

DEL ENCANTO DE VIVIR EN AZEROTH. PRESENCIAS NEOBARROCAS EN LA LÚDICA VIRTUAL

DANIEL ESCANDELL MONTIEL
Universidad de Salamanca
danielescandell@usal.es

JUAN CARLOS CRUZ SUÁREZ
Universidad de Aarhus
romjccs@dac.au.dk

Recibido: 13-01-2015
Aceptado: 18-05-2015



RESUMEN

Los videojuegos pueden responder a las pulsiones neobarrocas de construcción de identidades alternativas que superen la cotidianidad de la existencia del ser social posmoderno. Este artículo propone el análisis a partir de las teorías del neobarroco del componente social y de fantasía en los videojuegos de rol masivos en línea. Para ello se toma como referencia los títulos que fundaron el género MUD, pues son los precedentes de los títulos masivos actuales. Los títulos actuales son abordados desde la referencia de *World of Warcraft* debido a su relevancia como juego que definió el género en la actualidad y por su enormemente popular mundo de fantasía. En su mundo sintético, como en otros juegos similares, se desarrolla la presencia neobarroca como parte del sistema lúdico de la sociedad contemporánea.

PALABRAS CLAVE: neobarroco, presencia, avatar, videojuego, lúdica virtual.

ABSTRACT

Video games can respond to Neo-baroque instincts regarding the construction of alternative identities that exceed the everyday existence of the postmodern social being. Taking Neo-baroque theories as a starting point, this article proposes an analysis of the social and fantasy components in multiplayer massive online role-playing games. To do so, the foundational titles of the MUD genre are taken as reference as they are the

precedents of contemporary massive video games. Current titles are represented using *World of Warcraft* as main reference, due to its relevance as a genre-defining video game and its hugely popular fantasy world. In its synthetic world, as happens in similar games, the Neo-baroque presence is developed as part of the game-oriented system of contemporary society.

KEY WORDS: neo-baroque, presence, avatar, video game, virtual ludicity.



Si la práctica de *lo barroco* una vez iniciado el siglo XXI permanece como una operatoria social y cultural ineludible¹ –aunque curiosamente subrepticia, esquivada, disimulada–, esto se debe en gran medida a que la sociedad burguesa del pasado siglo ha ido derivando hacia el universo de una burguesía neoliberal que entre sus mecanismos de interacción ciudadana ha asimilado el carácter impuesto por la revolución digital última, el tempo tecnológico y su maquinaria de perversión o suplantación de lo real-analógico. Esta confirmación parte de aquella predicción de Severo Sarduy cuando, precisamente, se preguntaba por la condición de ese *ser barroco* en los tiempos de la posmodernidad. Escribía el cubano: «[...] ser barroco hoy significa amenazar, juzgar y parodiar la economía burguesa, basada en la administración tacaña de los bienes, en su centro y fundamento mismo: el espacio de los signos, el lenguaje, soporte simbólico de la sociedad, garantía de su funcionamiento, de su comunicación» (1974: 99).

Se ha roto en esta afirmación la recurrencia habitual de una pulsión desmedida por los espacios en penumbra. Se da aquí la deformación y la subversión –representados con la metáfora formal de la elipsis, siguiendo otra vez a Sarduy (1974: 99), su bifocalidad, su ambigüedad– en cuanto a la presencia del exceso y el derroche, la «superabundancia y el desperdicio» (1974: 100), la emergencia de un *ethos* materialista y fuertemente consumidor, que proporciona el placer y la felicidad en la propia manifestación ordinaria de suplantación que ejerce sobre sí mismo. Sujeto, entonces, desposeído de sí e internalizado en esa operación mayor que se da en el teatro del comercio ba-

1 Y diremos más: auténtico boom de lo barroco que se ha percibido ya hasta el punto de hablar de un cierto «síndrome del Barroco» en la medida que lo ha estudiado y como lo ha sabido enmarcar Irlomar Chiampi (1994: 171-174).

nal. Desde allí, esa presencia adquiere la notable fuerza de expansión que le da la máscara que lo suplanta. El mecanismo de ocultación, por tanto, surge de la potencia desvalorizadora del yo que la propia potencia del consumo – consumo, por tanto, también de realidades, de vidas-analógicas² ha propiciado. Esta práctica de lo barroco es, con ello, el desbordamiento de esa exuberancia mercantil y neoliberal que ha convertido a la vida virtual³ en materia de consumo, existencia plena en cuanto a producto en sí que promete y otorga, así, un tiempo de felicidad.

A esta doblez inicial que apunta hacia un momento neobarroco –el tiempo de la máscara, ahora virtual, que supone el figura avatárica o el rol desarrollado en el entorno lúdico-virtual– hay que sobreponer una capa más de distanciamiento con la realidad sobre la que opera todo producto creativo de carácter cultural diseñado, también, para ser comercializado: nos referimos aquí a la dimensión fantástica sobre la que operan algunos avatares. Los espacios surgidos en esa geografía se nutren del amplio repertorio imaginativo que todo el espectro fantástico puede proporcionar. La estructura de reproducción mimética queda así vencida por la fuerte pulsión de una fantasía que se alía con su propia condición maleable e inabarcable –en cuanto que se desarrolla en parámetros no objetivos y ontológicamente verificables en un espacio de realidad física o fenomenológica tangibles–. A juicio nuestro, la elaboración de ese mundo «imposible» constituye una operación de diseño encaminada a reduplicar el efecto de distanciamiento que se produce dentro del espacio de interacción entre el rol y el entorno virtual generado. Se propicia un refugio alternativo a la práctica de la identidad real, de aquello que sí es posible en cuanto a que se desarrolla en el ámbito de la realidad material, objetiva y demostrable. En ese lugar de coordenadas fantásticas, el sujeto, enmascarado con la faz que le ofrece su rol, se activa para potenciar precisamente los valores de la fantasía en la que opera. Adquiere, así, identidad en ese espacio, tiene sentido, significación como ente virtual que disuelve su mo-

2 El uso del término vida-analógica supone una suerte de metáfora que nos permite distinguir lo que sería la vida ordinaria-objetiva o material (es decir, epistemológicamente demostrable en función de los parámetros tradicionales atribuidos a todo aquello etiquetado como real) de la vida virtual. A nuestro parecer, ambas dimensiones constituyen formas de vida. La primera, supeditada a su condición zoológica-material y fenomenológica-espiritual. La segunda, en cambio, se presenta como eco de la primera. Esta segunda forma de vida se desarrolla por ello en un espacio virtual y se concibe sobre parámetros digitales. Para profundizar en este asunto recomendamos la lectura de Lévy (1998).

