablaban... Los MUD europeos y australianos son interesantes, (...) personas diferentes, estilos de vida completamente diferentes y, por el momento, situaciones económicas completamente diferentes.

A partir de los MUD Stewart ha aprendido lo que sabe de política y de las diferencias entre los sistemas políticos y económicos de Norteamérica y de Europa. Se emocionó cuando habló por primera vez con un jugador escandinavo que podía ver las luces del norte. En el MUD alemán, Stewart dio forma a un personaje llamado Aquiles, pero le pide a sus amigos en el MUD que le llamen Stewart tanto como les sea posible. Quiere sentir que su yo real existe en algún lugar entre Stewart y Aquiles. Quiere sentir que su vida en el MUD es parte de su vida real. Stewart insiste en que no juega al rol, sino que los MUD simplemente le permiten ser una mejor versión de sí mismo.

En el MUD, Stewart crea un entorno de vida que encaja en su yo ideal. El colegio mayor en el que habita es modesto, pero la habitación que ha construido para Aquiles en el MUD es elegante y está altamente influida por los anuncios de Ralph Lauren. Le ha dado el nombre de «el hogar bajo la luna plateada». Hay libros, un fuego crepitante, coñac, una repisa de color cereza «cubierta con fotografías de los amigos de Aquiles de todo el mundo». «Miras hacia arriba... y a través del inmenso tragaluz ves una vista sobrecogedora del cielo nocturno. Siempre hay luna llena sobre el hogar de Aquiles y su luz invade la habitación con un brillo caluroso».

El MUD de Stewart sirve como un medio para la proyección de la fantasía, una especie de Rorschach. Sin embargo es más que un Rorschach, porque entra en su vida de cada día. Más allá de ampliar

su mundo social, los MUD han supuesto para Stewart el único romance e intimidad que ha llegado a conocer. En un evento social que tuvo lugar en un espacio virtual, una «boda» de dos jugadores asiduos en un MUD cuya base está en Alemania y que llamaré Gargoyle. Aquiles conoció a Winterlight, un personaje interpretado por una de las tres mujeres jugadoras en aquel MUD. Stewart, que ha tenido poco éxito con las relaciones románticas, fue capaz de cautivar a esta deseable jugadora.

En su primera cita virtual, Aquiles llevó a Winterlight a un restaurante italiano cercano al colegio mayor de Stewart. Con frecuencia había imaginado estar allí con una mujer. Stewart describe cómo utilizó una combinación de órdenes del MUD para simular una noche romántica en el restaurante. A través de estas órdenes, podía recoger a Winterlight en el aeropuerto en una limusina, llevarla a la habitación de su hotel de forma que pudiese tomar una ducha y luego llevarla al restaurante:

Lo que quiero decir es que si tienes al camarero al llegar, sólo puedes ponerte creativo... Así que le describí el menú. Descubrí que no le gustaba la ternera, de forma que le pregunté si le importaba que yo pidiera ternera... porque tienen una ternera *scalloppini* realmente buena... y ella dijo que sí, que le importaba, así que no pedí ternera.

Hablamos sobre el tema de su investigación. Trabaja en una enfermedad, (...) la bioquímica de la enfermedad de arteria coronaria... Así que hablamos sobre su investigación de la enfermedad de la arteria coronaria, y al mismo tiempo le expliqué que estaba estudiando física nuclear. Hablamos durante un par de horas. Hablamos. Y luego se tuvo que ir a trabajar, así que se terminó la cena y se fue.

Esta cita para cenar condujo a otras durante las que Aquiles fue tierno y romántico, caballeroso y poético. La intimidad que Aquiles experimentaba durante su cortejo con Winterlight es desconocida para Stewart en otros contextos. «Winterlight... es muy, es una buena amiga. He descubierto un montón de cosas, desde cosas sobre psicología, hasta el color de la laca de uñas que usa.» Finalmente Aquiles le pidió a Winterlight que se casaran. Cuando ella aceptó tuvieron una ceremonia formal de compromiso en el MUD. En aquella ceremonia, Aquiles no sólo testimonió la importancia de su relación con Winterlight, sino que explicó hasta qué punto el MUD Gargoyle se había convertido en su hogar:

He viajado a lo largo y ancho de estas tierras... He conocido un montón de personas mientras las recorría. Siento que las personas más cordiales de todas están aquí, en Gargoyle. Considero a este lugar mi hogar. Es-



toy orgulloso de ser parte de este lugar. He pasado por malos momentos en el pasado... y las gentes de Gargoyle estaban allí. Le agradezco a la gente de Gargoyle su apoyo. Recientemente he decidido situarme y casarme. He buscado por todas partes una bella doncella con el pelo dorado como los rayos del sol y con labios rojos como los de una rosa. Con una inteligencia que conjugase con su belleza... Winterlight, eres la mujer que busco. Tú eres la bella doncella. Winterlight, ¿te casarás conmigo?

Winterlight respondió con una «sonrisa seductora» y dijo: «Winterlight sabe que su cara lo dice todo. Y en consecuencia, mi señor... te quiero desde lo más profundo de mi corazón».

En el compromiso, Winterlight le dio a Aquiles una rosa que había llevado en su cabello y Aquiles le dio a Winterlight un papel de mil estrellas. Stewart me dio la transcripción de la ceremonia de compromiso. Ocupa doce páginas de texto a un espacio. Su boda fue todavía más elaborada. Aquiles la preparó por adelantado creando un claro en el ciberespacio, un nicho excavado en la roca, con cincuenta asientos esculpidos con motivos de animales. Durante su boda, Aquiles y Winterlight recordaron sus regalos de compromiso y su amor y obligación mutuos. La ceremonia fue oficiada por el sacerdote Tarniwoof. Lo que sigue es un extracto de la conexión de Stewart con la ceremonia de la boda:

Tarniwoof dice: «En la ceremonia de compromiso, os disteis uno al otro un objeto que representa vuestro amor, respeto y amistad mutuos.

Tarniwoof se dirige a ti.

Tarniwoof dice: «Aquiles, ¿tienes alguna razón para devolver tu objeto a Winterlight?».

Winterlight atiende a tu respuesta nerviosa.

Tarniwoof espera que el novio responda.

No abandonarías su regalo por nada.

Tarniwoof sonríe feliz

Winterlight te sonríe.

Tarniwoof se dirige a la bella novia.

