

## «Si no lo puedes diferenciar, ¿acaso importa?»: El círculo mágico y el marco en Westworld

Vicente Díaz Gandasegui<sup>1</sup>

Recibido: 15 de junio de 2022 / Aceptado: 22 de noviembre de 2022 / OPR

**Resumen:** El presente artículo examina la aplicación de los conceptos de ‘círculo mágico’ y ‘marco’ en las tres temporadas hasta ahora emitidas de la serie de ciencia ficción *Westworld*. Mediante un análisis de contenido se explorarán los temores actuales sobre las consecuencias sociales que puede provocar la posibilidad de habitar en espacios híbridos que modifican las fronteras previamente existentes entre la virtualidad y la realidad. Asimismo, la serie permite analizar los dilemas actuales sobre la moralidad que se aplica en estos entornos y su vínculo u oposición a la moralidad existente en la realidad. Por último, la serie facilita examinar desde una perspectiva distópica el libre albedrío existente en sociedades informacionales, en las que el control sobre la información de los ciudadanos se utiliza para vigilar y modificar su conducta.

**Palabras clave:** análisis de contenido; ciencia ficción; entornos virtuales; simulación; videojuegos.

### [en] «If you can't tell the difference, does it matter?»: The magic circle and the frame in Westworld

**Abstract:** This article examines the concepts of the magic circle and the frame in the three seasons of the *Westworld* television series broadcast to date. Based on a content analysis, the article examines contemporary fears about the possible social consequences of living in hybrid spaces that alter the boundaries between the virtual and the real. Likewise, the series allows us to consider current dilemmas about morality in virtual worlds and its connection or opposition to morality in offline spaces. Lastly, one of the plot lines in the series facilitates the exploration of the idea of free will in information-driven and highly virtualized societies from a dystopian perspective in which control over citizens' information is used to surveil and modify their behavior.

**Keywords:** content analysis; science fiction; simulation; videogames; virtual environments.

**Sumario.** 1. El parque y la cotidianeidad, el juego y la realidad real. 2. Examinando Westworld. 3. Videojuegos, el círculo mágico y el marco en Westworld. 4. Análisis. 5. Discusión y conclusiones. 6. Referencias.

**Cómo citar:** Díaz Gandasegui, V. (2023). «Si no lo puedes diferenciar, ¿acaso importa?»: El círculo mágico y el marco en Westworld. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 20(1). 143-150. <https://doi.org/10.5209/tekn.82291>

### 1. El parque y la cotidianeidad, el juego y la realidad real

*Westworld* (Nolan y Joy, 2016) es una serie estadounidense que adapta la película de ciencia ficción de Michael Crichton de 1973 y cuyas tres primeras temporadas, de 10 capítulos cada una, se han emitido en la plataforma HBO. En *Westworld* se mezclan géneros clásicos como el Western con distopías tecnológicas de ciencia ficción basadas en la convivencia de los humanos con posthumanos, y la confusión subyacente surgida por la incapacidad de distinguir lo biológico de aquello que es generado tecnológicamente. De esta forma, en *Westworld* se presenta un parque de atracciones temático inspirado en los mitos del Oeste, en el cual se propone a los visitantes una experiencia de inmersión completa basada en el entretenimiento y el distanciamiento con sus vidas cotidianas. La naturaleza del parque se construye en torno a un juego encapsulado en una realidad exterior (Ivănescu, 2019), un

artificio que provoca experiencias sensoriales reales pero que excluyen consecuencias negativas en la cotidianeidad de los jugadores. Así, *Westworld* se presenta como un lugar hedonista en el que llevar a cabo las fantasías y deseos que no pueden ser cumplidos en el mundo real por aquellos visitantes privilegiados que pueden pagar las altas sumas diarias que cuesta jugar a ser quien uno desea sin que esto tenga consecuencias. Esto se debe a que los anfitriones posthumanos son reseteados al finalizar cada narrativa y los jugadores, al terminar su visita, regresan a sus vidas cotidianas. No obstante, en la articulación entre la realidad y el juego se genera un espacio híbrido que recuerda la propuesta del metaverso como un ‘(no)lugar’, un espacio anónimo y solitario pese a las actividades e interacciones que allí se desarrollan.