3 Como tal, es una vida limitada espacialmente a lo inmaterial pero no por ello irreal, ya que –como en las limitaciones espaciales del juego (Huizinga, 1944: 29-30)– la limitación temporal es laxa. Por su penetración y ubicuidad en la pluralidad de dispositivos siempre conectados, la vida virtual está cada vez más fusionada con la fisicalidad.

mentánea existencia en el contexto fantástico por el que transita. Ese doble alejamiento de lo real, en la era del desarrollo tecnológico, conforma aquel proceso de enmascaramiento que finalmente no solo sirve de espacio de evasión, sino que sobre todo proporciona al sujeto una nueva forma de interacción con el medio, los demás sujetos e incluso con la toma de conciencia o conocimiento personal: salir del yo y someter a su sombra a la presión de un nuevo rostro, un nuevo cuerpo y un nuevo y fantástico mundo, hecho que permite, a la postre, un mejor conocimiento de aquello de real, lógico y objetivo que se conserva en la interioridad del sujeto.

Pero, a su vez la identidad digital se concibe en buena medida como parte del mecanismo de ocultación del yo propio o auténtico (esto es, el de la vida-analógica) en la integración en la sociedad-red. Hay, en definitiva, un cierto valor disociativo en la creación de una máscara para el intercambio social mediado por las pantallas, tanto si este es a través de una red social como a través de mundos sintéticos de todo tipo, lo que incluye, por supuesto, los videojuegos y productos que están insertos en un camino intermedio, como *Second Life*.⁴ Este tipo de máscaras son conocidas como avatares y pueden referirse tanto a un personaje que es nuestra traslación a la pantalla o mundo sintético como al conjunto de espacios y recursos de inscripción digitales de la persona, es decir, el nombre de usuario, la imagen o fotografía que puede acompañar a nuestra ficha y el resto de informaciones (textuales o audiovisuales) que se organizan en torno a esta figura virtual. No hay quizá una potencia desvalorizadora del yo motivada tanto por la capacidad de multiplicarse en múltiples espacios virtuales, como por la capacidad fragmentadora de la entidad digital, lo que puede conllevar valores de disolución de la acción identitaria. Como plantea Turkle:

Muchas manifestaciones de la multiplicidad en nuestra cultura, incluida la adaptación de personalidades online, están contribuyendo a un replanteamiento general de las tradicionales concepciones unitarias de la identidad en este contexto, las experiencias con la comunidad virtual nos ayudan a elaborar estas nuevas visiones del yo (1998: 51).

La interacción social en el espacio digital, mediada no solo por pantallas, sino por elementos de identidad social (es decir, las avatarizaciones) es un *theatrum mundi* en el que el escenario es el mundo virtual. Los avatares

4 En este artículo nos centraremos específicamente en juegos masivos en línea, si bien muchas de las consideraciones relativas a lo neobarroco en los videojuegos pueden aplicarse a títulos *off-line*.

permiten asumir diferentes papeles (cuando no identidades completas), muchas veces simultáneos, según el entorno de acción de la sociedad-red en la que se mueva el usuario de los mismos con la comodidad de una máscara total que le aleja del tête-à-tête de la mediación directa de la vida-analógica. Se concibe, así, una mutabilidad propia de esta sociedad como trasunto de la apreciación del cambio vital como valor social en sí mismo.⁵ Incluso en la más sincrónica de las comunicaciones digitales (con la excepción lógica de la videoconferencia) se permite una distancia con la realidad que se convierte, gracias a la filtración por la pantalla, en una veracidad debilitada. Cuando esta interacción se produce a través de los recursos sociales de un mundo sintético su circunmundo ficcional (es decir, el entorno de fantasía que alberga y contextualiza al videojuego) refuerza ese distanciamiento de los referentes inmediatos de la realidad y, con ella, de la vida-analógica.⁶

Estamos en gran medida ante un nuevo teatro de la discreción. Un espacio en el que rendir cuentas a nuestras limitaciones físicas y en el que se realzan aquellos aspectos de una psique domada por la temporalidad material, libre al fin de esa cadena, sin limitaciones, entonces, más que aquella que indica el fin de la ronda, la conclusión de la partida, la desconexión de la red, etc. Nuevo museo para discretos⁷ en el que la materia exhibida es aquella parte reprimida o soterrada de un ego maniatado por la costumbre y el teatro de lo real, representación burda de la moralidad corriente, aquella que apunta al vacío existencial que persiste y mantiene su espacio de emergencia en la discreción de la máscara digital. Ese vector opera como garantía de una vida que surge, también, de la necesidad lúdica que se genera entre el ser y la máquina, o mejor dicho entre el sujeto y su potencial representante en la dimensión lúdico-digital, su yo virtual dispuesto a vivir por él en el criptograma gráfico que el pixel le proporciona. En esa línea de absorción de identidad real y de práctica lúdica se hayan aquellos productos culturales de simulación de realidades digitales, de generación de roles interactivos, de juegos, al fin, de máscaras y vidas acomodadas a los ocios de la nueva cultura tecnofílica.

Esta simulación va necesariamente acompañada de la entidad avatarizada como proyección del individuo. Incluso en una concepción especular del

5 Sobre la cuestión de la puesta en valor del cambio frente al paradigma previo de la fijación del rol social consideramos relevante *Síndromes modernos: tendencias de la sociedad actual* (2002), ensayo firmado por Juan Carlos Pérez Jiménez.

6 Para profundizar en la interacción del receptor con la obra en el ciberespacio resulta fundamental el estudio de Murray (1997).

7 En referencia aquí a Raimondi (2002: 37-74) y a su excelente trabajo sobre el mecanismo de ocultación y codificación simbólico y retórico iniciado con la teoría de la metáfora barroca de Tesauro y Gracián, principalmente.

avatar, concebido este como reflejo de su usuario (es decir, sin enmascaramiento aparente al emplear los referentes de la realidad –como nombre o fotografía reales– para constituir el avatar) hay una ficcionalización de la persona tras el mismo. Esto sucede en cualquier sistema de la sociedad-red, tanto si es un foro como un videojuego o una red social. El espejo es siempre deformante y no devuelve una imagen completa del ente que proyecta en el mundo sintético: es una representación, un constructo del yo en el hábitat digital. El término «avatar» dentro del contexto informático-lúdico, como heredero de la concepción hinduista de la palabra, se popularizó en 1985 cuando aparece en el videojuego *Ultima IV*, dirigido por Richard Garriott, para denominar de forma genérica al personaje que controlaba el usuario. Se permitía al jugador configurar a dicho personaje modificando parámetros de su aspecto físico e incluso rasgos de su psicología y diversas habilidades, en particular según progresaba la partida. Estos rasgos de personalización del personaje son ya comunes en la inmensa mayoría de los videojuegos de rol y un requisito que se ha convertido en esencial cuando este género se traslada, además, a los mundos sintéticos permanentes que habitan millones de usuarios.⁸ No se trata solo de establecer una relación empática con el personaje propio, sino diferenciarlo de los demás buscando los rasgos identitarios propios que, dentro de la colectividad social, lo hagan individuo. Precisamente esa operación de significación o identificación con lo individual-ficcionalizado (el avatar mismo) se mueve en el terreno de una voluntad dirigida hacia el diseño de la máscara, es decir, alude a una pulsión representativa, a un deseo de interponer entre el yo-analógico y el mundo virtual, un actante cualificado para asumir el complejo rol de la interrelación con los otros actores de este teatro de figuraciones virtuales.