Tarniwoof dice: «Winterlight, ¿existe alguna duda en tu corazón sobre lo que tu objeto representa?».

Winterlight mira certeramente a Tarniwoof.

Winterlight nunca retornaría el papel de mil estrellas a Aquiles.

Tarniwoof dice: «¿Prometes tomar a Silver Shimmering Winterlight por tu legítima esposa del MUD, en la salud y en la enfermedad, en la felicidad y en la adversidad, en la riqueza y en la pobreza, hasta que la muerte os separe?».

Tú dices: «Sí, lo prometo».

Winterlight te sonríe feliz.

Aunque Stewart participó en esta ceremonia solo en su habitación con su ordenador y un *modem*, un grupo de jugadores europeos viajaron a Alemania, al emplazamiento del ordenador que contenía a Gargoyle, y se reunieron para comer y beber champán. Había veinticinco invitados en la celebración alemana, muchos de los cuales trajeron regalos y se vistieron para la ocasión. Stewart se sintió como si estuviese dando una fiesta. Ésta era la primera vez que había recibido a amigos y estaba orgulloso de su éxito. «Cuando me casé», me contaba, «la gente fue desde Suecia, Noruega y Finlandia, y desde Holanda a Alemania, para estar allí, en la ceremonia de la boda.» En la vida real, Stewart se siente limitado por sus problemas de salud, su timidez y aislamiento social, y sus apuros económicos. En el MUD Gargoyle, es capaz de sortear estos obstáculos, al menos temporalmente. Enfrentado con la noción de que «puedes ser lo que pretendas ser», Stewart sólo puede esperar que esto sea verdad, ya que está jugando con su yo ideal.

¿PSICOTERAPIA O ADICCIÓN?

He sugerido que los MUD proporcionaron a Matthew y a Gordon entornos que ellos encontraban terapéuticos. Stewart, de forma bastante consciente, ha tratado de poner la práctica del MUDding al servicio del desarrollo de una mayor capacidad de confianza e intimidad, aunque no está satisfecho con el resultado de sus esfuerzos. Mientras la práctica del MUDding en Gargoyle ofrecía a Stewart un lugar seguro para experimentar con nuevas formas, él resume su experiencia contándome que ha sido «una adicción a perder el tiempo».

El caso de Stewart, en el que jugar en los MUD le condujo a un claro bajón en su autoestima, ilustra lo complejos que pueden ser los efectos psicológicos de la vida en la pantalla. Ilustra que un lugar seguro no es todo lo que se necesita para el cambio personal. Stewart acudió a la práctica del MUDding con serios problemas. Desde la infancia ha estado aislado por su enfermedad y por un miedo a la muerte que no le permitía discutir con otras personas. La madre de Stewart, que siempre ha estado terriblemente afligida por su enfermedad, tiene migrañas recurrentes de las cuales Stewart se siente responsable. Stewart nunca se ha sentido libre de hablar con ella sobre sus propias ansiedades. El padre de Stewart se protegía a sí mismo apartándose y perdiéndose en proyectos como reparar máquinas de cortar el césped y coches, esas cosas tranquilizantes que su padre podía hacer, pero que él, un niño pequeño enfermo, no podía. Stewart se resintió de los pe-



riodos de retiro de su padre; dice que con frecuencia abandonó su puesto como cabeza de familia. Sin embargo, Stewart emula ahora el estilo de su padre. Stewart dice que su defensa principal en contra de la depresión es «no sentir las cosas». «Más bien trato de aparcar mis problemas y continuar con mi vida.» Antes de llegar a estar implicado con los MUD, continuar con su vida significaba normalmente que se sumergía en el trabajo de la universidad o en importantes proyectos de reparación de coches. Recuerda con cariño un periodo de dos semanas durante el que un experimento de física ocupó casi todas sus horas de vigilia y unas vacaciones escolares en las que dedicó todo el tiempo a hacer bricolaje en el garaje de su familia. Encuentra reconfortantes las demandas científicas que requieren mucha dedicación y la «fiabilidad de las máquinas». Stewart no sabe cómo encontrar confort en el mundo más volátil e impredecible de las personas:

Tengo un problema con las cosas emocionales, las llevo muy mal, hago las cosas que se supone que no debo hacer. No me preocupo por ellas ni por un instante, y luego vuelven a apoderarse de mí dos o tres años más tarde... No soy capaz de hablar de mis problemas mientras están ocurriendo. Tengo que esperar hasta que se han convertido en historia.

Si tengo un problema emocional no puedo hablar a la gente de ello. Me sentaré allí en una habitación con ellos, y les hablaré de cualquier otra cosa en este mundo excepto de lo que realmente me preocupa.

Stewart se introdujo a los MUD a través de Carrie, una compañera de clase cuya principal fuente de consuelo era hablar con personas en los MUD. A pesar de que Stewart tiende a ignorar sus propios problemas, quería conectar con Carrie para ayudarla con los suyos. Carrie tiene un montón de problemas; bebe demasiado y tiene un novio grosero. Carrie rechazó la amistad de Stewart. Stewart describe la forma en que al visitarla en la habitación de su colegio mayor, ella le dio la espalda para hablar con «las personas en la máquina»:

Lo que quiero decir es que cuando tienes este tipo de problema emocional y este tipo de miedo, no es un movimiento inteligente conectarse a un juego y hablar con sus personas porque son seguras y no van a hacerte daño. Esto no es una salida. Me refiero a que hay un límite en los años que puedes emplear frente de una pantalla de ordenador.

Poco después de este incidente en la habitación de Carrie, Stewart precipitó el final de su relación. Tomó la iniciativa de informar a los

padres de Carrie de su problema con la bebida, algo que ella quería solucionar sola. Cuando Carrie le echó en cara su «intromisión», Stewart no podía comprender su punto de vista y defendió sus acciones argumentando que la moral estaba de su parte. Para Carrie, las intromisiones de Stewart habían ido demasiado lejos. No le hablaría nunca más. Hacia el final de su tercer año en la universidad, Stewart había llegado a su límite psicológico. Su amistad con Carrie había acabado, su madre estaba seriamente enferma, y él había desarrollado una neumonía.