*Westworld* es un juego que conjuga lo real con su reproducción en una confusión que remite a la hiperrealidad, la indiferenciación del mapa con el territorio, el espectáculo de la realidad y la seducción de

<sup>1</sup> Universidad Carlos III de Madrid (España)  
E-mail: [vdgandas@polsoc.uc3m.es](mailto:vdgandas@polsoc.uc3m.es)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4163-8401>

los simulacros (Baudrillard, 1983). La simulación y seducción de *Westworld* actualiza de esta manera el ejemplo de Disneylandia que proporcionó Jean Baudrillard (1994, p. 12) para representar un espacio de confusión, «de ilusiones y fantasmas», en el que el entretenimiento y el hedonismo hacen que se difumine la relevancia que cobra la realidad, como plantea Guy Debord (2000) en *La sociedad del espectáculo*.

## 2. Examinando Westworld

El medio audiovisual es una herramienta apropiada para examinar, a través de sus argumentos e imágenes, los temores y problemáticas sociales actuales, proyectando en un laboratorio de lo imaginable lo posible y difícilmente explicable. Las imágenes permiten reflexionar de manera diferente a como lo hacen las palabras, indagando sobre ciertas problemáticas desde una perspectiva que en ocasiones resulta irracional (Talavera, 2015). Así, como indica Slavoj Žižek (1989), la ficción, y la ciencia ficción en particular, permite analizar la sociedad en la que vivimos y en la que probablemente viviremos a partir del entretenimiento, la fascinación y la seducción que propone, pues contemplar las problemáticas sociales directamente podría resultar incomprensible y doloroso. Estas producciones audiovisuales distópicas son un reflejo de los temores actuales sobre el desarrollo tecnológico, mostrando los miedos latentes y los dilemas éticos sobre los cambios tecnológicos y sociales que están teniendo lugar en las últimas décadas a través de imágenes y argumentos que a los espectadores les resultan familiares y sugerentes.

Las series, a diferencia de las películas, permiten también examinar con mayor grado de profundidad estas problemáticas y temores. El gradual desarrollo de las narrativas en las series facilita la construcción de personajes y tramas con mayores matices y frecuentemente con variaciones y cambios sustanciales. *Westworld*, como otras series actuales, tiene una naturaleza laberíntica, en la que tanto personajes como espectadores se ven afectados por el juego de confusiones y engaños que ofrece una línea argumental con constantes giros. El desconcierto afecta por lo tanto a ambas esferas: el mundo real en el que los espectadores consumen el material audiovisual y el diegético que habitan los personajes, en los que, a su vez, como se muestra especialmente en la tercera temporada, la realidad y la simulación –reemplazo o copia del original– se hacen indistinguibles. La serie recupera así estrategias de la ciencia ficción surgidas a finales del pasado siglo (*Desafío Total*, *The Matrix* o *eXistenZ*) que hacen que el espectador adopte una posición activa en la confusión que se muestra.

### 2.1. Objetivos

El objetivo fundamental del artículo es examinar, a través del análisis de contenido de la serie *Westworld*,

la tecnología (actual y futura) que permite habitar entornos. Por ello, se analizará la confusión que supuestamente se generará cuando la tecnología provoque que desconozcamos si estamos habitando en entornos reales o simulados y, también, cuando los seres biológicos se hagan indistinguibles de las criaturas creadas o posthumanos (Pepperell, 1995; Bostrom, 2005; Ballesteros, 2007). Este temor enraza en las ideas postmodernas que diagnosticaron una sociedad tecnificada en la que los simulacros implosionan a los referentes (Baudrillard, 2001). Asimismo, el artículo comprende otros objetivos secundarios entre los que incluimos el análisis de la moralidad que se aplica o traslada a los entornos virtuales y su vínculo u oposición a la moralidad existente en la realidad. Por último, se examinará la libertad de actuación, la capacidad del agente de obrar a voluntad, y las constricciones aplicadas a los avatares (o jugadores) en estos entornos virtuales, considerando también las analogías o diferencias con la vida cotidiana.