En ese sentido, el avatar opera entonces como un tecnocuerpo, esto es, como traslación plena de la representación corpórea al pasar esta a la desmaterialización. Puede ser un conjunto amorfo, como en una red social y el perfil de usuario, o de inspiración fiscalista, como el personaje de un videojuego. El propio contexto social en red se asimila a un proceso lúdico de virtualidad incluso cuando se aleja del juego puro tradicional: «the utopian dream of liberating play from the game, of a pure play beyond the game, merely opened the way for the extension of gamespace into every aspect of everyday life» (Wark, 2007: 16) fusionando así la ficcionalidad lúdica y la irrealidad de la

8 El juego es, en este sentido, una simulación o imitación –un *hacer como si* de lo lúdico y representacional/impostado–, relación que ya estableció en los mundos sintéticos Ryan (2004: 134).

propia vida real dado que, justamente, «la irrealidad de los juegos denuncia que lo real no lo es aún. Son ejercicios inconscientes de la vida justa» (Adorno, 1951: 237). Esto se visibilizó claramente en 2013, cuando en el programa *Channel 4 News* emitido originalmente el 28 de noviembre, Jon Snow entrevistó al periodista y humorista británico Charlie Brooker. En el transcurso de la entrevista presentaron algunos videojuegos y tuvo lugar el siguiente diálogo, que se inicia con Jon Snow admitiendo que tiene una nula experiencia con el ocio electrónico:

- Charlie, you're talking to somebody who has literally never ever played a videogame.
- I don't believe you. Have you ever played *Patience* [*Solitaire*]?
- You mean on the screen? No.
- Have you ever played *Pong*?
- No.
- Angry Birds*?
- No.
- Twitter*?
- Yes.
- That's a video game.
- That's not a video game.
- It is a video game. It's a massively multiplayer online RPG [role playing game] in which you choose an avatar and you act out a persona loosely based on your own in order to gain followers. It's a videogame (Channel 4, 2013).

La equiparación entre la vida en la sociedad-red con la experiencia lúdica de un videojuego, aunque realizada en el contexto desenfadado de esa entrevista, muestra la percepción más allá de los expertos de una clara ludificación de las interacciones e intercambios sociales. Y no solo eso: evidencia una noción de segmentación y diferenciación entre la identidad (el yo analógico) y la tecnoidentidad (un yo proyectado), es decir, teatralización de la máscara social.

En la creación de identidad avatarizada el usuario tiene la capacidad de escoger qué le representa dentro de las herramientas y opciones de la plataforma o videojuego. El personaje que pueda crear en *World of Warcraft* o *Minecraft*, por referirnos a algunos títulos populares, será claramente diferente porque operan variables como el contexto de los juegos (por ejemplo, la fantasía y las razas del título de Blizzard son un factor determinante claro) o la capacidad técnica (los bloques y la texturización de *Minecraft* condicionan el diseño), tanto si esta tecnología está condicionada por decisiones artísticas

o por limitaciones impuestas por los techos del hardware y las herramientas de programación disponibles.

No podemos más que señalar aquí la actualización epistemológica del neobarroco como otra forma de nomenclatura adaptable a esta nueva realidad. Si en esa aproximación atendemos a las líneas o criterios teóricos propuestos por Omar Calabrese (1987), estamos ante la emergencia de una actitud –como el propio Calabrese (1987: 28-33) afirma en relación a las previsiones de Sarduy– y no una época. Una actitud, un carácter, por tanto, que se infunde de esas características iniciales inclinadas sobre la crítica hacia el hipermaterialismo y sus consecuencias socio-culturales. Pero es algo más, también, como advertimos con Calabrese. En esa actitud se vislumbran, además, algunos rasgos acomodados en el umbral de la práctica lúdico-digital, en la usurpación voluntaria del sujeto por parte de ese yo digitalizado que representa a las fuerzas ocultas que se consumen en la interioridad del propio sujeto. En esa dirección se percibe, por ejemplo, la inestabilidad y la metamorfosis, como en los monstruos que señala Calabrese (1987: 106-110), ecos de una interioridad confortada, en crisis, cara o máscara impropia que se construye sobre el principio del deseo: de ser, de tener sentido, de cobrar una vida. De ahí también la inestabilidad que se promueve desde el videojuego en tres elementos diferentes, como confirma Calabrese: «en los caracteres de los actores mismos [...]; en un conflicto de espacios [...]; en la relación entre juego y jugador» (1987: 118).

La relación empática entre juegos (esto es, entre personajes) y jugadores es el vínculo emocional y motor afectivo, que puede desarrollarse en el espacio de interacción con más intensidad que en los medios narrativos en los que la posición del receptor de la obra es principalmente pasivo. El hecho de que los personajes –cuando no el destino mismo del mundo ficcional del videojuego– dependan de la acción directa del usuario, que se sitúa como entidad clave en el devenir de los hechos, ejerce una fuerza afectiva evidente. Se trata de la simulación de ser la pieza fundamental de un universo (aunque sea sintético) al ejercer como héroe mismo de la aventura: no importa el tipo de cámara que ofrezca el juego, pues este se experimenta en una primera persona narrativa, incluso cuando el desarrollo de la historia no permite tomar decisiones reales, ya que la propia interacción es en sí misma un elemento narrativo que determina qué está sucediendo.⁹ Frente a eso, la literatura y el cine

9 Atribuimos a la acción interactiva una relevancia narrativa –como las «historias espaciales» (Jenkins, 2004: 118-130)–, no solo en las secuencias narrativas interactivas, sino por el valor intrínseco de la acción como suceso y, por tanto, como elemento narrativizado que se ejecuta mediante el hacer del usuario del videojuego y que, por supuesto, es el resultado de superar limitaciones técnicas que forzaban una narra-

han sido experiencias eminentemente vividas en tercera persona, con diferentes experimentaciones narrativas de interacción en el cine y los libro-juego del tipo «escoge tu propia aventura» y el rol clásico de mesa y libro como antecedentes directos de la experiencia de encarnación directa del héroe.

Sin ánimo de entrar en una taxonomía compleja de los videojuegos en función de su concepción narrativa, perspectiva o tipo de personajes (lo que nos llevaría a la evaluación narrativa de títulos como *Tetris* y otros puzzles que no precisan de justificación argumental ni de marco narrativo), nos centramos en aquellos que ofrecen estructuras narrativas tradicionales, es decir, una historia que se desarrolla ante el jugador según progresa la acción. Por supuesto, un videojuego es videojuego no en la medida en que narra una historia, sino en la medida en que es jugable. Hay juegos que no tienen personajes, ni historia que desarrollar (argumento) u otras (micro/nano) historias que contextualicen la acción, algo que parece un condicionante casi necesario en muchas expresiones artísticas que se someten a lo narratológico. Esto implica un desarrollo de la partida, sea esta lineal (reiteración de retos sobre una misma estructura) o lateral (modificación de retos durante el desarrollo), y, como tal, hay un avance en esta estructura del videojuego que se compone sobre la narrativa lúdica. La estructura de la partida es, en sí misma, una acción narratológica que opera sobre la ludología:¹⁰ su conjunto de reglas y mecánicas de interacción son en sí mismas potencias narrativas que llevan a Ryan a la siguiente conclusión: «Games [...] embody a virtualized, or potential dramatic narrativity, which itself hinges on the virtual diegetic narrativity of a retelling that may never take place» (2001: n.p.). La narrativa jugable está formada a partir de una sucesión de retos a superar por el jugador dentro de un conjunto de reglas determinadas propias del mundo sintético en el que se desarrolla la acción (Escandell, 2012).