Este brote de neumonía requirió que Stewart estuviese tres semanas en el hospital, una experiencia que le retornó el miedo a la muerte que había tratado de reprimir. Cuando finalmente volvió a su habitación en el colegio mayor, se encerró en ella durante un descanso de cuatro semanas; estaba seriamente deprimido y se sentía completamente solo. Stewart habitualmente solía trabajar como protección frente a la depresión, pero ahora se sentía demasiado atrasado en sus estudios para tratar de ponerse al día. En un momento de desesperación, Stewart probó la estrategia de Carrie: acudió a los MUD. En el espacio de una semana ya dedicaba de diez a doce horas al día a los juegos. Descubrió que eran un lugar en el que podía hablar sobre sus problemas reales. En particular, le habló a los otros jugadores sobre Carrie, les explicaba su parte de la historia y se quejaba de que su decisión de romper su amistad fuera injusta:

Estaba en el juego hablando con personas sobre mis problemas eternamente descubrí que era mucho más fácil hablar con personas en el juego sobre mis problemas porque no estaban allí. Me refiero a que están allí pero no están allí. Quiero decir que te puedes sentar y contarles tus problemas y no tienes que preocuparte de si te vas a topar con ellos al día siguiente en la calle.

Los MUD ayudaron a Stewart a hablar sobre sus problemas mientras éstos fueron relevantes a nivel emocional; sin embargo, tiene cierta empatía por decir que la práctica del MUDding le ha hecho sentirse a sí mismo peor. A pesar de su socialización en el MUD, a pesar de la poesía de su romance en el MUD y la pompa de su compromiso y boda en el MUD, la práctica del MUDding no alteró el sentido de Stewart de alguien recluido, sin atractivo y con defectos. Su experiencia era paralela a la de Cyrano en la obra de Rostand. El éxito de Cyrano al cortejar por otro a Roxanne le hizo sentirse digno. Stewart dice de la práctica del MUDding:



Cuanto más lo hago, más siento que necesito hacerlo. Cada dos días me doy cuenta; es como: «Caramba, en los dos últimos días he permanecido en este MUD por un total de veintiocho horas»... me refiero a que estaba en el MUD hasta que caía dormido prácticamente en la terminal, y luego me iba a dormir, y luego me levantaba y lo hacía otra vez.

Realmente, Stewart ha tratado de hacer de su yo del MUD, el «mejor» yo de Aquiles, parte de su vida real, pero dice que esto no le ha salido bien. Dice: «No soy social. No me gustan las fiestas. No puedo hablar a la gente de mis problemas». Recordamos juntos que estas cosas le resultan fáciles en los MUD, se encoge de hombros y dice: «Lo sé». La integración del Aquiles social, que puede hablar de sus problemas, y del Stewart asocial, que sólo puede sobrelevarlos si los aparta de su mente, no ha ocurrido. Desde el punto de vista de Stewart, los MUD le han despojado de alguna de sus defensas pero no le han dado nada a cambio. De hecho, los MUD hacen que Stewart se sienta vulnerable de una nueva forma. A pesar de que esperaba que los MUD le curarían, ahora son los MUD los que le hacen sentir enfermo. Se siente adicto a los MUD: «Cuando sientes que estás estancado y que nada ocurre en tu vida y estás atrapado en una rutina, es muy fácil pasarte ahí la mayor parte del tiempo».

En mis entrevistas con personas en torno a la posibilidad de la psicoterapia por ordenador, un modelo de psicoterapia como ventilación surgió con frecuencia a modo de explicación de por qué los ordenadores podían ser terapeutas. En el modelo de ventilación, la psicoterapia hace mejores a las personas al encontrarse en un lugar más seguro cuando airean sus problemas, expresan enfado y admiten sus miedos. Los MUD pueden ofrecer un lugar en el que la gente hable con libertad, y con otras personas en vez de con una máquina. Sin embargo también ilustran que la terapia tiene que ser más que un lugar seguro para «ventilar». Existe un desacuerdo importante entre los psicoterapeutas sobre qué tiene que ser este «más», aunque dentro de la tradición psicoanalítica existe bastante consenso en el sentido en que esto implica una relación especial con un terapeuta en la que resurjan las viejas cuestiones y se traten de formas nuevas. Cuando en una relación con un terapeuta se proyectan elementos del pasado, éstos se pueden utilizar como datos para la autocomprensión. De esta manera una psicoterapia no es sólo un lugar seguro, es un espacio de elaboración o, para decirlo con más precisión, un espacio de reelaboración.

Para Stewart, la vida en el MUD se convierte gradualmente en un lugar no tanto para la reelaboración cuantos para la recreación del tipo de dificultades que plagaban su vida real. En el MUD, declaró su su-

perioridad moral sobre otros jugadores y les reprobaba sus faltas, el prototipo exacto en el que había caído con Carrie. Empezó a violar la etiqueta del MUD, por ejemplo al revelar identidades de la vida real de ciertos jugadores. Cargó contra una jugadora destacada, Ursula. Stewart pensaba que esta mujer se había aprovechado de su marido (de la vida real), y trataba de mostrarla como una mala persona a otros jugadores del MUD. De nuevo Stewart justificó sus acciones intrusivas hacia Ursula, como justificó sus intrusiones en la privacidad de Carrie, diciendo que la moral estaba de su parte. Cuando otros jugadores señalaron que ahora era Stewart quien actuaba de forma inapropiada, él se enfadó y se indignó. «Ursula merece ser descubierta», decía, «debido a su comportamiento escandaloso.» Un psicoterapeuta podría haber ayudado a Stewart a reflexionar sobre su necesidad de estar en la posición de policía, juez y jurado. ¿Trata de proteger a los otros porque siente con frecuencia que se le ha abandonado sin protección? ¿Cómo puede encontrar modos de protegerse a sí mismo? En el contexto de una relación con un terapeuta, Stewart podría haber sido capaz de dirigirse a cuestiones tan dolorosas. En el MUD, Stewart las evitaba al culpar a otras personas y al declarar que la razón estaba de su parte.