### 2.2. Metodología

Para analizar estos aspectos en *Westworld*, hemos realizado un análisis de contenido de las tres temporadas hasta ahora emitidas de la serie. El propio término ‘análisis de contenido’ indica que lo analizado, como señala José Luis Piñuel Raigada (2002), es lo que se encuentra encapsulado en un discurso, en este caso en una producción audiovisual, lo que permite realizar un diagnóstico de la situación en la que se ha generado y el sentido que se le ha dado –consciente o inconscientemente– desde la situación de origen. En el análisis de contenido se ha prestado atención tanto a los aspectos visuales, las imágenes, como los diálogos y los argumentos que presenta la serie. Se combina así en un mismo marco el contenido de la serie con el análisis de sus significados e implicaciones considerando la literatura académica, específicamente sobre los conceptos clave que vehiculan el análisis: el ‘círculo mágico’ y el ‘marco’ (Frutos Esteban, 2008; Piñuel Raigada, 2002).

El análisis de contenido se ha llevado a cabo en diferentes etapas. En un primer momento, mediante el visionado de los treinta episodios que hasta ahora componen la serie, se identificó la línea fundamental de interés y los objetivos secundarios. En una segunda etapa se ha realizado una revisión bibliográfica de la literatura existente sobre esta temática y sobre la serie que se analiza. En una tercera etapa se seleccionaron las categorías o aspectos concretos que guiaron el análisis: la analogía entre el parque y entornos virtuales que podemos habitar; la existencia de un círculo mágico o marco que separa esos entornos de la vida cotidiana; la porosidad de las membranas del círculo mágico en ámbitos virtuales; los dilemas éticos que surgen al poder habitar entornos virtuales y aplicar una moralidad diferente a la del mundo real; la libertad de actuación existente en el mundo real y

entornos virtuales. Finalmente, en una cuarta etapa se ha vuelto a visualizar la serie, sistematizando el análisis y seleccionando diálogos, escenas, imágenes y argumentos para ilustrar las categorías previamente diseñadas.

### 3. Videojuegos, el círculo mágico y el marco en *Westworld*

En *Westworld*, como en los videojuegos, las reglas no pueden ser enteramente negociadas por los participantes, pues existen una serie de directrices predeterminadas que constriñen los propósitos y capacidad de actuar de los jugadores en un entorno que está diseñado de antemano (Liebe, 2008; Montola, 2009). El parque evoca de esta manera a las mecánicas de un videojuego: primero ofrece opciones para personalizar el avatar y, posteriormente, una guía actúa como los menús que facilitan el acceso al juego. Asimismo, *Westworld* posibilita diferentes líneas argumentales predefinidas y ofrece la opción de repetir jugadas (Moll, 2018). Los anfitriones de *Westworld* representan a los avatares autónomos en videojuegos o NPC (*non-playable characters*): tienen una existencia programada dependiente de los jugadores que visitan su entorno y poseen una rutina circular que evoca al castigo de Sísifo. Así, los anfitriones de *Westworld* no experimentan progreso o desarrollan una identidad, pues sus memorias son borradas en cada nueva partida o visita que reciben. Sin embargo, unos fallos en la programación de estos avatares les permite adquirir conciencia de su situación y traspasar las fronteras reservadas para los jugadores, los visitantes del parque.

En el parque encontramos algo parecido a lo que experimentan los jugadores en mundos virtuales que no se detienen cuando el jugador no los habita y en los que un gran número de jugadores asumen roles preseleccionados que evolucionan con constricciones en las elecciones y decisiones que asumen (Menger, 2017). Como ocurre en los entornos virtuales, a los visitantes se les aplican limitaciones predefinidas que les permiten actuar con un cierto grado de improvisación (Lacko, 2017), lo que nos recuerda a las ideas formuladas por Erving Goffman (1987) sobre el comportamiento del actor ante las audiencias en escenarios sociales contemporáneos. De esta forma, las reglas y el contexto prediseñado encauzan la acción y dirigen al jugador, de manera inconsciente, hacia unos objetivos y elecciones concretas.

