



## Avatares y textos (mmorpg) desde la semiótica de la cultura

Maribel Reyes Calixto

[maribel\\_reyes\\_calixto@hotmail.com](mailto:maribel_reyes_calixto@hotmail.com)

Universidad Autónoma de la Ciudad de México

### Resumen

Con la posibilidad de interacción virtual y la creciente presencia de la tecnología en todos los aspectos de la vida cotidiana, la forma en la que nos desenvolvemos en sociedad se ha ido modificando. El juego infantil, la forma inicial de relacionarse con el mundo también ha sido tocado por la tecnología y la realidad virtual, ofreciendo a los niños y niñas espacios alternos de diversión donde se resignifican los conceptos de juego, socialización, cuerpo y comunicación. Esta ponencia se enfoca a la actividad infantil en los videojuegos de rol multijugador masivo en línea (mmorpg), abordando la necesidad de sustitución del cuerpo a partir del avatar para poder ser parte del juego, así como, de los elementos de la comunicación humana por códigos, y la trascendencia de estas prácticas sociales, abordadas desde la semiótica de la cultura.

**Palabras clave:** niños, videojuegos, avatar, código, realidad virtual

### Abstract

With the possibility of virtual interaction and the growing presence of technology in all aspects of daily life, the way in which we operate in society is has been changing. The playground, the initial way of relating with the world has also been touched by technology and virtual reality, offering alternative spaces of fun where the concepts of play, socialization, body and communication will redefine. This paper focuses on the child activity in video games massively multiplayer role-playing online (mmorpg), addressing the need for replacement of the body from the avatar to be part of the





game, as well as elements of human communication by codes, and the significance of social practices, from the semiotics of culture.





## Avatares y textos (mmorpg) desde la semiótica de la cultura

Maribel Reyes Calixto

[maribel\\_reyes\\_calixto@hotmail.com](mailto:maribel_reyes_calixto@hotmail.com)

### Introducción

La profundidad en el cambio social provocado por la posibilidad de interacción en línea no sería la misma si no estuviera combinada con la realidad virtual, antes de su aparición, los sitios en internet se limitaban a ser documentos estáticos que no se podían actualizar frecuentemente. “A principios de 1993, Mark Pesce, uno de los impulsores de la realidad virtual, propuso ampliar las dos dimensiones sobre las cuales se movían los usuarios web a 3 dimensiones con las cuales nos manejamos los humanos” (Valzachi, s.f., pág. 1) esa tecnología fue llamada VRML (Virtual Reality Modelin Lenguaje)

Esta tecnología está rodeando a las nuevas generaciones desde sus primeros años de vida, por lo que se han acostumbrado a interactuar mediante interfaces electrónicas.

La inquietud por el presente tema surgió de la observación de niños y niñas entre 8 y 12 años de edad que dedican gran parte de su tiempo libre y su dinero a los videojuegos *online*, sobre todo en los llamados MMORPG por sus siglas en inglés que corresponden a: Massively multiplayer online role-playing game.

En ellos, el usuario o jugador es representado gráficamente por una imagen de sí mismo llamado avatar, mediante el cual puede interactuar con otros usuarios adquiriendo un rol determinado dentro del juego, además de establecer comunicación mediante lenguaje escrito o códigos de programación.

El interés por conocer de qué forma los infantes van aprendiendo a interactuar socialmente por medio de estos mundos virtuales fue el motivo para plantear el



objetivo de: Conocer la significación cultural del avatar y de los códigos usados por los niños y niñas en los videojuegos de rol.

Para entrar en materia se hace un abordaje conceptual para comprender la importancia del juego de rol en la etapa infantil.

En lo que se refiere al niño como usuario dentro del videojuego, se hace una aproximación a la forma en que el ser humano se hace presente en un metamundo a partir de recursos como el avatar, el cual es una representación gráfica del cuerpo donde el usuario vierte elementos de su cultura.

Por otra parte los códigos de comunicación utilizados dentro de cada videojuego son específicos aunque esto no quiere decir que sean muy diferentes de los usados en otros juegos. Por tal motivo en este apartado se habla del lenguaje escrito, el lenguaje de programación, las imágenes, los sonidos, los colores y en general lo que códigos que conforman los textos (lotmanianos) de los videojuegos.

### Aproximación teórico metodológica

La semiótica de la cultura se eligió como aproximación teórico metodológica porque es una visión transdisciplinaria que involucra una unidad analítica mucho más amplia, que supera al signo lingüístico para abarcar también lo acústico, visual, gustativo, olfativo y táctil<sup>1</sup>, elementos presentes de forma real o representada en los videojuegos de rol<sup>2</sup>.