Las estructuras narrativas de los juegos masivos en línea (conocidos como «MMO» por sus siglas en inglés, *massively multiplayer online*) no pueden, en cambio, otorgar un papel de héroe esencial al jugador porque se trata de colectivizar la experiencia de juego en un mundo virtual y permanente. Si un único jugador está predeterminado para ser el héroe, entonces

ción exógena a la acción (limitada al manual de instrucciones, a la decoración de la máquina recreativa, etc.). Pese a eso, las aventuras de texto y las aventuras gráficas son claros ejemplos de que, aunque en ocasiones se ha señalado lo contrario, en los videojuegos lo lúdico y la acción del usuario son elementos narrativos de pleno derecho. Asimismo, debemos recordar que «determinados juegos producen narrativas emergentes, no previstas o determinadas por el programador» (Sánchez-Mesa, 2007: 23), como los juegos masivos en línea.

¹⁰ Sobre la unión de ludología y narratología resulta relevante el estudio de Frasca (1999) y el trabajo de Wardrip-Fruin y Harrigan (2006).

el resto de usuarios solo pueden asumir una existencia virtual intrascendente. Esto implicaría un peligroso paralelismo con la cotidianidad. El videojuego permite vivir una fantasía a través de un personaje y en los MMO no se recurre a los elementos empáticos tradicionales de los videojuegos con narrativas tradicionales orientadas al jugador único (o –al menos– aislado, pues una experiencia multijugador limitada puede reproducir la misma épica al no modificar sus estructuras narrativas). Esto se debe a que, como en la red social, el valor empático está en la comunidad de personas que se esconde tras los avatares: aquí los personajes ya no son líneas de código y guion escrito por el equipo de desarrollo, sino personas que están tras sus respectivas pantallas cohabitando nuestro mundo sintético. Son ciudadanos del mismo servidor.

Y, sin embargo, las estructuras y recursos empáticos de simulación de ser el eje central del universo que se dan en el videojuego de narrativa tradicional (el mismo héroe salvador, insistimos, que en el cine y la literatura de épica), son los operadores emocionales principales de la red social. Es decir, son retroalimentadores del ego que permiten al usuario situarse en el centro. La red social sitúa a cada usuario en el centro de una estructura de relaciones que, si bien puede ser más rizomática cuanto mayor sea la cantidad de contactos establecidos, es en su circunmundo virtual aparente un sistema social de exaltación del ego que persigue el refuerzo de la imagen social proyectada a través de sus diferentes recursos, como la redifusión del mensaje publicado (por ejemplo, un retuit) o el apoyo expreso a la opinión compartida (como el botón «me gusta»).

El videojuego, en su versión usurpadora de lo real, como narrativa de una vida que se retroalimenta –en cuanto a experiencias vitales digitalizadas, teatralizadas– del rol que le da sentido en el escenario virtual adquiere la capacidad de mutar, de controlar su modo de aparición: control de la propia máscara, por tanto, a partir de la operatoria selectiva que ofrece el propio sistema de selección de rasgos. Se fomenta con ello una nueva práctica narrativa en la que la etopeya y la prosopografía del personaje es dominada en tiempo real por el autor de la obra, por el referente humano eludido pero al que se alude a través del rol y su acción intradigital, es decir, en el seno de la vida virtual que le es conferida por su demiurgo. Se trata, con ello, de una suerte de autogeneración personal, de concepción autónoma de uno mismo y su ideal recóndito, al fin emergente en las coordenadas específicas de una narrativa diseñada para no cerrarse en el límite del convencionalismo formal de un desenlace previsible o inesperado, pero desenlace al

fin y al cabo. La potencia de lo vivido en tiempo real se abre para dar al teatro de representaciones un mayor dinamismo y operabilidad mimética con respecto a la realidad de la que surge y hacia la que se dirige con el fin de conquistarla, con la intención de robarles los límites de la física material y con ello, romper la dicotomía clásica entre esas dos ontologías: la del ser en sí mismo y la de su ficcionalización intencional, su representación metafórica pero viva en cuanto a objeto o fenómeno estético. Estamos, con Calabrese, en que toda acción que propugne una suerte de metamorfosis del sujeto, un tránsito de la forma prístina u original a su representación o máscara virtual, conlleva una pulsión neobarroca ineludible. De ahí la fuerza o la potencia del imaginario que surge de los juegos de rol. A través de ellos, como ya hemos intuido, se exploran todas las posibilidades metamórficas imaginables por el sujeto anclado, existencialmente –dicho con toda la intención– a la interfaz que le promete una experiencia novedosa, una vida por vivir, una salida del límite material y sus fisuras emotivas, psicológicas, culturales y sociales convencionales.

Mutabilidad, inestabilidad y fragmentación del sujeto¹¹ se presentan como síntomas de la pervivencia de lo barroco en la cultura contemporánea, y más específicamente, ahora, en su dimensión digital. Abordamos esta cuestión con los mundos permanentes de los videojuegos masivos en línea como referentes principales del *theatrum mundi* de la identidad neobarroca a través de la sociedad-red dado su doble carácter como mundo sintético de fantasía y como espacio social desplazado a ese contexto de fantasía.

Los primeros juegos masivos en línea que lograron hacerse populares fueron los MUD (*Multi User Dungeon*), lo que pronosticaba el importante peso de los juegos de rol en este ámbito, que acabó evolucionando en los juegos de rol masivos en línea (MMORPG por sus siglas en inglés). Los MUD nacieron como juegos basados en texto, por lo que el usuario podía leer descripciones de los lugares y de los personajes que iba encontrando durante la partida mientras interactuaba con otros jugadores (Bartle, 2003: 9-10). Se debían introducir instrucciones que emulaban (con distinto éxito) el lenguaje natural para realizar las diferentes acciones (como ir hacia un lugar o atacar a un enemigo). La ambientación prototípica era la fantasía medieval y se recurrió en no pocas ocasiones a la inspiración de los juegos de rol de mesa de *Dungeons & Dra-*

11 Hacemos alusión a tres de los conceptos que Aurora Egido (2009: 10) menciona en relación a la mirada hacia lo barroco en la modernidad, percepción que, en todo caso, tiene como motivador principal el pensamiento de Walter Benjamin y más concretamente su reconocida obra *El origen del drama barroco alemán*.

*gons*¹² para definir no solo los mundos en que se ambientaban, sino también muchas de sus reglas de juego.