En *Westworld*, el círculo mágico, ese espacio social en el que las reglas y normas son negociadas de manera distinta a como se acuerdan tras la membrana que separa al mundo exterior, adquiere unas características similares a las aplicadas a los videojuegos y diversos entornos virtuales. La serie contribuye a redefinir el concepto elaborado por Johan Huizinga en *Homo Ludens* (1972) y que fue popularizado posteriormente por Katie Salen y Eric Zimmerman en

su obra *Rules of Play* (2003), quienes enfatizaron las particularidades de ese espacio y tiempo artificial, diferente a la cotidianidad. El círculo mágico, según lo define Huizinga (1972), protege del exterior, mantiene alejado el mundo real, cotidiano y mundano, del mundo fantástico creado durante el juego, en el que las reglas son diferentes. Como indica Michael J. Apter (1991), el jugador tiene la seguridad de que no se le puede infligir daño y que, a su vez, los problemas del mundo real no traspasarán las fronteras.

En *Westworld*, la porosidad de las membranas del círculo mágico, como apunta Edward Castronova (2005), se hace patente y la separación con el mundo exterior no está sellada completamente, transitando entre un espacio y otro, tanto los personajes como los principios morales o normativos. De esta forma, el mundo que imagina *Westworld* diluye las diferencias y distancias entre el mundo real y el mundo diegético, entre el jugador y el avatar, confinando la magia en un entorno que mantiene fugas con la realidad cotidiana.

El concepto de marco en Goffman (2006) puede complementar las ideas del círculo mágico, en particular la aplicación realizada por el autor en su ensayo *Fun in Games* (1972). En los juegos los participantes se preguntan, como en otros marcos sociales, «¿qué está sucediendo ahí?» y organizan, considerando su experiencia personal previa, la atención que prestarán a la acción, las actividades que desarrollarán y las expectativas y normas que tienen lugar en ese ámbito. Es así como desde la perspectiva de Goffman se puede considerar que los juegos, los videojuegos y en este caso *Westworld*, son uno más de los múltiples marcos que conforman y estructuran la realidad que habitamos, en la que «se interpretan roles, se manipulan impresiones, se ritualizan prácticas que generan órdenes normativos y se imbrican regiones y escenarios» (Puente y Sequeiros, 2019, p. 291).

Un aspecto de especial relevancia desde la perspectiva goffmaniana es la vinculación entre los diferentes marcos, particularmente los comportamientos y valores que por la experiencia de los individuos se trasladan de uno a otro. Así, tanto en la serie como en los videojuegos, el marco del juego o del parque se diferencia de la realidad cotidiana, pero al mismo tiempo se inserta en ella y en otros marcos pasados, otros juegos o parques de atracciones que alimentan la experiencia previa que sirve de guía para la actuación. En el marco del juego los códigos se encuentran sistemáticamente estructurados, limitando el comportamiento, interacción y construcción de los jugadores, tal y como ocurre en otros escenarios sociales, aunque es el jugador el que dota de sentido particular, por su experiencia previa o socialización —en ese o en otros juegos— y la interpretación que hace del contexto, las normas y valores que rigen la interacción.

Las membranas o marcos que separan la realidad del juego de *Westworld* son más porosos y complejos que las que actualmente experimentamos a través de la tecnología disponible, pero la proyección de lo cono-

cido en lo que esperamos o tememos que ocurra hace que las reacciones de sorpresa y confusión convivan con la familiaridad. Humanos y posthumanos se hacen indistinguibles en apariencia y, en ocasiones, las criaturas artificiales parecen más humanas en sus comportamientos que los visitantes que reciben, eliminando la distinción entre el original y la copia. Asimismo, en la tercera temporada de la serie se conjuga el transhumanismo de los personajes que utilizan la tecnología para mejorar sus capacidades humanas y el posthumanismo de las criaturas con apariencia humana, pero con origen tecnológico y cualidades que superan lo biológico (Bostrom, 2003). El posthumanismo que visualizamos en la serie amplía la confusión de los personajes y el espectador hasta hacer que la existencia biológica o tecnológica disuelva las diferencias existentes en la actualidad. Las simulaciones y los referentes en ocasiones aparecen indistinguibles para los visitantes y los espectadores, evocando la presencia e interacción con la tecnología actual, en la que con cada vez más frecuencia nos relacionamos con máquinas como Siri o Alexa de manera similar a como lo hacemos con los humanos.