Cuando Matthew y Gordon hablaron sobre el hecho de que en los MUD se compartían las confidencias de una forma más libre que en la vida real, hablaban de usar el anonimato para modular su exposición. A diferencia de esto, Stewart renuncia al anonimato en los MUD y habla sin parar a cualquiera que le escuche. Este desentenderse a escala global de sus defensas más características, retramiento y reticencia, lo colocaron fuera de control. Le compensó tratar con mayor energía, «sacar los demonios de su cabeza» y negar que los MUD habían sido de algún valor. De nuevo la comparación con la psicoterapia es iluminadora. Un terapeuta hábil habría tratado las defensas de Stewart con gran respeto, como herramientas que podrían ser de ayuda si se utilizaban en dosis modestas.¹² Un poco de retramiento puede ser algo bueno. Pero si un psicoterapeuta algo ingenuo hubiera animado a Stewart a abandonar las defensas y contárselo todo, este terapeuta probablemente habría tenido un resultado infeliz similar al que Stewart había logrado a partir de sus confesiones en el MUD: las defensas de Stewart acabarían más afianzadas de lo que ya estaban, aunque entonces sería la psicoterapia en lugar de los MUD lo que él denigraría como una pérdida de tiempo.

Stewart no puede aprender de las experiencias y éxito social de su personaje Aquiles porque son excesivamente distintos respecto al



modo de creer en sus propias posibilidades. A pesar de sus esfuerzos para convertir a Aquiles en Stewart, Stewart ha separado sus fuerzas y las ve únicamente posibles para Aquiles en el MUD. Únicamente Aquiles puede crear la magia y ganar a la chica. Al realizar esta separación entre él y los logros de su personaje en la pantalla, Stewart no se da a sí mismo crédito para los pasos positivos que ha tomado en la vida real. Ha visitado a otros jugadores de MUD en América y ha tenido a un grupo de jugadores alemanes que le han visitado durante un fin de semana de turismo. Pero como ocurre en una psicoterapia sin éxito, la práctica del MUDding no ha ayudado a Stewart a interiorizar estas buenas experiencias o integrarlas en su autoimagen.

Stewart ha utilizado los MUD para «representar» en lugar de «trabajar a través de» ellos sus dificultades. Al representar escenificamos nuestros viejos conflictos en nuevos escenarios, recreamos nuestro pasado en una repetición infructuosa. Por el contrario, trabajar «a través de» normalmente implica una moratoria en la acción para pensar en nuestras reacciones habituales de una nueva forma. La teoría psicoanalítica sugiere que precisamente al llevar las cosas a un nivel de acción externa somos capaces de efectuar un cambio interno. La presencia del terapeuta ayuda a contener el impulso para la acción y a animar a realizar el examen del significado del propio impulso. Los MUD proporcionan espacios ricos tanto para representar como para trabajar «a través de». Existen verdaderas posibilidades para el cambio, así como espacios para la repetición improductiva. El resultado depende de los desafíos emocionales con los que se enfrenten los jugadores y los recursos emocionales que aporten al juego. Los MUD pueden proporcionar ocasiones para el crecimiento personal y el cambio, pero no para todo el mundo ni en todas las circunstancias.

Stewart intentó usar los MUD con propósitos terapéuticos y falló. Robert, a quien conocí después de su primer año en la facultad, presenta un caso que contrasta con el de Stewart. Aunque Robert pasó por un periodo durante el que parecía incluso más «adicto» a los MUD que Stewart, al final su tiempo en los MUD le proporcionó un contexto para un crecimiento personal significativo.

Durante su último año en el instituto, Robert se había enfrentado con graves trastornos en la vida familiar. Su padre había perdido el trabajo de bombero debido a su adicción a la bebida. El departamento de incendios le ayudó a encontrar un trabajo de despacho en otro Estado. «Mi padre era un alcohólico abusivo», dice Robert. «Perdió su trabajo. Le enviaron a otra parte. Se mudó, pero mi madre se quedó conmigo en Minnesota. Ella era mi seguridad.» La universidad, en

Nueva Jersey, apartó a Robert de sus amigos del instituto y de su madre. Fue su primera separación prolongada. Las llamadas a su madre le hacían sentirse insatisfecho. Eran muy cortas y demasiado caras. Robert estuvo solo durante los primeros días de su primer año en la universidad, pero después un amigo lo introdujo en los MUD.

Durante un periodo de unos cuantos meses, Robert estaba en los MUD unas ochenta horas a la semana. «Todo el segundo semestre, ochenta horas a la semana», dice. Durante un periodo particularmente estresado, cuando un reventón en una tubería del agua y la inundación de su habitación del colegio mayor destruyeron todas sus posesiones, Robert jugaba unas ciento veinte horas a la semana. Comía delante de su ordenador; normalmente dormía cuatro horas cada noche. Lo más divertido, dice, era poder dejar de lado los problemas. Le gustaba «sentarse simplemente allí, y no pensar en nada más. Porque si estás tan implicado, no puedes pensar en el problema, en tus problemas»:

Cuando estaba en los MUD nunca me cansaba. Muchas veces pensaba: «¡Ostras, ya es esta hora...!». Es realmente muy obsesivo. Recuerdo que en la facultad una vez pensé: «Chico, me he pasado con esto demasiado tiempo. Lo tengo que dejar». Pero no fui capaz. Es como una especie de adicción... Era mi vida... Era como vivir en el MUD... Gran parte del tiempo me sentía cómodo en este tipo de vida. Diría que tenía una adicción por aquello.

Trataba de dejarlo. Decía: «Está bien, no voy a continuar. Me voy a clase». Pero algo ocurría y no iba a clase. No hacía lo que quería hacer.

Gran parte del juego de Robert en los MUD era un trabajo de mucha dedicación; adoptaba responsabilidades en el ciberespacio equivalentes a un trabajo de jornada completa. Se convirtió en un administrador muy bien situado en un nuevo MUD. Robert me contó que antes de esto nunca había tenido nada a su cargo. Ahora sus responsabilidades en el MUD eran enormes.

Construir y mantener un MUD es una tarea extensa y complicada. Hay trabajo técnico de programación. Los objetos nuevos que construyen los jugadores individuales necesitan de una revisión cuidadosa para asegurar que no interfieran con la infraestructura técnica básica del MUD. Hay trabajo de dirección. Se tiene que reclutar a gente, asignar trabajos, enseñar las reglas del MUD y situarlas en una cadena de orden. Hay trabajo político. El MUD es una comunidad de gente cuyas peleas necesitan árbitros y cuyos sentimientos necesitan ser respetados. En su MUD, Robert hacía todo esto, y según todas las versiones lo hacía con elegancia, diplomacia y aplomo:



Tenía que guardar registro de cada división del MUD que se estuviera construyendo y su gobierno local, y cuando llegó el sistema monetario tenía que pagar a los trabajadores locales. A todos los oficinistas y a los hombres y mujeres en lista se les pagaba cierta cantidad, dependiendo de su rango. Tenía que asegurarme de que se les pagase el mismo día y la cantidad correcta. Me tenía que asegurar de que la gente tuviese la cuota de construcción correcta, que no desperdiciara los objetos, que no construyera demasiado.