El MUD fundacional fue *Colossal Cave Adventure*, creado por Will Crowther en 1975 y revisado en 1976 por Don Woods ampliando así sus contenidos. Contaba con multitud de referencias al universo de *Dungeons & Dragons* y la partida se desarrollaba a partir de un maestro de partida (amo del calabozo) controlado por la máquina. El nombre del género, sin embargo, se deriva del título epónimo creado por Roy Trubshaw en 1978, cuyo eslogan fue «you haven't lived until you've died in MUD» (1978). Este juego se ejecutaba en los servidores de la Universidad de Essex, en Reino Unido, por lo que se convirtió en 1980 en el primer juego de rol masivo en línea cuando esta institución se conectó a ARPANET.¹³ Por supuesto, según el tipo de jugabilidad se da una clasificación en diferentes subgéneros, pues pueden estar más orientados a la acción, al rol por turnos, al enfrentamiento directo entre jugadores, al desarrollo del componente social, etc. Esta distinción es esencialmente válida todavía hoy en la concepción contemporánea del rol en línea, aunque esta no puede entenderse sin el paso intermedio que supusieron los MUD gráficos ya en los años ochenta, es decir, aquellos que –aunque operaban sobre texto– empezaron a introducir ilustraciones para acompañar a su acción, mostrando así al usuario retratos de personajes, paisajes y otros apoyos visuales, hasta evolucionar a un dinamismo visual en la presentación de sus entornos (sobre todo, mazmorras) que se situaron en una esfera próxima a los entonces incipientes juegos en primera persona. Es a principios de los noventa cuando el término MUD empieza a caer en desuso al evolucionar el género hacia representaciones de mundos virtuales visualmente complejas y otros sistemas de control sobre el personaje del jugador y, a través de este, de nuevas formas de influir y de relacionarse con el mundo sintético de esos juegos.

12 Saga de juegos de rol de fantasía medieval que diseñaron Gary Gygax y Dave Arneson. La primera edición se publicó en 1974 de mano de Tactical Studies Rules, aunque en la actualidad es propiedad de Wizards of the Coast. Se deriva de los juegos de mesa de rol, aquellos que se juegan con lápiz, papel y dados diversos. La publicación de *Dungeons & Dragons* marca el debut de los juegos de rol modernos. Ha dado lugar a multitud de adaptaciones en televisión, cine, otros tipos de juegos de mesa, libros juego, miniaturas, videojuegos, etc.

13 Precursora de la internet actual. Esta red, cuyas siglas se corresponden con *Advanced Research Project Agency Network*, fue creada por encargo del Departamento de Defensa de los EE. UU. como medio de comunicación para los diferentes organismos del país. Como resultado de unir múltiples proyectos de diversas universidades y del propio Departamento de Defensa, sale a concurso su ejecución en 1968 y se concede al año siguiente a la empresa BBN. El 29 de octubre de 1969 se transmite el primer mensaje a través de ARPANET y el 21 de noviembre de 1969 se establece el primer enlace entre las universidades de Stanford y UCLA. En diciembre de ese año ya era completamente operativa.

Sherry Turkle planteó ya en 1995 cómo los MUD permitían un anclaje psicológico para el desarrollo de diferentes personalidades en entornos lúdicos y compiló múltiples casos de estudiantes universitarios que empleaban estos juegos para desconectar de los problemas cotidianos, lo que ella interpretó como una potencial fuente de problemas de identidad pese a los beneficios del espacio digital como capacitador de creatividad y experimentación.¹⁴ El problema que señala Turkle se centra en el abuso de esta vía de escape más allá de su capacidad liberadora. Este asunto, en todo caso, rehúye la lectura neobarroca del asunto, pues en tal caso se trata de un tipo de operación que surge del nada eficaz dominio del medio lúdico-tecnológico, hecho que permite que se trastoque el orden natural desde el que parte el propio deseo y la voluntad de ser y estar en el espacio virtual. Lo barroco, en el sentido que le damos, consiste precisamente en lo opuesto: el control o el dominio y la capacidad de dirigir el yo-virtual, el alter ego explícito en su forma de máscara en el canal digital, es lo que caracteriza precisamente a toda operación barroca de impostura o representación frente a lo real. En este sentido, no hay problemas de identidad, sino control absoluto de todo el proceso de generación de espejos; dominio, por tanto, del ser-analógico y de su actante ficcio-virtual.

Sin embargo, sería un error restringir la previsión de consecuencias a lo negativo. En el libro *Alter Ego. Avatars and their Creators* (2007), se compilan múltiples testimonios de aficionados a los videojuegos. Su puesta en página destaca por presentar dos fotografías: la de la persona y la de su avatar, su personaje en el videojuego. Deseamos destacar el caso de Jason Rowe, joven estadounidense nacido en 1975 en EE. UU. y aficionado al videojuego masivo en línea *Star Wars Galaxies* (2003) con un personaje que creó en 2003 bajo el seudónimo de Rurouni Kenshin en el servidor Radiant. En el retrato de Rowe vemos a un joven de aspecto débil que precisa de un respirador –padece distrofia muscular de Duchenne (Levine, 2007)– y él mismo explica que:

The difference between me and my online character is pretty obvious. I have a lot of physical disabilities in real life, but in *Star Wars Galaxies* I can ride an Imperial speeder bike, fight monsters, or just hang out with friends at a bar. I have some use of my hands –not much, but a little. In the game I use an on-screen keyboard called «soft-type» to talk with other players. I can't press the keys on a regular keyboard so I use a virtual one. I play online games because

14 Aunque es cierto que el debate sobre el impacto psicológico de los videojuegos (y, en particular, de los videojuegos masivos) en sus usuarios está todavía abierto, son ya abundantes las investigaciones que han señalado la ausencia de impacto o el impacto positivo derivado de su uso, como en el caso de Yee (2006), Zhong (2011) o en el de Johnson, Jones, Scholes y Carras (2013).

I get to interact with people. The computer screen is my window to the world. Online it doesn't matter what you look like. Virtual worlds bring people together –everyone is on common ground. In the real world, people can be uncomfortable around me before they get to know me and realize that, apart from my outer appearance, I'm just like them. Online you get to know the person behind the keyboard before you know the physical person. The internet eliminates how you look in real life, so you get to know a person by their mind and personality (Rowe citado en Cooper, Dibbell y Spaight, 2007: 23).

El poder liberador de la identidad del jugador en el mundo de fantasía del videojuego y sus relaciones sociales digitales es factible porque, según señala Burbules, «these aren't necessarily *false* identities; they may in fact involve exploring aspects or extrapolations of one's actual identity that cannot be enacted without disapproval, harm or other consequences in one's ordinary life» (2002: 388). Los juegos con un componente social se benefician del estímulo de la presencia social motivada por los elementos del entorno, o por los otros habitantes del juego (reales o no) que reaccionan ante el usuario (Heeter, 1992). Igualmente, el estudio de Hussain y Griffiths (2008) indicó que el 21% de los encuestados aficionados al juego en línea preferían socializar a través de la red y que el 57% había creado un personaje del sexo opuesto: una ficcionalidad intencionada del yo propiciada por el distanciamiento y el uso de referentes no reales del individuo que se sitúan, por tanto, en el ámbito neobarroco descrito por Calabrese al que ya hicimos referencia, sometido a los actantes digitales de la sociedad-red.