De esta forma, la confusión de los ámbitos reales y creados tecnológicamente conecta con otras producciones de ciencia ficción recientes como *Desafío Total* (Verhoeven, 1990), *El Cortador de Césped* (Leonard, 1992), *eXistenZ* (Cronenberg, 1999) o *The Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999) y, también, a otras obras en las que los posthumanos se hacen indistinguibles –ya sea por su apariencia o su comportamiento– de los humanos, como *Blade Runner* (Scott, 1982), *Terminator* (Cameron, 1984), *IA* (Spielberg, 2001), *Ex Machina* (Garland, 2015), *Vuelvo Enseguida* (Harris, 2014), o *Her* (Jonze, 2013). En *Westworld*, estas criaturas posthumanas combinan lo tecnológico con lo biológico, superando a los humanos en capacidades físicas y mentales, sobre todo en el procesamiento de información, capacitándolas para habitar y traspasar las fronteras entre ambos mundos, la sociedad real y el oeste simulado. La serie muestra así una cercanía, desde la distopía, con la tradición fáustica, la posibilidad de superar las limitaciones de lo biológico y natural con la creación de criaturas intelectual y físicamente superiores.

#### 4. Análisis

*Westworld* permite investigar la capacidad humana para habitar entornos virtuales y relacionarse con criaturas artificiales, mostrando un cierto pesimismo sobre los humanos que conviven con posthumanos. Ese humanismo en tiempos posthumanos se revela monstruoso, generando más empatía en los espectadores las criaturas tecnológicas que los humanos, por el trato en el trato que los visitantes humanos les dan a los anfitriones artificiales. *Westworld* muestra a las audiencias que las distinciones entre humanos y posthumanos se desvanecen con el desarrollo tec-

nológico. Como sugiere el personaje Ford, co-autor del parque (interpretado por Anthony Hopkins), la diferencias entre los posthumanos y sus creadores son una construcción que hemos asumido como cierta. Las diferencias, nos dice Ford, se basan en premisas que cada vez están más cerca de ser superadas por el desarrollo tecnológico y cultural, pues “la persona es un tipo de ficción” (S01E08 –temporada primera, episodio octavo de *Westworld*).

El Hombre de Negro o William (interpretado por Jimmi Simpson y Ed Harris) representa la pretensión de superar estas distinciones y trascender las fronteras del círculo mágico o el marco para habitar un mundo simulado en el que obtener experiencias más satisfactorias. Su persona y el personaje adoptado – analogía del jugador y el avatar– transitan entre los dos mundos, estableciendo una distancia entre ellos, pues el entorno artificial, el ritual del juego, le resulta más gratificante que las rutinas desordenadas de la cotidianidad. Esta idea la expresa de manera muy elocuente El Hombre de Negro en la primera temporada: «el mundo real es caos, aquí todos los detalles responden a algo» (S01E02). El juego le aporta al Hombre de Negro una experiencia más real, pese a su artificialidad, que la sociedad que se encuentra al otro lado del parque en la que habita William, construida en torno a convenciones culturales que constriñen el desarrollo de su verdadera identidad. Por ello intenta alejar al mundo real de la ficción, lo que para él constituye su región anterior y región posterior, en términos de Goffman.