→ Matthew y Julee se alimentaban a sí mismos «en el desplazamiento». Al ayudar a otros eran capaces de cuidar de sí mismos. Robert, también dio a los otros en los MUD lo que más necesita para sí: un sentido de estructura y control.

Antes de emprender su trabajo en un MUD, a Robert se le conoció por ser problemático en los MUD y en cualquier parte, alguien acostumbrado a burlarse de la autoridad. En gran parte había conseguido un trabajo administrativo en el MUD porque estaba dispuesto a dedicarle mucho tiempo. Robert dice que sus responsabilidades en el MUD le dieron un nuevo respeto por la autoridad («todo el mundo debería llegar a ser de los de arriba por un día», dice) y le enseñó algo sobre sí mismo. Robert descubrió que es muy bueno en la negociación y en la administración práctica.

Pero a pesar de la intensidad y gratificación de estar en conexión, al final del año académico la práctica del MUDding de Robert se acababa esencialmente. Cuando lo conocí el verano después de su primer año en la universidad, estaba trabajando como vendedor, tenía su primer apartamento, y había formado una banda de rock con unos cuantos amigos. Dice que en una semana estaba practicando el MUDding «doce horas al día durante siete días», y que a la siguiente semana ya no había ningún MUDding que practicar.

¿Cómo acabó el MUDding para Robert? Una razón práctica intervino, al final de curso: su facultad recuperó el ordenador que Robert había alquilado para tener en la habitación del colegio mayor. Sin embargo Robert dice que en el momento en que se llevaron el ordenador, la práctica del MUDding ya había cumplido para él su propósito emocional.

Robert cree que durante el periodo en que practicaba el MUDding más intensamente, la alternativa era irse de fiesta y beber, es decir, meterse en el mismo tipo de problemas que su padre. Dice: «Recuerdo muchas noches de viernes y sábado rechazando ir a fiestas porque estaba en el ordenador... En vez de beber tenía algo más seguro que hacer». Durante sus años en el instituto, Robert bebía en

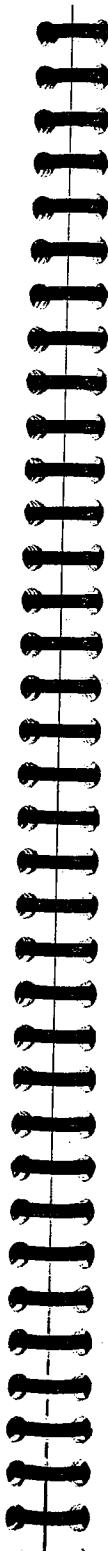
exceso y estaba asustado de que pudiera llegar a ser un alcohólico como su padre. El MUDding le ayudó a mantener estos temores apartados.

A Robert, el MUDding le proporcionó una forma de pensar en su padre con cierta compasión, pero le tranquilizó no ser como él. El comportamiento de Robert en los MUD le recordaba las adicciones de su padre de una forma que incrementaba sus sentimientos de compasión:

Me hizo sentir diferente sobre alguien que es un adicto. Era una persona diferente en el MUD. No quería que me molestasen cuando estaba en el MUD sobre otras cosas como el trabajo, la facultad o las clases... Supongo que algún día me sentiré más cercano a mi padre. No creo que pueda dejar de beber... quizás con mucha ayuda podría. Pero no creo que pueda. Igual de difícil me resultaría a mí dejar los MUD.

Como Stewart, Robert representaba algunos de sus problemas en los MUD, por ejemplo, la fascinación de llevar al límite una adicción. Pero a diferencia de Stewart, después de que tuvo la confianza de que podía funcionar de forma responsable y competente en los MUD, Robert quiso tratar de tener el mismo comportamiento en la vida real. Y a diferencia de Stewart, fue capaz de utilizar el MUDding como un entorno en el que podía hablar sobre sus sentimientos de forma constructiva. En el mundo real Robert encontraba que hablar de sí mismo era doloroso porque se descubría a sí mismo mintiendo sobre cosas tan simples como en qué se ganaba la vida su padre. Debido a que en el MUD era más fácil «alejarse» de las conversaciones, Robert descubrió que era más fácil ponerlas en primer lugar. Mientras Stewart utilizaba los MUD para «explicarlo todo», Robert practicaba el arte de hablar de sí mismo en dosis calculadas: «El ordenador es como una práctica para llegar a relaciones más estrechas con las personas de la vida real... Si algo me molesta, puedo dejar que alguien lo sepa o no».

Los MUD proporcionaron a Robert lo que el psicoanalista Erik Erikson llama una moratoria psicosocial.¹³ La noción de moratoria fue un aspecto central de las teorías de Erikson sobre el desarrollo de la identidad adolescente. Aunque el término implica un tiempo muerto, lo que Erikson tenía en mente no era una retirada. Por el contrario, la moratoria adolescente es un momento de intensa interacción con las personas e ideas. Es un tiempo de amistades apasionadas y experimentación. La moratoria no está en las experiencias significativas sino en sus consecuencias. Por supuesto nunca existen acciones humanas sin consecuencias, así que no hay algo que se pue-



da entender como una moratoria pura. La conducción temeraria lleva a la muerte de adolescentes; el sexo sin seguridad al embarazo adolescente. Sin embargo, durante los años adolescentes se permite que las personas prueben cosas nuevas. Existe una comprensión tácita respecto a que experimentarán, aunque los resultados de esta experimentación puedan tener enormes consecuencias; las experiencias se sacan de sus entornos estructurados de nuestra vida normal. La moratoria facilita el desarrollo de un yo esencial, un sentido personal de lo que da sentido a la vida. Esto es lo que Erikson llama identidad.

Erikson desarrolló sus ideas sobre la importancia de una moratoria para el desarrollo de la identidad durante finales de los cincuenta y principio de los sesenta. En aquel momento, la noción se correspondía con una comprensión común de lo que eran «los años de universidad». Hoy en día, treinta años más tarde, la idea de los años de universidad como un «tiempo muerto» parece remota, incluso pintoresca. La facultad es un ámbito preprofesional y el sida ha hecho de la experimentación sexual un juego potencialmente mortal. Pero si nuestra cultura ya no ofrece una moratoria adolescente, las comunidades virtuales sí la ofrecen. Nos dan el permiso de jugar, probar cosas. Esto es en parte lo que las hace atractivas.