Si tomamos algunos los referentes principales del neobarroco postmoderno, el de finales del siglo xx, que señala Calabrese –es decir, el límite y el exceso, el desorden y el caos, etc. –, tiene su reflejo en las estéticas de construcción de los personajes en los mundos de fantasía del rol masivo en línea. Aunque algunos juegos de este género han optado por estilos visuales oscuros y personajes estilizados (es decir, con proporciones realistas), como *The Elder Scrolls Online*, incluso cuando aparecen representados seres antropomorfos como los elfos, es muy habitual encontrar juegos que huyen de ese canon. *World of Warcraft*, al que nos hemos ya referido varias veces, se ambienta en el mundo de fantasía medieval de Azeroth y conviven múltiples especies, la última de ellas los pandaren, seres inspirados en los osos panda que fueron uno de los principales atractivos de la expansión *Mists of Pandaria* publicada en septiembre de 2012. De hecho, las sucesivas expansiones que sumado el juego han ampliado o modificado los continentes que forman su extenso mundo, aportando más opciones para personalizar a los personajes (incluyendo mas-

cotas, monturas, etc.) y han ido incorporando sucesivas mejoras técnicas que han potenciado su aspecto visual. Sin embargo, la línea estética se ha mantenido coherente, es decir, desenfadada, colorida y sin proporciones realistas.

Además de por su veteranía y estabilidad (pues debutó en 2004), el juego destaca por su inmensa comunidad de usuarios. Lógicamente esta no es una cantidad de gente fija y fluctúa, pero ha superado en varias ocasiones la barrera de los 10 millones de jugadores activos (hito que alcanzó por primera vez en 2008 y, por última hasta ahora, en noviembre de 2012 tras el impacto comercial del lanzamiento de la expansión *Mists of Pandaria*).¹⁵ En los últimos años su volumen de suscriptores se ha movido entre los 9 y los 10 millones de usuarios registrados con un pico de 12 millones de usuarios en octubre de 2010 (Escandell, 2012).

Las opciones de personalización de *World of Warcraft* permiten encontrarnos con usuarios que abrazan el límite y el exceso del neobarroco de Calabrese apostando por lo sobrecargado y lo *kitsch*. Además del impacto estético que aportan los objetos que incorpora el usuario a su personaje hay mascotas como cachorros de pantera y monturas como osos de batalla o caballos alados (el corcel del Viento Presto) que vuelan sobre nubes plateadas. En este mundo se introdujo incluso una moto a partir de una votación entre los usuarios entre los diseños propuestos por el equipo de Paul Jr. Designs. La estética desestructurada es también neobarroca, pues se corresponde con la inestabilidad y metamorfosis, enmarcándose en un mundo abierto en su historia, que no concluye (detalles y fragmento). El planteamiento jugable de este tipo de juegos, que pone especial énfasis en formar grupos de jugadores para afrontar misiones que tienen –en realidad– estructuras muy repetitivas, responde a la característica de ritmo y repetición identificada también por Calabrese. El nodo y el laberinto de Calabrese está presente en la misma medida en que se da la estructura rizomática por su componente social estudiado a partir de los modelos de nodos de comunicación en red; por su puesto, la red informática real que permite la conexión entre los millones de usuarios y los servidores del juego es en sí misma rizomática. El componente de distorsión y «perversión» identificado por Calabrese entre los rasgos del neobarroco posmoderno se refleja en la heterogeneidad del arte y esto se observa también en el videojuego en sí misma como expresión lúdica y artística en la que se suman diferentes expresiones artísticas audiovisuales y narrativas. En la sociedad-red puede

¹⁵ *World of Draenor*, quinta expansión y última aparecida hasta el momento, se lanzó en noviembre de 2014, por lo que todavía es pronto para evaluar su potencial como revulsivo del juego.

entenderse el valor semionáutico de reutilización de lo creado por otros y la percepción legitimada de la piratería informática¹⁶ (o de otras expresiones artísticas a través de su distribución digital), lo que es en sí mismo un cambio en la percepción moral del concepto de autoría o del valor y respeto hacia la misma. Asimismo, albergan un cierto grado de desorden y caos en su propia narrativa y representación del mundo, lo que incluye múltiples reescrituras de su propia historia. En el caso de *World of Warcraft* la inclusión de un gran cataclismo como elemento narrativo para justificar una profunda revisión de las regiones del juego y presentar nuevos elementos empleó el caos del desastre para generar un nuevo orden. Esto hizo que la historia desde el origen hasta la versión 4.x del título fuera una y que a partir de entonces se introdujera un nuevo elemento clave en su narración: una serie de terremotos redibuja el paisaje y abre una nueva amenaza, pues la batalla entre orden (el bien) y caos (el mal) es un recurso narrativo recursivo en toda fantasía épica. Esto implica trazos de complejidad y disolución, pero también de desorden y caos y de complejidad y disolución, pues es un universo que, a su vez, fusiona la fantasía medieval (ogros, orcos, elfos...) con la inspiración espacial de ciencia ficción: el origen de la Horda está en el planeta Draenor,¹⁷ destruido en el pasado del que solo queda un fragmento flotando en el Vacío Abisal y que es conocido como Terrallende, al que se accede desde un portal en Azeroth.

Más allá de las características generales que hemos visto que pueden cumplir con buena parte de las marcas neobarrocas identificadas por Calabrese, *World of Warcraft* y otros juegos masivos en línea están especialmente dotados para el teatro de relaciones virtuales. La autogeneración personal, a la que ya hemos hecho referencia anteriormente, es capital en este tipo de juegos a la hora de permitir la construcción un personaje que se identificará no solo por las opciones de personalización visual, nombre y sexo y algunos parámetros físicos (como altura o color del pelo), sino también por la especie, ya que este mundo (y otros muchos) no están habitados solamente por humanos, sino por criaturas (por lo general, antropomorfas) con cualidades muy diferenciadas e

16 Sin ánimo de entrar en la polémica sobre la piratería, el derecho a copia privada y copia de seguridad y la promulgación y revisión del marco legislativo, es difícil negar que en la red se ha generalizado una debilitación del concepto de autoría (y de los derechos sobre la misma) para favorecer la reutilización, remezcla y apropiación sin cuestionar la legitimidad de lo sometido a ese proceso (Oleza, 2009: 51), cuestión ético-legal que va más allá de los planteamientos estéticos y artísticos de la intervención sobre la obra ya existente, como el DJ semionauta de Bourriaud (2002: 18) o el *sampler* de Fernández Porta (2008).

17 De hecho, *Warlords of Draenor* (quinta expansión del juego) se centra en ese mundo pero en una dimensión alternativa y en un momento histórico previo a su destrucción. Se suma así a las obras que incluyen universos y realidades paralelas, lo que incluye series de televisión que han hecho de ello su tema principal, como la estadounidense *Fringe*.

incluso pertenecientes a grandes bandos enfrentados (en este título que nos ocupa se trata de la Alianza y de la Horda). *World of Warcraft* ofrece, en estos momentos, trece razas a disposición del jugador que se combinan, a su vez, con once clases (que varían según raza) que se personalizan a su vez con la elección de tres ramas de talentos, orientados a la lucha (los druidas pueden contar con una cuarta): sanadores, tanques (atraen la atención del enemigo) y quienes infligen daño por segundo (DPS) a distancia, cuerpo a cuerpo o con hechizos. Esto muestra que el combate, pese a las diferentes profesiones y la libertad en el desarrollo social en el mundo sintético, es percibido como un elemento lúdico primario.