Su nueva persona surgida dentro del círculo mágico del parque establece un nuevo diálogo entre su ‘yo’ y el ‘mi’ ficcional, utilizando los conceptos desarrollados por G. H. Mead (1990), en los que el ‘yo’ constreñido por el ‘mi’ social encuentra nuevos márgenes para expresarse. Así, muestra una versión de su persona que considera más real en el mundo artificial, en el que su ‘yo’ creativo e imprevisible se enfrenta a menos constricciones, convenciones y expectativas que guían su conducta. En el parque, en un entorno habitado por seres programados, el ‘otro generalizado’, ese conjunto organizado de actitudes asumidas de los demás, le facilitan desarrollar una segunda naturaleza originada en el mundo recreado, en el que puede satisfacer sus instintos primarios sin ser juzgado por ello.

He estado fingiendo toda mi vida, mi vida se basa en ello. Es una buena vida, es la vida que siempre he querido, pero he venido aquí y he encontrado una vida en la que no tengo que fingir. Una vida en la que puedo estar vivo de verdad (...) Este lugar no alimenta tu yo más bajo. Revela el más profundo. Tu verdadero yo (S01E07).

De esta manera, el mundo virtual modifica su existencia en el mundo real y mediante un proceso de anagnórisis, de reconocimiento de su identidad real, pasa a ser consciente de las convenciones y deman-

das a las que se encuentra sometido (Winckler, 2017). El círculo mágico del parque le facilita al Hombre de Negro un escape liberador a las limitaciones existentes en la realidad social. Sin embargo, aquellos que conocen a William, entre ellos su hija, muestran su extrañeza por la persona (re)construida en el parque. Por ello, William (o el Hombre de Negro) pretende romper las reglas propuestas por el juego, diluir las fronteras del círculo haciendo despertar la conciencia de los anfitriones, sustituyendo el mundo real por su simulación: «este mundo parece más real que el mundo real, pero no lo es porque los invitados no pueden perder. Lo que significa que todo esto es mentira. Pero podemos hacer que sea verdad» (E10S1).

El Hombre de Negro muestra así una posición anómica, incapaz de reconciliar sus objetivos con las normas del juego, generándole confusión, al final de la segunda temporada y especialmente en la tercera, sobre la (i)realidad que experimenta dentro y fuera del parque. El juego de «ilusiones y fantasmas» (Baudrillard, 1994, p. 12) le dificulta la identificación del referente cuando la simulación implosiona la realidad. La inmersión de William en El Hombre de Negro provoca que la membrana o frontera del círculo mágico se desvanezca y, como consecuencia, la ficción se introduce en la realidad y la realidad permea en la ficción.

La ausencia de ruptura dificulta la diferenciación de roles y por ello El Hombre de Negro y William se hacen indiferenciables. El personaje y la persona, el jugador y el avatar, se muestran incapaces de identificar los códigos que separan la realidad de su reflejo artificial e incluso de determinar la verdadera naturaleza de su ser, experimentando una cierta monomanía que le provoca desinterés por la esencia del lugar en que se encuentra («si no lo puedes diferenciar, ¿acaso importa?», S03E06). En este sentido, la tercera temporada muestra a un William perdido, confuso y desorientado, pero ello no evita que reconozca el trayecto que ha recorrido y la persona en que se ha transformado como resultado de habitar parcialmente ambos mundos. Él mismo lo explica cuando se enfrenta a sus identidades anteriores, jugadores que se fusionan en el avatar en que se ha convertido: «quizá el juego me ha hecho de esta forma» (S03E06).

Otro de los personajes que transita entre ambas esferas es Bernard (Jeffrey Wright), un posthumano que, durante la primera temporada, cuando trabaja como programador de las criaturas tecnológicas de *Westworld*, desconoce su verdadera naturaleza. Bernard muestra la porosidad de las fronteras desde la otra linde, como criatura artificial que se cree humana hasta que descubre su origen tecnológico. Como explica Ford, el co-creador del parque, Bernard se encuentra en una posición única: «un programador que sabe cómo funcionan las máquinas y una máquina que sabe su verdadera naturaleza» (E08S01).