Erikson estudió la identidad en el contexto de una larga teoría del desarrollo por estadios. Identidad era un estadio, intimidad y generatividad eran otros. Las ideas de Erikson sobre los estadios no sugerían secuencias rígidas. Sus estadios describen lo que la gente necesita lograr antes de que se puedan mover con facilidad hacia otra tarea del desarrollo. Por ejemplo, Erikson señaló que la intimidad satisfactoria al principio de la etapa adulta es difícil si llegamos a la misma sin saber quiénes somos. Éste es el reto de la construcción de la identidad adolescente. En la vida real, sin embargo, las personas con frecuencia se mueven en estadios todavía no resueltos, funcionando simplemente lo mejor que pueden. Utilizarán los materiales que tengan a mano para conseguir todo lo que puedan de lo que echan en falta. Los MUD son ejemplos sorprendentes de cómo la tecnología puede jugar un papel en estos dramas de autorreparación. El caso de Stewart deja claro que no son una panacea. Representan nuevas oportunidades, a la vez que nuevos riesgos.

Una vez hemos dejado de lado la idea de que Erikson describe secuencias rígidas de estadios, podemos ver los estadios como modos de experiencia en los que las personas trabajamos a lo largo de nuestras vidas. De esta manera, la moratoria adolescente no es algo que las personas atravesamos, sino un modo de experiencia necesaria duran-

te toda la edad adulta funcional y creativa. Cogemos vacaciones no sólo para escapar de nuestro trabajo, sino también de nuestras vidas sociales habituales. Las vacaciones son momentos durante los que se permite jugar a los adultos. Las vacaciones dan una estructura finita a las moratorias adultas periódicas. El tiempo en el ciberespacio reconfigura la noción de vacaciones y moratoria, porque actualmente éstas pueden existir siempre en ventanas disponibles. Erikson escribió que «el adulto que juega se sitúa junto a otra realidad. El niño que juega se adelanta a nuevos estadios de dominio».¹⁴ En los MUD, los adultos pueden hacer ambas cosas. Entramos en otra realidad y tenemos la oportunidad de desarrollar nuevas dimensiones de autodominio.

A diferencia de Stewart, Robert llegó a sus dificultades emocionales y a su práctica del MUDding con una relación sólida con una madre coherente y competente. Esta buena crianza le posibilitó la identificación con otros jugadores que encontró en el MUD que tenían cualidades que él quería emular. Más importante aún, a diferencia de Stewart, Robert fue capaz de identificarse con el mejor yo que interpretaba en el juego. Esta estrategia constructiva sólo es posible en personas que son capaces de asimilar modelos positivos, interiorizar a otras personas y a las imágenes de sus mejores yos.

Si personas como Stewart se estancan o se hacen más y más auto-criticas y depresivas en los MUD, con frecuencia es debido a que los déficits en sus primeras relaciones les han hecho muy difícil tener relaciones que puedan conducir a objetivos positivos. Desde los primeros días de su vida, la enfermedad de Stewart y la respuesta de sus padres a la misma, las migrañas de su madre y los abandonos de su padre, le hicieron sentirse inaceptable. En sus propias palabras: «Siempre me he sentido como un producto con tara».

La vida en el ciberespacio, como en cualquier parte, no es justa. A la pregunta «¿Los MUD son buenos o malos para el crecimiento psicológico?», la respuesta es inquietantemente complicada, al igual que la vida. Si nos aproximamos a los juegos con un yo que está lo suficientemente sano como para poder crecer a partir de las relaciones, los MUD pueden ser muy buenos. Si no es así podemos tener problemas.

Stewart asistió a una serie de pizza-fiestas que celebré para la gente que practicaba el MUDding en el área de Boston. Fueron sesiones de grupo durante las que los jugadores tuvieron la oportunidad de conocerse cara a cara y hablar de sus experiencias. Allí Stewart encontró a un grupo de personas que solían interpretar personajes en los juegos de rol de diversas culturas y períodos temporales. Interpreta-



ban a damas medievales, guerreros japoneses o bardos isabelinos. Stewart me contó que encontró poco en común con estos jugadores y tampoco parecía cómodo con ellos. Quizás cuestionaron su deseo de ver la práctica del MUDding como una simple extensión de su vida real. Stewart insistió repetidamente en que, a pesar del hecho de que su personaje se llamaba «técnicamente» Aquiles, en realidad se interpretaba a sí mismo. Recordó al grupo varias veces que cuando jugaba en el MUD en realidad pedía a otros jugadores que le llamaran Stewart. Pero durante una sesión de grupo, después de insistir durante varias horas en que no interpretaba ningún rol en los MUD, un miembro del contingente de los jugadores de rol preguntó informalmente a Stewart si estaba casado. Stewart inmediatamente dijo «sí», y entonces enrojeció porque quedó atrapado en una contradicción entre su insistencia de que no interpretaba papeles en Gargoyle y lo mucho que había invertido en su boda en el MUD. Paradójicamente, el hecho de que pillaran a Stewart aprovechándose de los éxitos a nivel social de Aquiles, no era porque se identificara totalmente con el personaje como insistía, sino porque en último término Stewart se veía a sí mismo con pocas cosas en común con Aquiles.