A decir de Haidar, (2005) el desarrollo del campo semiótico logra sus mejores alcances a finales del siglo XX en la Escuela de Tartu, donde se adquiere un mayor éxito y profundidad en el estudio de producciones semióticas ubicadas en distintas

<sup>1</sup> Según Julieta Haidar (2005) hay una categoría evolutiva posterior, llamada Semiótica Postvisual que estudia la producción visual desde la cibernética, sin embargo para efectos de la presente investigación, la Semiótica de la cultura aporta elementos fundamentales para el análisis.

<sup>2</sup> Se le denomina así a un juego de interpretación de papeles; es un juego en el que, tal como indica su nombre, uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad.





dimensiones, tanto en lo cultural como en lo comunicativo, artístico, emocional y muchos otros, marcando una tendencia inter y transdisciplinaria. (cfr.Haidar 8).

El presente tema se vislumbra a manera de semiosfera, concepto desarrollado por Iury Lotman, quien “había planteado una concepción semiótica de la cultura, en la cual destacaba el conjunto de lenguajes y textos que la constituía: toda producción cultural constituye una producción textual” (Haidar, 2005, pág. 10)

El texto para Lotman, abarca tanto del discurso verbal como el resto de las producciones semióticas, en este caso los videojuegos de rol están compuestos no sólo por discursos escritos, también por códigos de programación, elementos visuales, auditivos, que forman parte de la cultura, la cual es planteada por Lotman como un macro texto, “además puesto que el contexto cultural es un fenómeno complejo y heterogéneo, un mismo texto puede entrar en diversas relaciones con diversas estructuras de distintos niveles del mismo”

Para abordar el significado cultural del avatar, se usará a Lotman específicamente su teoría sobre los muñecos debido a que utiliza las categorías binarias y coexistentes de realidad y muñequidad, estas categorías ayudan a explicar la naturaleza gráfica del avatar como representación de la realidad pero con un alto grado de subjetividad específica de los muñecos o muñequidad.

Con relación a los códigos, se debe partir de la noción de texto que es la entidad incluyente de lenguajes y los códigos mismos, utilizados por los usuarios en los videojuegos, los hay naturales, como el escrito que se utiliza dentro de los chats o para comunicarse entre usuarios, y también está el lenguaje de programación, aplicado a través de comandos para realizar acciones determinadas dentro del juego.

En este tema se reflexiona sobre la importancia del dominio de dichos códigos para el usuario, dependiendo de las habilidades del sujeto (audiencia) para el manejo de dichos códigos en el juego, lo situará en un lugar determinado de en el mundo virtual (semiosfera)



## Los juegos de rol y los videojuegos de rol

En el albor del siglo XXI dónde la metrópoli vive el día a día a ritmo acelerado, los ciudadanos, padres y madres, se inclinan por el discurso del tiempo de calidad que le brindan a sus hijos, pues el tiempo en cantidad no es suficiente para cubrir todas las necesidades que su contexto social y económico les impone. En dicha situación y en el mejor de los casos, los abuelos enmiendan esa ausencia quedándose al cuidado de los nietos.

En esta empresa de hallarse a cargo de los niños, los antecesores experimentan emociones que los reconectan al mismo tiempo con su propia infancia, y los detonantes vivenciales sin duda se dan a través el juego, esa actividad generadora de placer que “...se caracteriza por ser un fin en sí mismo” (Gil Juárez & Vida Mombiela, 2007, pág. 9)

Entre una abuela y su nieta hay una generación diferencia, mientras la primera aprendió su rol<sup>3</sup> de madre jugando con una muñeca de plástico, a la que debía cuidar y coser vestiditos; la nieta, se conecta a un programa computarizado, donde una figura la representa en un mundo alterno en el que tiene una mascota a la que debe cuidar, alimentar y jugar con ella en un ambiente virtual. Aunque la diferencia parece abismal entre los juguetes de una época y otra, el juego conserva elementos en común, uno de ellos es el rol

El rol se refiere a los patrones de conducta que las personas siguen en situaciones específicas. Goffman (1959), lo describe como el papel que representa una persona (actor social) dentro de un drama social, así pues, cuando un individuo desempeña un papel, solicita implícitamente a sus observadores que tomen en serio la impresión

<sup>3</sup> Según la Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya, el concepto de rol se refiere al conjunto de expectativas que comparten los miembros de un grupo en relación con el comportamiento de una persona que ocupa una determinada posición dentro del mismo grupo. En otros términos, "el rol social da cuenta de cualquier conjunto de conductas y comportamientos que una persona exhibe de modo característico dentro de un grupo" (Hare 156).



promovida ante ellos, les pide que crean que lo que ven son atributos reales, de tal forma que “nuestra concepción del rol llega a ser una segunda naturaleza y parte integrante de nuestra personalidad. Venimos al mundo como individuos, logramos un carácter y llegamos a ser personas” (Goffman, 1981, pág. 13)

Durante la etapa infantil, el juego permite practicar la socialización y la construcción de imágenes de sí mismo hacia los demás por medio de la simulación. Krysia M Yardley-Matwiejczuk (1997) define a los juegos de rol o *rol play* como un rango de actividades que se caracterizan por involucrar a los participantes en la simulación de acciones o circunstancias. (cfr Yardley-Matwiejczuk 1)

Los juegos de rol existen desde mucho tiempo antes que los videojuegos, en pocas palabras, son aquellos donde los jugadores adoptan una personalidad distinta a la propia. Es común que las personas inicien los juegos de rol a temprana edad haciendo una representación de su ambiente inmediato, por tal motivo, es frecuente que los niños y niñas jueguen al papá y la mamá, posteriormente a la escolita que son los círculos sociales primarios.