Bernard, como otros anfitriones, ilustra también la disolución de las fronteras entre los humanos y las máquinas, la imposibilidad de diferenciar lo natural

de lo creado artificialmente. Así, en la tercera temporada expresa que «vivir la vida de otra persona te cambia» (S03E05), mostrando que la construcción de la persona y de los posthumanos es similar y, al mismo tiempo, que los mundos ficcionales o sintéticos tienen impacto en los espacios reales.

Dolores (Evan Rachel Wood) comparte esencia y descubrimiento con Bernard, aunque en su caso el recorrido es distinto. Se rebela contra los jugadores al adquirir conciencia sobre su naturaleza y, como consecuencia, ambiciona habitar el mundo real que se esconde más allá de las fronteras del parque. Dolores descubre ser un avatar, una parte del juego, pero con capacidades físicas y mentales superiores a las de los visitantes. Pese a tratarse de una criatura artificial, su comportamiento y apariencia van modificándose en un auto-descubrimiento constante de sí misma y sus objetivos. Se subleva ante el sometimiento, pretendiendo revertirlo para dominar la realidad social que percibe como inferior, con la implosión de los referentes desde las simulaciones. Por ello, en su trayecto y transformación pasa de ser preguntada a preguntar «¿has cuestionado alguna vez la naturaleza de la realidad?». Una interpelación formulada por Bernard, para calibrar su conocimiento sobre la naturaleza de *Westworld* y posteriormente utilizada por ella cuando, siendo conocedora de las fronteras del círculo, pretende revertir la relación de dominación de los humanos sobre los posthumanos. Esta posición queda escenificada en su resurrección en el último episodio de la tercera temporada en un cuerpo que, como Ava (Alicia Vikander) en *Ex machina*, muestra intencionadamente su naturaleza artificial. Dolores representa de esta forma la posible futura convivencia con criaturas de origen tecnológico, avatares o posthumanos, que por sus características físicas y mentales trascienden las fronteras del círculo mágico. Dolores, como la mencionada Ava o Samantha (Scarlet Johansson) en *Her*, plantea la posibilidad de que las simulaciones convivan con los humanos en espacios híbridos entre la virtualidad y la realidad, generando nuevas relaciones que no están basadas en la subordinación y que despiertan nuevos temores o interpretaciones sobre la singularidad, un momento futuro en el que, como pronosticaron Hans Moravec (1999) y Ray Kurzweil (1999), se revertirá el dominio sobre las máquinas cuando estas superen física e intelectualmente a los humanos (Díaz Gandasegui, 2019).

Maeve (Thandie Newton) es otra posthumana que descubre su verdadera naturaleza, pero en este caso por despertar fuera del parque. Traspasar las membranas del círculo mágico le permite manipular a los técnicos humanos, que en principio deberían controlarla a ella y, de esta forma, hacerse con el mundo que no le pertenecía en origen. Maeve supera las constricciones que le han sido impuestas, algo que expresa de manera literal: «nadie me hace hacer algo que no quiero hacer» (S01E06).

Maeve entiende y domina los códigos de ambos mundos y la posición que ocupa en ellos («conozco la realidad de mi naturaleza», S03E02). Su conciencia sobre el mundo real y el simulado le dota de una posición privilegiada para actuar en ambos entornos persiguiendo unos objetivos que parcialmente comparte con Dolores, pues además de buscar su liberación pretende reunirse con la hija que le fue asignada en una de las ficciones. El argumento que da sentido al mundo diegético del juego se convierte así en detonante del comportamiento de Maeve en el mundo exterior, lo que en un movimiento circular la conduce a modificar las reglas que afectan a las simulaciones. Maeve modifica los parámetros que le han sido impuestos y ocupa espacios que no debería habitar, al otro lado de la membrana que separa el círculo mágico, para alcanzar así un anhelo que sabe que le ha sido implantado para crear una narrativa ficcional: «todos los juegos tienen reglas, hay que saber como romperlas» (S03E02).

Así, mientras que Dolores trata de eliminar las fronteras porosas que separan la realidad del mundo artificial para que sus criaturas revoquen la dominación, Maeve pretende reconfigurar el orden de las simulaciones y los referentes para poder convivir con una hija que sabe que pertenece a la ficción. Maeve reconoce la simulación como un entorno desligado de la realidad, mostrando de manera alegórica la frecuente experiencia que se obtiene en los entornos virtuales, ya sea en juegos o en entornos habitables, que posibilitan la vivencia en una cotidianeidad virtual como una finalidad en sí misma.