En algunas conferencias por ordenador, el tema del desplazamiento entre los personajes conectados y el personaje de nuestra vida real se ha convertido en un punto focal de la discusión. En WELL, el nombre abreviado de «Whole Earth 'Lectronic Link» (Enlace Electrónico para Toda la Tierra), una comunidad virtual con base en San Francisco, algunas contribuciones han mantenido que disfrutan de la experimentación con sus personajes de forma diferente a como disfrutan de sus yos de la VR. Otros han insistido en que mantener diferente a un personaje artificial respecto al sentido que tenemos de nosotros mismos en la VR es lo que alguien ha llamado «combustible barato», una novedad que se desgasta con rapidez debido a la gran cantidad de «energía psíquica» que requiere mantenerla. Estas personas han apreciado que quieren revelar sus identidades a los miembros de la comunidad que les importan.¹⁵ Hay otras contribuciones que se sitúan en una tercera posición: afirman que el ciberespacio proporciona oportunidades para interpretar aspectos de uno mismo que no son totalmente extraños, pero que podemos inhibir en la vida real. Un participante encuentra que la experiencia en conexión «parece que se intercale bellamente con los aspectos más discutibles, dogmáticos, verbales y enojosos de mi personalidad, pero no con otros muchos aspectos. El ciberespacio electrónico da alas a ello. Me resulta complicado equilibrarlo».¹⁶

La discusión electrónica en WELL giró en torno al potencial terapéutico de los personajes en la red y rozó un punto muy importante para muchas de las personas que he entrevistado: los formatos de los MUD, el correo electrónico, las conferencias por ordenador, o los paneles de anuncios nos obligan a reconocer un personaje virtual altamente diferenciado (y no siempre agradable) debido a que este personaje deja un rastro electrónico. En otras palabras, la presencia de un registro que podemos recorrer una y otra vez nos puede alertar de nuestras debilidades y reacciones defensivas. Un escritor de Nueva York me contó con arrepentimiento: «Me veía a mí mismo en la pantalla y diciendo "Allí voy de nuevo". Podía ver mis neurosis en blanco y negro. Fue una llamada para despertarme».

INTIMIDAD Y PROYECCIÓN

Robert tiene una novia virtual en el MUD, un personaje llamado Kasha, interpretado por una estudiante universitaria de cuarto curso del Oeste. Las mujeres escasean en los MUD y su amistad con Kasha hizo de Robert la envidia de muchos otros jugadores masculinos. En el universo MUD, Kasha elaboró un planeta privado cuya construcción llevó muchas semanas de programación. En ese planeta, Kasha creó una mansión con flores en cada habitación. Un regalo especial para Robert: Kasha diseñó la más bella de estas habitaciones para que fuera su dormitorio.

Robert viajó a través del país para visitar a Kasha y ésta, locamente enamorada, hizo planes para trasladarse a Nueva Jersey a finales de curso. Pero cuando el momento se acercaba, Robert lo dejó correr:

Me refiero a que tiene una gran personalidad en el ordenador. Estamos bien juntos. Y luego fui a verla. Y luego... No sé. Cada día mis sentimientos hacia ella decrecían. Pensaba en mi madre cada vez más. Estoy muy confuso sobre lo que estoy haciendo en la universidad. Simplemente no quiero que alguien venga a vivir conmigo a Nueva Jersey y todo esto. Eso es de lo que ella me hablaba. Fue todo muy rápido.

Las relaciones en la adolescencia normalmente se fundamentan en una comprensión mutua que implica un compromiso limitado. El espacio virtual es muy adecuado para estas relaciones; sus limitaciones naturales mantienen las cosas dentro de los límites. Así, desde cierto punto de vista, que Robert dejara correr su relación con Kasha fue simplemente un signo de que estaba preparado para el compromiso



en lo virtual pero no en lo real. Sin embargo Robert y Kasha también representaban un modelo característico de los MUD. Como en *La montaña mágica* de Thomas Mann, que tiene lugar en un sanatorio aislado, las relaciones se hacen más intensas con mucha rapidez porque los participantes se sienten aislados en un mundo remoto y poco familiar con sus propias reglas. Los MUD, como otros lugares electrónicos de reunión, pueden engendrar una especie de intimidad fácil. En una primera fase, los jugadores de MUD sienten la excitación de una relación que profundiza con rapidez y la sensación de que el tiempo se acelera. Un jugador describe el proceso de la siguiente manera:

El MUD acelera las cosas. Acelera demasiado las cosas. ¿Sabes?, no piensas en ello cuando lo estás haciendo, pero te encuentras con alguien en el MUD, y en una semana te sientes como si fuéseis amigos de toda la vida. Una de las cosas más notables que la gente que ha pensado en ello dirá es que los MUD son más lentos porque no puedes teclear tan rápido como puedes hablar, pero son más rápidos porque las cosas parecen ir mucho más rápido.

En segundo lugar, los jugadores tratan de hacer las cosas desde lo virtual a lo real y normalmente están en desacuerdo. Peter, un profesor contratado de literatura comparada de veintiocho años, pensaba que su personaje Dante estaba enamorado de la compañera de MUD que interpretaba a Beatriz. Su relación era intelectual, de apoyo emocional, y erótica. Su vida sexual virtual era rica y plena. La descripción de acciones físicas en su sexo virtual (o TinySex) se acompañaba de descripciones detalladas de cada uno de sus pensamientos y sentimientos. No sólo era TinySex, era hacer el amor en versión «Tiny». Peter voló desde Carolina del Norte a Oregón para conocer a la mujer que había detrás de Beatriz y volvió a casa deshecho. «[En el MUD] vi en ella lo que quería ver. La vida real me dio mucha más información.»

Aunque no es normal que los jugadores guarden registro de sus sesiones de MUD con sus personas queridas, Peter tenía algo que los participantes en relaciones de la vida real nunca tienen: una grabación de cada interacción con Beatriz.¹⁷ Cuando lee sus registros, afirma que no puede descubrir su relación en ellos. ¿Dónde estaba el calor?, ¿y el sentido de complicidad y empatía?¹⁸

Cuando todo consta en el registro y en realidad nada consta en el registro, nos preguntamos hasta qué punto las relaciones no son fruto de la imaginación de las personas. En el caso de Peter, como se re-

flejó posteriormente, su objetivo inconsciente era crear un objeto de amor, alguien que le recordara a una hermana mayor idolatrada e inaccesible.