Cualquier juego conocido tradicionalmente se puede adaptar a una versión virtual, pero si además se coloca en internet para la participación abierta de usuarios, se enriquece con la multiculturalidad, el valor de las experiencias y perspectivas de cada jugador. (cfr Matas Terrón 9)

Los videojuegos de rol multijugador masivo en línea o MMORPG por sus siglas en inglés, adquieren ese nombre porque, en primer lugar, conservan las características de los juegos de rol, además se vuelven masivos al permitir la interacción en línea mediante conexión a internet, de miles de jugadores al mismo tiempo.

A diferencia de otros videojuegos, los MMORPG no requieren de un hilo conductor argumental central sino que se va construyendo a partir de las acciones de los propios participantes.







Las reglas del juego son una serie de instrucciones que se van conociendo conforme se avanza, la propia experiencia indica al jugador lo que se puede y no se puede hacer. Los MMORPG tienen moderadores llamados *Game Masters* o *GM*, quienes se encargan supervisar el mundo virtual, pero, frecuentemente el juego se vuelve auto regulable pues la labor de supervisión la realizan todos los participantes a la vez, para el adecuado funcionamiento del mundo virtual.

La autorregulación es indispensable si se considera que miles de jugadores en forma simultánea interactúan a la vez, y cada uno de ellos adquiere un perfil de jugador, “un personaje ficticio que comporta tanto una apariencia, como unas habilidades concretas, definidas, unas veces por el *Master* de la partida y otras por el propio jugador que elabora el perfil del personaje según su criterio” (PiuZZi, 2010, pág. 5) los personajes son tan diversos que se estratifican en clases, lo que permite la especialización en habilidades definidas, por ejemplo en los juegos de fantasía medieval (*medieval fantasy*) hay guerreros, magos, ladrones, etcétera, y cada uno se desarrolla conforme a su rol.

Debido a las características descritas, se pueden destacar dos elementos como imprescindibles para la inmersión en estos videojuegos virtuales, el primero es el avatar, que representará la corporalidad del jugador y el segundo son los códigos de interacción que son los que hacen posible la comunicación dentro del juego.

Sin embargo estos elementos tienen una trascendencia social y cultural más allá de su carácter operacional para un usuario, lo cual se explicará enseguida.

### El avatar en el sistema cultural

El avatar, según la definición de la Real Academia de la lengua Española, se refiere a una reencarnación o transformación, también señala que en la religión hindú esta palabra se utiliza para nombrar a la encarnación terrestre de alguna deidad, sobre todo Visnú.





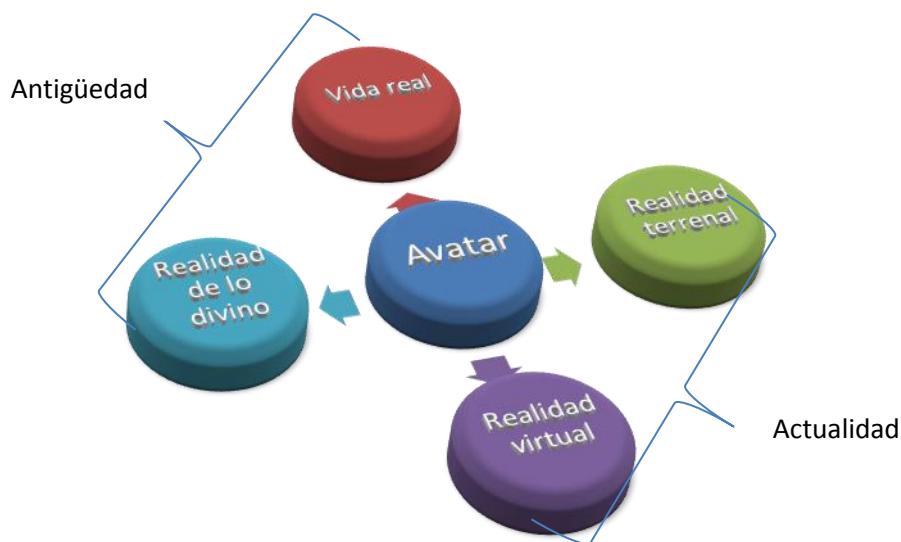


“[...] es la primera figura-deidad que transfigura su forma física en muchas figuras físicas por medio de las imágenes” (Sánchez Martínez, 2013, pág. 80)

De tal modo que, desde esta percepción la figura del avatar es un nodo comunicacional entre dos niveles de realidad, pues desde la transdisciplina, la realidad posee diferentes niveles conformados por lógicas diferentes.