Por la parte de la Alianza es posible controlar a personajes de rasgos más humanoides, como los propios seres humanos, los gnomos, enanos, elfos, etc.; en cambio, la Horda alberga orcos, no-muertos, trols, elfos oscuros (Elfos de Sangre de Lunargenta). En la expansión *Mists of Pandaria* se introdujo a los pandaren como una especie neutral en sus relaciones con las demás. Esta suerte de circo en el que habitan seres de diferente tipo no es sino la consecuencia propia del frenesí o desbordamiento de lo fantástico que nuestra cultura ha registrado especialmente a lo largo del siglo xx. En esa incorporación de seres se presencia la contundente aparición de lo anamórfico (otra seña de identidad formal de lo barroco), es decir, de todo aquello que rompe las líneas convencionales de una cierta idealización esquemática para ofrecernos objetos, fenómenos o seres en su fisionomía más teatral, más metafórica, también, pues cada ser, cada monstruo, tiene como referente una dimensión de lo humano que intencionalmente reprimimos, ocultamos o transfiguramos. Y son esos seres, a su vez, aquellos con los que el sujeto-actante digital convive en ese espacio de figuración, aportándole con ello un mayor reconocimiento personal, una identidad más concretizada dentro de los parámetros de acción de la narrativa en la que interactúa.

No son esos los únicos componentes que definen al personaje y cómo se relaciona con el mundo. Esas características son en cierto sentido deterministas pues son escogidas por el usuario para construir al personaje y condicionarlo en cuanto a qué cimas puede alcanzar en su desarrollo. Las profesiones, en cambio, se desarrollan a lo largo de la partida y no como un rasgo determinista seleccionado explícitamente por el usuario en la construcción de su personaje. Cada personaje puede aprender dos profesiones primarias de entre todas las disponibles sin importar raza ni ramas seleccionadas anteriormente, lo que implica un total de once opciones entre producción y recolección.

Las profesiones secundarias (cuatro) no están limitadas en su dominio, por lo que el personaje del usuario puede desarrollarlas todas. Las profesiones primarias de producción y recolección están orientadas a ser combinadas según el objetivo del usuario (por ejemplo, un herrero se beneficia especialmente de la minería), pero en realidad no hay ningún tipo de limitación en este sentido. Asimismo, estas características profesionales exigen al usuario una dedicación y práctica y cuentan con su propia escala de evolución, desde aprendiz hasta maestro Zen. Un sistema de evolución y destreza mayor se da también en la equitación, necesaria para manejar las monturas (e incluso una licencia de vuelo). Cuanta mayor es la experiencia del personaje en las profesiones, mayor es el rendimiento que obtiene el usuario de esas actividades.

Este componente profesionalizante constituido por los ejes de la clase, las ramas y las profesiones es tan importante como el componente estético de la construcción avatárica del personaje en la concepción neobarroca de auto-generación personal como búsqueda de una función en la estructura social de las vidas virtuales dentro del juego. Este desarrollo personal en el mundo de fantasía de Azeroth es el que permite encontrar un espacio y función en colectivos de usuarios que se unen para afrontar misiones pues, para hacerlo con éxito, es preciso contar con suficiente variedad de personajes (y usuarios hábiles) como para garantizar la adaptabilidad estratégica ante los retos que suponen las *raids*.¹⁸

La elusión del referente humano (jugador) en el mundo de fantasía del videojuego se da también en los medios de socialización expresa, como los foros en línea oficiales que mantiene la compañía responsable del videojuego, Blizzard. En 2010 la empresa anunció que iba a introducir, en parte gracias a un acuerdo con Facebook, el sistema Real ID que haría que los *nicknames* de los usuarios registrados fueran sustituidos por sus nombres reales, forzando la presencialidad de la identidad real frente a la impostada de la virtualidad, escondida tras los elementos de avatarización de la persona. La respuesta de la comunidad usuarios fue una oposición frontal y mayoritaria que tomó medidas reivindicativas, como publicar datos personales de ejecutivos y emplea-

18 Término que se toma del inglés. En los juegos de estrategia en tiempo real el término se asocia al uso militar de la palabra, es decir, «asalto o incursión (por sorpresa)» como estrategia característica de la guerra de guerrillas. En los juegos en línea, y en particular los de rol, su significado parece estar vinculado a las *adventure raids*, es decir, a las carreras o circuitos de deportes de aventura o ruta, como ciclismo o remo. En un juego masivo en línea una *raid* hace referencia a un tipo de misión en la que un grupo de múltiples usuarios deben unir sus habilidades y coordinarse para conseguir un objetivo (comúnmente, derrotar a un poderoso enemigo tras superar otros retos de menos dificultad, como explorar una mazmorra y eliminar a enemigos comunes).

dos de la compañía obtenidos a partir de conocer sus nombres. Además, se temía que pudiera haber represalias o que perjudicara la imagen de los usuarios (por los prejuicios que pueden tener terceros en relación al uso de videojuegos por parte de adultos). Todo ello hizo que Blizzard finalmente retirara la idea, que no llegó a aplicarse (Hill, 2010), imponiéndose la máscara social digital sobre la persona analógica. En este caso, la ficcionalización en el mundo del videojuego en línea siguió ejerciendo su labor de capa protectora y distanciadora del referente real. La preservación en realidad funciona en un doble sentido, que permite que no se vea alterada la visión social de la persona analógica en sus contextos habituales (trabajo, etc.) y que la persona de ficción del videojuego pueda mantener su vida sintética de ocio y fantasía. Cada una de las identidades es máscara protectora de la otra, pues solo apreciar ambas y temer por la integridad de la cotidianidad de ambas identidades justifica la virulencia de las reacciones de parte de la comunidad de usuarios y el deseo de mantener ambos lados separados e inconexos.