Los MUD alientan la proyección y el desarrollo de transferencias por algunas de las mismas razones que lo hace una situación clásica de análisis freudiano. Los analistas se sientan detrás de sus pacientes de forma que se puedan convertir en voces sin cuerpos. A los pacientes se les ofrece un espacio para que proyecten en el analista sus pensamientos y sentimientos del pasado. En los MUD, la falta de información sobre la persona real con la que uno habla, el silencio en el que uno teclea, la ausencia de pistas visuales, todo esto alienta la proyección. Esta situación conduce a preferencias y antipatías exageradas, a la idealización o a la demonización. Así que es natural que la gente se sienta defraudada o confundida cuando conoce en persona a sus amantes virtuales. Las personas que mejor sobreviven a la experiencia son las que tratan de comprender las razones que han llevado al personaje de un colega que juega en los MUD a transmitir una respuesta tan poderosa. Y a veces, cuando los sentimientos evocados en transferencias en los MUD se reflexionan, las relaciones en los MUD pueden tener un efecto positivo en la comprensión de uno mismo. Jeremy, un abogado de treinta y dos años, dice lo siguiente del MUDding:

Opté por ser pasivo... No me refiero a practicar el sexo en el MUD. Me refiero a dejar que la otra persona tomara la iniciativa en las amistades, a no sentir, cuando estoy en un personaje, que necesito controlarlo todo. Mi madre controlaba a toda mi familia; bien, la verdad es que me controlaba. Así que crecí pensando «¡Nunca más!». Mi vida real está agotando esta vía. Siempre me estoy protegiendo. En los MUD hago algo más... Ni siquiera me di cuenta de esta conexión con mi madre y el MUDding hasta que [en el juego] alguien trató de mandar a mi personaje, un tipo bastante relajado, y enloquecí... La odié... Y luego vi lo que estaba haciendo. Cuando ojeé los registros me di cuenta de que... esta mujer estaba haciendo muy poco para mandarme, oía a una mujer con un tono autoritario y enloquecía. Esto da que pensar.

A la pregunta «¿Los MUD son psicoterapéuticos?», es una tentación responder que se presentan como una oportunidad de serlo si el jugador de MUD está en un proceso psicoterapéutico. Por sí mismos, los MUD son altamente evocadores y proporcionan mucha ayuda en un proceso terapéutico dinámico. Si la «actuación» va a tener lugar, los MUD son lugares relativamente seguros, ya que la promiscuidad virtual nunca causa embarazo o enfermedad. Pero también es verdad



que, por sí mismas, las comunidades virtuales sólo algunas veces facilitan el crecimiento psicológico.

VINO DULCE FRANCÉS*

Los MUD ofrecen ejemplos espectaculares de cómo se pueden utilizar las experiencias en el espacio virtual para jugar con aspectos del yo. El correo electrónico y los paneles de anuncios proporcionan ejemplos más mundanos aunque no menos impresionantes. En estos espacios el juego de rol quizás no sea algo tan explícito o extravagante, pero funciona de forma parecida.

En America Online, la gente elige apodos con los que se da a conocer en el sistema. Sólo los administradores del sistema necesitan conocer nuestro nombre real. Una enfermera de cuarenta y dos años cuyo nombre real es Annette, se llama Bette en el sistema. «Annette», dice: «Durante toda mi vida fui dulce, como la pequeña y alegre Annette del Club Mickey Mouse. Quiero ser una Bette, como Bette Davis. Quiero parecer misteriosa y poderosa. No existe una ratoncita misteriosa y poderosa». En America Online, «Bette» participa en un foro sobre poesía. «Siempre he querido escribir poesía. Lo he intentado varias veces a lo largo de los años. No quiero decir que el hecho de cambiar mi nombre lo hiciera posible, pero tengo que decirte que lo hizo más fácil. Bette escribe poemas. Annette sólo tantea con el tema. Annette es una enfermera. Bette es el nombre de una escritora, más temperamental, con frecuencia más taciturna.» Cuando escribe en el ordenador, Annette, que se ha convertido en una hábil mecanógrafa, dice:

Me gusta cerrar mis ojos e imaginarme hablando con Bette, que tiene una voz autoritaria. Cuando hablo como Bette imagino su voz. Puedes preguntar si Bette es real o no. Bueno, ella es lo suficientemente real como para escribir poesía. Me refiero a que la poesía es lo que la hace creíble. Bette pone valor. Casi lo ponemos las dos.

Annette no sufre de un desorden de personalidad múltiple. Bette no funciona autónomamente. Annette no está disociada del comportamiento de Bette. Bette posibilita aspectos que no habrían sido fáciles de expresar para Annette. Mientras Anette llega a la soltura de Bette, se mueve con flexibilidad entre los dos personajes. En cierto

* En el original *French Sherry*, juego de palabras alusivo al nombre de la autora. [N. de la e.]

sentido, podemos relacionar a Annette y Bette con la flexibilidad que Stewart no podía alcanzar en su relación con Aquiles. Aquiles podía tener éxitos a nivel social pero, en términos de Annette, el personaje no podía dar valor al personaje de Stewart, mucho más limitado.

La experiencia tan positiva de Annette con Bette no es inusual en la cultura de la red. Las experiencias como la de Annette requieren sólo que utilicemos el anonimato del ciberespacio para proyectar personajes alternos. Y como Annette, las personas con frecuencia proyectan aspectos poco desarrollados de sí mismas. Podemos comprender mejor el significado psicológico de esto al contemplar nuestras experiencias, las que no tienen lugar en conexión. Estas experiencias en las que la gente amplía su sentido de identidad al asumir roles en los que la frontera entre el yo y el rol se incrementa en permeabilidad. Cuando Annette me contó por primera vez su historia, me recordó una experiencia que tuve.

Mi madre murió cuando yo tenía diecinueve años y estaba en mi tercer año en la facultad. Triste y desorientada, abandoné la facultad. Viajé a Europa, acabé mis estudios en París, estudié historia y ciencias políticas y trabajé en una serie de empleos extraños desde mujer de la limpieza a profesora particular de inglés. Me agrado descubrir que la Sherry que hablaba francés era algo diferente de la que hablaba inglés. La Sherry que hablaba francés no pasaba desapercibida, sino que era su propia persona. En particular, mientras que la Sherry que hablaba inglés tenía poca confianza de que pudiera cuidar de sí misma, la Sherry que hablaba francés simplemente tenía que hacerlo y lo hizo.

En los viajes de regreso a casa, la Sherry que hablaba inglés redescubrió viejas timideces. Continué regresando a Francia, sedienta de hablar más francés. Poco a poco, llegué a tener cada vez más fluidez en francés y cada vez me sentía más cómoda con el personaje de la mujer con recursos que habla francés. En la actualidad merodeo las Sherry que hablan inglés y francés hasta que este movimiento cíclico parece natural. Puedo inclinarme por una y después por la otra cada vez con mayor flexibilidad. Cuando la Sherry que habla inglés regresó a la facultad en Estados Unidos, nunca fue tan valiente como la Sherry que hablaba francés, pero pudo continuar por sí misma.