En internet y videojuegos se conoce como avatar a la representación gráfica de un usuario, esto puede ser, mediante dibujos, fotografías o formas tridimensionales según lo permita la plataforma en la que se genere, y su función corresponde a la definición arriba mencionada pues esta imagen del cuerpo del usuario es el vínculo entre la realidad física y la realidad virtual.

De tal forma que, se suman en la concepción antigua y moderna del avatar cuatro distintos niveles de realidad que a la vez pueden dialogar entre sí. “En su acepción plural, el avatar significa el cambio de una fase en proceso de transformación: imágenes de las imágenes, derivaciones de la mismidad” (*ídem*)



1. El significado de la palabra es un vínculo no sólo entre realidades sino entre momentos históricos

De tal suerte que el avatar puede ser la analogía del palo que tiene siempre dos puntas que menciona Nicolescu (1994), en *La transdisciplinariedad*, Ese palo de la antigüedad tiene una punta en lo divino y otra en lo terreno. El palo actual tiene una punta en lo virtual y otra en la vida real. (Nicolescu, 1994, pág. 20)

En el centro relacional entre niveles de realidad en el que se encuentra el avatar, sus definiciones se vinculan con la corporalidad y la imagen o bien la objetivación de una existencia exterior que se refracta en la misma. Para Nicolescu la realidad comprende el sujeto, el objeto y lo sagrado que son las tres facetas de una misma realidad que no se puede concebir si faltara una de ellas.

Cada objeto pero también cada creación humana se presenta en dos aspectos, según Lotman (2000) el primero en cuanto al servicio que prestan a determinadas necesidades sociales y el segundo es “cuando se trasladan rasgos suyos a un amplio círculo de hechos sociales, modelo de los cuales deviene.” (Navarro, 2000, pág. 97)



El avatar como creación del ser humano está regido bajo las mismas normas, por ello para este apartado se recurre al pensamiento de Lotman acerca de los muñecos porque es preciso establecer líneas de relación entre éstos y el avatar, pues comparten funciones similares como representaciones sociales y modelos en los que convergen las características estandarizadas del entorno donde surgen.

Los desarrolladores de videojuegos de rol o MMORPG utilizan los avatares como representaciones de cada jugador, los cuales dependiendo de las especificaciones del juego, pueden tener mayor o menor grado de caracterización, acorde con el rol que se desempeñe o la personalidad del propio usuario. Para Sánchez Martínez (2013), el avatar es el desdoblamiento del sujeto a través de arquitecturas visuales y modos de ser en imagen.

El avatar en dentro de internet tiene múltiples usos, sin embargo nos centraremos en este apartado en el que se utiliza para los videojuegos de rol MMORPG. En el que el avatar ya no es la representación de un dios, sino de una persona, con la imagen de cualquier cosa dependiendo del juego: un pingüino, un duende, un guerrero, o una representación de sí mismos.

Estas representaciones generan sentido a través del juego, dentro del cual el usuario o jugador lo caracteriza con colores accesorios, lo dota de personalidad, lo mueve y manipula mediante acciones codificadas a través de la computadora o dispositivo electrónico. El parecido con la realidad carece de importancia en este caso, pues al igual que los muñecos para jugar están provistos de fantasía.

Sin embargo dentro del juego y la imaginación el avatar sustituye elementos materiales, por ejemplo en *Club Penguin* un niño es un pingüino, mientras que en *Mundo Gaturro*, una niña es una gatita, estas representaciones adquieren características conductuales mediante el usuario. Para Lotman, “el muñeco no necesita hablar pues el que juega habla tanto por él como por sí mismo” (Navarro, 2000, pág. 99) en el caso del avatar el jugador habla se mueve, vuela o nada a través de él, pero



esto no aumenta su grado de naturalidad sólo de convencionalidad pues no se puede concebir como natural que un niño o niña tengan forma de pingüino o de gato.

La convencionalidad radica en tanto las imágenes generalmente son sugeridas por empresas que ofrecen los juegos en el caso de *Club Penguin* es una creación de Disney. Sánchez Martínez, explica que se trata de monopolios intelectuales de poder, tecnologías comunicativas o actos creadores que se mezclan cuando se ofrece al usuario un conjunto de figuras prediseñadas (cfr. Sánchez Martínez, 2013, pág. 81) para intentar construir una imagen de sí mismo, entonces no se hace más que asumir y repetir un estereotipo.