La promesa de la vida neobarroca es la de la metamorfosis del sujeto para poder ser otros. Es una de las pulsiones neobarrocas de mayor calado y el videojuego es uno de sus mecanismos, aunque la experiencia de diferenciación y disociación será más plena cuanto mayor sea el distanciamiento con los símbolos y representaciones de la realidad. Dicho de otro modo, la fantasía de la metamorfosis del sujeto es mayor cuanto mayor es la fantasía del videojuego. Aunque influir en la vida de unos personajes de *Los Sims* o asumir un papel divino en *Populous* es, en sí mismo, una fantasía, resulta evidente que los reflejos (deformados y deformantes) de la realidad pueden tener mayor calado cuando se trata de mundos alienígenas, apocalipsis zombis, etc. La construcción de esta identidad en un mundo compartido, donde la –inmensa– mayoría de los otros personajes que se encuentran son también usuarios reales, solo refuerza la posición de teatro social de la máscara neobarroca en el videojuego pues no es solo operativa en la ficción de la fantasía del mundo del juego, sino en el círculo de relaciones sociales digitales que se construyen. Es una interfaz no solo con el propio juego, sino con el mundo mediado por la fantasía y el constructo audiovisual de entornos sintéticos y personajes de cada una de las personas que se esconden en el mundo Azeroth. La promesa de la nueva vida de la fantasía del videojuego se ejecuta, pues es resultado necesario del éxito de la propuesta lúdica que ofrece, pero en el contexto del rol masivo en línea se da esa ambivalencia de mundo ficcional de fantasía con mundo real pues, por mucho que se asuma el papel digital del personaje del videojuego, los usuarios saben que tras esos muñecos en su pantalla hay otros

usuarios. Pero fingen que no es así, lo olvidan mientras su partida les lleva a recorrer las colinas Pardas o surcar el mar Adusto, entre otras regiones de Azeroth, y luchan junto a –o contra– todo tipo de criaturas, porque abrazar la ficcionalidad y vivir otras vidas, aun cuando son fantasía pura, como pulsión neobarroca última del videojuego, pues no es solo objeto de ocio, producción cultural y evasión: es *theatrum mundi* del postmodernismo barroco en una de sus cristalizaciones más completas.

BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO, Theodor W. (1951 [2006]): *Minima moralia. Reflexiones desde la vida dañada* (trad. Joaquín Chamorro), Akal, Madrid.
- BARTLE, Richard (2003): *Designing Virtual Worlds*, New Riders Press, San Francisco.
- BOURRIAUD, Nicolas (2002 [2005]): *Postproduction. Culture as screenplay: How art reprograms the world*, Lucas & Sterling, Nueva York.
- BURBULES, Nicholas C. (2002): «Like a Version: playing with online identities», *Educational Philosophy and Theory*, 34 (4), pp. 387-393.
- CALABRESE, Omar (1987): *La era neobarroca*, Cátedra, Madrid.
- CHIAMPI, Irlemar (1994): «La literatura neobarroca ante la crisis de lo moderno», *Criterios*, 32, pp. 171-183.
- COOPER, Robbie, Julian DIBBEL y Tracy SPAIGHT (2007): *Alter Ego: Avatars and their creators*, Chris Boot Ed., Londres.
- EGIDO, Aurora (2009): *El Barroco de los modernos. Despuntos y respuntos*, Universidad de Valladolid, Valladolid.
- ESCANDELL MONTIEL, Daniel (2012): «Protagonistas del píxel», en *Pantallas*, 20-02-2012, disponible en <<http://revistacaracteres.net/blogs/pantallas/2012/02/protagonistas-del-pixel/>> [20-12-2014].
- ____ (2012): «World of Warcraft recupera los 10 millones de jugadores», en *Vandal*, 8-11-2012, disponible en <<http://www.vandal.net/noticia/1350630977/world-of-warcraft-recupera-los-10-millones-de-jugadores/>> [20-12-2014].
- FERNÁNDEZ PORTA, Eloy (2008): *Homo Sampler. Tiempo y consumo en la Era Afterpop*, Anagrama, Barcelona.
- FRASCA, Gonzalo (1999): «Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative», disponible en <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> [20-12-2014].
- GYGAX, Gary y AMESON, Dave (1974): *Dungeon & Dragons*, Tactical Studies Rules, Lake Geneva.
- HEETER, Carrie (1992): «Being there: The subjective experience of presence», *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1 (2), pp. 262-271.
- HILL, Kashmir (2010): «The future of identity online: World of Warcraft's Real ID debacle and the U.S. Cyberczar's "Identity Ecosystem"», en *Forbes*, 19-07-2010,

- disponible en <<http://www.forbes.com/sites/kashmirhill/2010/07/19/the-future-of-identity-online-world-of-warcrafts-real-id-debacle-and-the-u-s-cyberczars-identity-ecosystem/>> [20-12-2014].
- HUIZINGA, Johan (1944): *Homo Ludens. A Study of the play-element in culture*, Londres, Routledge, 1980.
- HUSSAIN, Zaheer y Mark D. GRIFFITHS (2008): «Gender swapping and socializing in cyberspace: an exploratory study», *CyberPsychology & Behavior*, 11 (1), pp. 47-53. <<http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2007.0020>>
- JENKINS, Henry (2004): «Game Design as Narrative Architecture», en N. Adrip-Fruin y P. Harrigan (eds.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, MIT Press, Cambridge, pp. 118-130.
- JOHNSON, Daniel, Christian JONES, Laura SCHOLLES y Michelle Colder CARRAS (2013): *Videogames and Wellbeing*, Young and Well Cooperative Research Centre, Melbourne.
- LEVINE, Ketznel (2007): «Alter Egos in a Virtual World», en *NPR*, 31-07-2007, disponible en <<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=12263532>> [20-12-2014].
- LÉVY, Pierre (1998): *¿Qué es lo virtual?* (D. Levis [trad.]), Paidós, Barcelona.
- MURRAY, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, Nueva York.
- OLEZA, Joan (2009): «El consumo de cultura en la era informacional», en V. Tortosa (ed.), *Mercado y consumo de ideas*, Biblioteca Nueva, Madrid, pp. 29-55.
- PÉREZ JIMÉNEZ, Juan Carlos (2002): *Síndromes modernos: tendencias de la sociedad actual*, Espasa-Calpe, Madrid.
- RAIMONDI, Ezio (2002): *El museo del discreto. Ensayos sobre la curiosidad y la experiencia en literatura*, Akal, Madrid.
- RYAN, Marie-Laurie (2001): «Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media», *Game Studies*, 1 (1), disponible en <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>> [20-12-2014].
- ____ (2004): *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Paidós, Barcelona.
- SÁNCHEZ-MESA, Domingo (2007): «Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital», *Cuadernos de Literatura*, 12 (23), pp. 13-26.
- SARDUY, Severo (1974): *Barroco*, Editorial Sudamericana, Buenos Aires.
- SNOW, Jon (2012): «Charlie Brooker Interview», en *Channel 4 News*, 28-11-2013, disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=-FLVjffKy58>> [20-10-2014].
- TURKLE, Sherry (1995): *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, Nueva York.
- ____ (1998): «Repensar la identidad de la comunidad virtual», *El Paseante*, 27-28, pp. 48-51
- WARK, McKenzie (2007): *Gamer Theory*, Harvard University Press, Cambridge.
- YEE, Nicholas (2006): «The Psychology of MMORPGs: Emotional Investment, Motivations, Relationship Formation, and Problematic Usage», en R. Schroeder y A. Axelsson (eds.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared*

Visual Environments, Springer-Verlag, Londres, pp. 187-207.

<http://dx.doi.org/10.1007/1-4020-3898-4_9>

ZHONG, Zhi-Jin (2011): «The effects of collective MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) play on gamers' online and offline social capital», *Computer in Human Behaviour*, 27 (6), pp. 2352-2363.

<<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2011.07.014>>