Un solo sujeto tiene la libertad de crear cuántos avatares deseé o necesite, la multiplicidad de imágenes de un mismo usuario, para Nicolescu es el fundamento de la sociedad de consumo pues éste crece no en función del número de personas sino de la cantidad de personalidades sociales que cada una tiene, en ese sentido si un niño tiene diez avatares es porque consume por lo menos igual número de productos virtuales diferentes.

Mientras en los videojuegos de rol en línea para niños, las representaciones son simples, los de adultos buscan el mayor parecido a la realidad, sin embargo la similitud no define al sujeto, solamente lo representa, pues cada usuario puede tener un número indefinido de avatares correspondiente a igual número de juegos o meta mundos en los que quiera participar.

Esta multiplicidad de imágenes avatáricas de un mismo sujeto corresponde también a la noción de máscara.

La máscara deviene más importante que el rostro. Hay un solo rostro pero múltiples máscaras. La máscara –persona- corresponde a cierta personalidad en función de las necesidades de la vida individual y social. El desacuerdo constante entre la vida individual y social produce múltiples personalidades de un solo y mismo ser. Las contradicciones y los conflictos





entre las diferentes personalidades de una sola y misma persona conducen a la disolución del ser interior, quien no se reconoce más en sus múltiples máscaras. (Nicolescu 77)

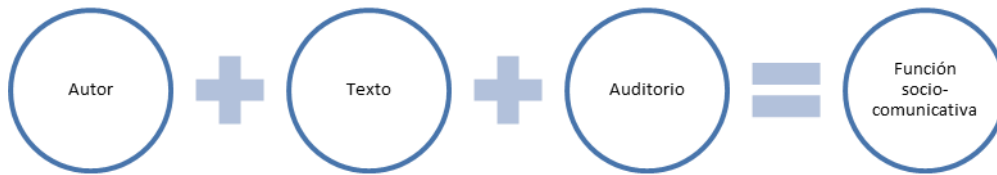
Para Lotman el uso de la máscara en el ámbito teatral y el movimiento entrecortado da origen a la “muñequidad” o intención humana de representar la artificialidad del muñeco. Al igual que en la escena teatral el usuario recurrirá a una máscara y una *piel* acorde al rol que va a desempeñar en el videojuego en particular, el cual está diseñado con arquitectura o ambientes que corresponden a la escena en el cual se sigue un texto, que es la historia o las reglas del juego.

La muñequidad es la tendencia a lo artificial a lo que no es naturalmente humano, mientras que la contraparte es lo vivo. Los avatares conservan la muñequidad. Los hay simples y con ellos se juega por lo que cuenta más la habilidad del usuario que la apariencia del avatar, y los hay muy similares a la realidad, sin embargo el desarrollo del movimiento y la gestualidad no han logrado imitar la naturalidad humana todavía. Lo vivo es el sujeto frente a la pantalla, es que genera códigos, movimientos, estrategias e historias.

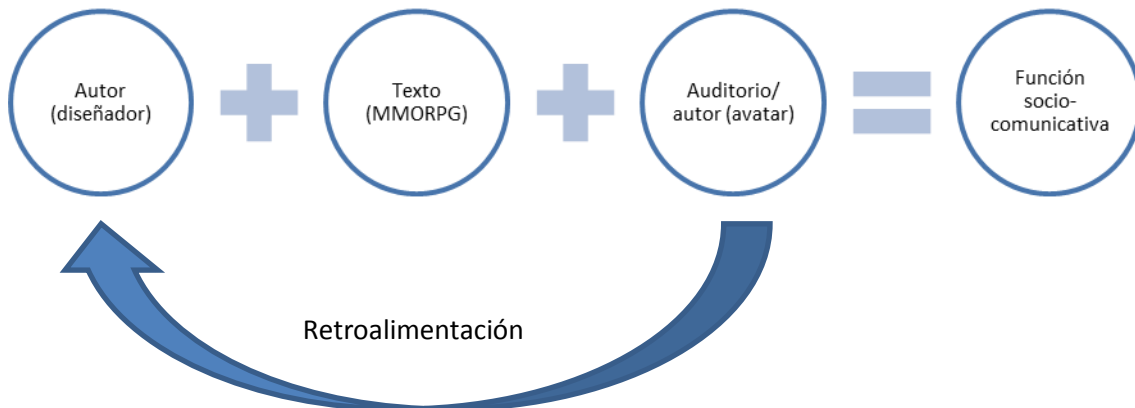
Cada historia escrita para los videojuegos, así como los usuarios corresponden a formaciones socio-culturales cargadas de significado que producen sentido a partir de la práctica en el juego.

Mientras para Lotman los elementos socio-comunicativos básicos son:





Dentro del videojuego las funciones de los elementos cambian en el sentido que el auditorio no sólo consume sino también produce contenidos, en ese sentido se propone:



Un ejemplo de ello es La leyenda de Zelda, un videojuego de acción desarrollado por Nintendo cuyo prólogo es el siguiente:

Entre las leyendas que nos llegan del pasado remoto, hay una que dice así:



Hace mucho tiempo existió un reino que ocultaba el poder dorado de los dioses. Era un lugar hermoso, de verdes bosques y enormes montañas, donde reinaba la paz.

Pero un día fue presa de la ambición de un villano que le arrebató el poder dorado. El reino cayó en las tinieblas... Y cuando el pueblo había perdido casi toda esperanza... apareció de la nada un joven vestido con ropas verdes. Con su misteriosa espada, el joven sepultó al villano y le devolvió al reino la luz. Como venía de otra época, el pueblo le llamó "Héroe del Tiempo". Muchos años después, cuando la historia del joven se había convertido en leyenda, volvieron a soplar vientos de tragedia... El villano que el héroe había sepultado resurgió de las profundidades de la tierra. La gente confiaba en que el Héroe del Tiempo volvería a salvar el reino... Pero el héroe no apareció. El pueblo, indefenso ante ese enorme poder, sólo podía rezar... y encomendar su destino a los dioses...

¿Qué habrá sido de aquel reino de la leyenda? Nadie lo sabe...

—Prólogo del videojuego [The Legend of Zelda: The Wind Waker](#).

La representación de una historia dentro de un videojuego en que el usuario toma un avatar que corresponda a uno de los personajes como si fuera el actor de una obra teatral y trata de desempeñar su papel siguiendo las reglas de la historia y creando otras para tratar de alcanzar la meta del juego.

Una historia ficcional dentro de un juego también ficcional, la representación de la representación, en el que el usuario permanece durante horas y cuándo vuelve al mundo real el juego se termina.

El usuario sabe perfectamente la diferencia entre el mundo virtual del juego y el mundo real, se reconoce así mismo y reconoce a su avatar, sin embargo los niños y niñas en el juego crean un segundo mundo, duplican su vida no sólo en el aspecto







social sino también en aspectos emocionales y cognoscitivos. “En esta orientación cultural, los elementos de juego estables desempeñan un papel psicológico social enorme. De ahí las posibilidades extraordinariamente serias y amplias inherentes al muñeco en el sistema social.” (Navarro, 2000, pág. 95) En el mismo sentido al avatar contiene también una carga social, cultural y simbólica que da cuenta del contexto en el que se crea.

### Los códigos, sus fronteras y sus filtros traductores multilingües en los videojuegos

¿Cómo jugar *Minecraft* multijugador? Fue la pregunta que Ivan, un niño de 10 años colocó en el buscador, y encontró lo que esperaba en *Yahoo respuestas*:

Para hacer un server con Hamachi lo primero que debes hacer es crear una red en la cual todos tus amigos se unan. Lo primero que debes hacer es descargar el server de (no importa si es o no original): <https://minecraft.net/download> lo ejecutas y esperas hasta que aparezca algo como: [INFO] Done (7,082s)! For help, type "help" or "?" abres la carpeta donde lo ejecutaste y luego de eso abres el archivo server.properties y modificas aunque aparezcan muchas cosas más: server-ip= (aquí colocas la ip que aparece en tu Hamachi o le das click derecho en los números que aparecen arriba y eliges la opción "Copiar dirección Ipv4" ) online-mode=(FALSE -si tu juego no es original) pvp=(TRUE si quieres que los jugadores se puedan lastimar con golpes o FALSE si no) difficulty=1 (modificas la dificultad del juego) gamemode=0 (modificas el tipo de juego--> 0 si es supervivencia; 1 si es creativo y 2 si es aventura) max-players=20(máximo de jugadores) Luego abres el archivo ops.txt y pones el nombre de los avatares (nombre que aparece al iniciar el juego) tuyo y de quienes van a jugar. Inicias como al principio y dejas que aparezca: [INFO] Done (7,082s)! For help, type "help" or "?" SIEMPRE QUE QUIERAN JUGAR



JUNTOS EL SERVER DEBE ESTAR EJECUTADO Abres el juego ingresas a multijugador Seleccionas añadir servidor le pones el nombre y tu dirección de Hamachi y das click en aceptar y entras al servidor (tus amigos deben hacer lo mismo en esta ultima parte)

Espero haberte ayudado (Sora, 2014)

La explicación fue tan encriptada que no sólo para los adultos parecería incomprendible, sino también para chicos y chicas no involucrados en los videojuegos o en ese videojuego en particular, sin embargo Ivan, después de leerla, analizarla y algunas horas frente a la computadora, logró crear su servidor y jugar en modo multijugador.

Ivan comprendió el texto y los códigos que no se restringen solamente al lenguaje de programación sino a algo mucho más amplio en la concepción de Iury Lorman.

El texto, para Lotman:

... se presenta ante nosotros no como la realización de un mensaje en un solo lenguaje cualquiera, sino como un complejo dispositivo que guarda variados códigos, capaz de transformar los mensajes recibidos y de generar nuevos mensajes, un generador informacional que posee rasgos de una persona con un intelecto altamente desarrollado. (Lotman 2003 125)

Desde esta óptica, el texto al igual que los videojuegos de rol multijugador masivo en línea (MMORPG) está constituido por un entramado de lenguajes, formas y códigos en un solo sitio.

Cada texto-MMORPG, contiene diferentes códigos dependiendo de su diseño y programación, para el caso de *Minecraft* videojuego, se identifican dos lenguajes, uno natural o lengua escrita y otro artificial que es el de programación. A parte de multiplicidad de códigos como imágenes que constan de texturas, colores, formas; además sonidos y símbolos arbitrarios como la línea de corazones rojos que representan la vida del avatar.





El texto-MMORPG entonces deja de verse como algo ajeno a su entorno, para concebirse como el resultado de todos los elementos sociales y culturales a su alrededor. Un mundo creado en Minecraft, no surge sólo de la fecunda imaginación de los constructores, sino del entorno físico y social de cada sujeto o de cada grupo.

Es muy frecuente encontrar fascinantes reproducciones de edificios emblemáticos o ciudades enteras en esta plataforma. Para transitar a través de estos mundos se requiere de elementos precisos o conductas definidas acordadas por la propia comunidad, así pues Umberto Eco, afirma que es por lo tanto posible que si un grupo humano se puso de acuerdo para nombrar las cosas; algo de la cultura, de la esencia misma de ese grupo o pueblo, se encuentra incorporado a esos códigos que conforman textos. “Es como si cada grupo encriptara esa realidad objetiva con sus propios códigos culturales.” (Eco, 2009, pág. 5)

Tanto el texto así como la semiosfera son espacios definidos. Lotman habla de la frontera que regula el tránsito de significados, por así decirlo, entre el dentro y fuera. Así pues, la frontera semiótica es la suma de los filtros traductores bilingües pasando a través de los cuales un texto se traduce a otro lenguaje o lenguajes que se hallen fuera de una semiosfera determinada (cfr. Lotman 1996 13).

Con relación al ciberespacio y en particular de los videojuegos masivos de rol multijugador en línea MMORPG, los límites ya no responden a fronteras físicas sino a otras impuestas por la misma comunidad virtual, los límites se encuentran en saber o no conducirse dentro del juego; otra frontera es la del idioma en el caso de la comunicación escrita, los usuarios buscan comunidades en las que se puedan comunicar en su propio idioma. Para Lotman, estas fronteras se abren permitiendo a través de sus filtros traductores bilingües un intercambio de mensajes, cada vez hay más usuarios que se involucran en este tipo de entretenimiento, mismos que van iniciando a otros facilitando el intercambio cultural.





En el caso de Ivan, las instrucciones que colocó Sora (pseudónimo del o la usuaria que puso la respuesta) en Yahoo respuestas fue la llave para que él accediera al juego, esta intención de que otros usuarios pueden entrar a la semiosfera del juego a partir de una explicación tiene la función de filtro traductor multiligüe, pues no usa solo el lenguaje escrito en español sino que lo combina con códigos de programación

Lotman divide el espacio de la semiosfera en centro y periferia, el intercambio constante que se da en la frontera provoca que la periferia sea una zona más inestable y cambiante, a la vez es el lugar de mayor producción de mensajes; en cambio en el centro existe un orden constante y una estructura estable. La dialéctica de la semiosfera se da en el continuo movimiento entre el centro y la periferia. (Lotman 1996 15)

Constantemente un nuevo jugador que quiere acceder a una nueva semiosfera tiene que moverse en la frontera y valerse de los filtros traductores multilingües para entrar, los foros y los tutoriales, suelen ser más efectivos que los instructivos que incluían las cajas de los juegos de mesa de antaño. Un universo de *blogueros* y *youtubers* se dedican a hacer este trabajo de traducción multilingüe todo el tiempo para ayudar a nuevos miembros a ser parte del juego.

Cada mundo virtual es creado con un fin específico, la mayoría de ellos responde a un objetivo comercial, los diseñadores establecen las reglas del juego por lo tanto establecen el orden céntrico y la cultura, sin embargo existen usuarios que parten de los diseños originales para formar mundos alternos isomórficos y periféricos que representan la no cultura para el orden establecido. Este tipo de no cultura se encuentran en videos subidos a *you tube*, donde se utilizan las plataformas del juego para realizar animaciones o historias alternativas, saltándose las especificaciones o reglas establecidas.





## Conclusiones

1. Los videojuegos de rol (MMORPG) constituyen espacios de entretenimiento donde se desarrollan habilidades similares de socialización a las fomentadas por el juego de rol pero en espacios diferentes. Los niños y niñas del presente, tienen la oportunidad de dialogar entre la vida real y la realidad virtual constantemente, la controversia radica en el modo de socializar, los individuos están prefiriendo las plataformas virtuales de comunicación a las físicas, porque ellas les representan la seguridad de ocultarse bajo la forma, imagen o avatar con la que ellos eligen verse (socialmente). Como línea abierta para otra investigación, se puede soslayar el hecho de evitar que la presencia física y la comunicación no verbal revelen información que los sujetos prefieren ocultar, es preferible construir un ideal en cual sentirse cómodos y seguros.
2. Los avatares son usados por los niños y niñas en los juegos de rol, como una sustitución de su propio cuerpo, donde pueden definir y corregir lo que no les gusta. También pueden imaginar y expresar su personalidad a través de facetas múltiples, una para cada juego o una para cada momento. Mediante el avatar se puede controlar la gestualidad y los movimientos, un todo programado para actuar, de tal forma que la chica o chico que en la realidad es tímido, puede tener un avatar sociable, las de cabello corto lo pueden tener largo, el obeso puede ser ligero y ágil, se pueden elegir las características raciales y todo este mundo ideal, virtual de fantasía puede hacer realidad la imitación de estereotipos al alcance de un click. El punto de debate se encuentra en el hecho de que las transnacionales distribuidoras de juegos son las que determinan la cultura, por lo tanto los avatares no se alejarán de los estereotipos sino se replican a cada segundo.



3. En lo que se refiere a los códigos nos encontramos ante formas de comunicación múltiple e interactiva, donde la cultura se construye en conjunto a partir de los contextos individuales de cada participante. Estos códigos son generadores de sentido y las habilidades para crearlos que están adquiriendo los niños y niñas que los utilizan y los *redactan* conforman un entrenamiento mediante el juego para las actividades que desempeñarán cuando sean adultos. La *gamificación* de la vida cotidiana es una realidad, de la forma en que los infantes construyen una casita en *Minecraft*, en el futuro se construirán campus universitarios, centros comerciales, casinos etc. Donde será posible estar sin estar presentes físicamente.
4. Las nuevas tecnologías, el uso de internet y los videojuegos mmorpg, no son ni tímidamente, medios democratizados ni de alcance global, sin embargo su existencia y su influencia puede ser criticable pero también es innegable y lejos de desaparecer su uso se consolida en nuestra sociedad.







## Referencias

- Amador, J. c. (2010). Mutaciones de la subjetividad en la comunicación digital interactiva, consideraciones en torno al acontecimiento en los nativos digitales. *Signo y Pensamiento*, 142-161.
- Berinqué, X., Sádaba, C., & Tolsá, J. (2011). *La generación interactiva iberoamericana 2010. Niños y adolescentes entre las pantallas*. Madrid: Foro generaciones interactivas, Fundación Telefónica.
- Eco, U. (7 de junio de 2009). *Alenarte, Revista Cultural y Artística*. Recuperado el 8 de enero de 2014, de *Semiótica de la cultura Hoy*: <http://alenarterevista.wordpress.com/2009/06/07/semiotica-de-la-cultura-hoy-conferencia-de-umberto-eco-por-carlos-feral/>
- Gil Juárez, A., & Vida Mombiela, T. (2007). *Los videojuegos*. Barcelona: UOC.
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Haidar, J. (noviembre de 2005). *Entretextos*. Recuperado el 10 de junio de 2014, de <http://www.ugr.es/~mcaceres/Entretextos/entre6/haidar.htm>
- Lotman, Y. (1996). *La semiósfera, semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Frónesis Cátedra.
- Matas Terrón, A. (2008). *Los juegos de rol, un acercamiento psicopedagógico*. Madrid: Adiesoc.
- Navarro, D. (2000). *Semiosfera III, Semiótica de las artes y la cultura*. Madrid: Frónesis Cátedra.
- Nicolescu, B. (1994). *La transdisciplinariedad, manifiesto*.
- Piuzzi, G. (Septiembre de 2010). Videojuegos MMORPG, conceptos, características, problemáticas y posibilidades. *Revista electrónica de Educación e Innovación*





Multimedia, 11. Recuperado el 8 de julio de 2014, de  
<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/1/art305.pdf>

Sánchez Martínez, J. A. (2013). *Figuras de la presencia, cuerpo e identidad en los mundos virtuales*. México: Siglo XXI.

Sora. (22 de febrero de 2014). *Yahoo respuestas*. Obtenido de  
<https://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20140225153830AAPfTjp>

Valzachi. (s.f.). *Los mundos virtuales*. Obtenido de Los mundos virtuales:  
<http://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/valzacchi/ValzacchiCapitulo-13New.pdf>.