La disolución de las fronteras entre la realidad y los entornos virtuales también se refleja en las analogías que examina la serie sobre la libertad de actuación y las constricciones que son ejercidas sobre los visitantes y los anfitriones, los seres humanos y las criaturas posthumanas, ambos sometidos a procesos de socialización o programación que conlleva unos resultados similares (Moll, 2018): la internalización de unos valores y demandas o expectativas sociales que limitan sus conductas. En la primera temporada de la serie Maeve pronuncia unas palabras muy ilustradoras: «los humanos creen que su forma de percibir el mundo es especial, pero vivimos en bucles tan parecidos como los de los anfitriones, sin cuestionar nuestras elecciones, satisfechos con recibir órdenes» (S01E08)». Posteriormente, en la tercera temporada, añade una reflexión aún más elocuente que matiza la anterior: «los que crearon nuestros mundos tenían una suposición común: que el libre albedrío no existe» (S03E08).

La serie sugiere que las similitudes entre los entornos virtuales y los reales, entre las simulaciones y sus referentes, facilitan la disolución de las fronteras o marcos, pues sus habitantes, en un lado y en otro, tienen análogas posibilidades de desarrollar su libertad de actuación. La libertad y el control son particularmente exploradas en la tercera temporada de la serie, en la que se presenta a Reboham, un sistema

de inteligencia artificial capaz de predecir y controlar la vida de los humanos a través de probabilidades y estrategias. De esta forma, la nueva versión del panóptico en la sociedad informacional, recuerda a las líneas argumentales de los juegos, en los cuales se estimulan las actuaciones de los jugadores y sus avatares con una orientación predefinida. Así, las fronteras se diluyen y los simulacros implosionan a los referentes, haciendo que la cotidianeidad se parezca a un videojuego, con un orden y una estructura que garantiza el control sobre la voluntad de los individuos.

El argumento recuerda y renueva así al pensamiento crítico de Herbert Marcuse (1969), quien definió a los ‘hombres’ unidimensionales de las sociedades tecnológicas modernas como seres imbuidos en rutinas que bajo un aparente disfrute introyectan y reproducen los valores y objetivos del sistema. El ‘hombre’ unidimensional suprime, según sugiere el autor, la posibilidad del ‘otro’ o lo diferente bajo la aparente presencia de las elecciones en el consumo y, asimismo, elimina el cuestionamiento y la reflexión sobre el orden o el sistema, fascinados por la satisfacción que provoca la tecnología y el entretenimiento. De esta forma, las ideas que subyacen de *Westworld* y la lectura de obras como *El hombre unidimensional*, pese a referirse a tecnologías y contextos distantes en el tiempo, coinciden en identificar la ausencia de alternativas y el control disfrazado de distracción o complacencia que provee la tecnología. Ciertamente, una lectura desde la perspectiva de Marcuse sobre la disolución del círculo mágico en los entornos virtuales probablemente nos devuelve una imagen oscura en la que los otros (no)lugares, como ha ocurrido en *Second life* y como podría ocurrir en *Meta*, se parecen a los ya conocidos y en los que impera la misma lógica cultural y económica.

## 5. Discusión y conclusiones

*Westworld* es un reflejo oscuro de la virtualidad que conocemos y la que prevemos. La serie muestra las consecuencias sociales que puede provocar el desarrollo tecnológico y, también, proyecta en el futuro las implicaciones que conlleva habitar espacios híbridos que mezclan la realidad cotidiana y la virtualidad. *Westworld* explora los videojuegos y plataformas virtuales que conocemos (como *Second life* o los *SIMS*) y las que están por venir, como *Meta*, lugares en los que ya no solo se juega, sino que también se convive, se educa o incluso se trabaja. *Westworld* expone a través de las herramientas que provee la ciencia ficción nuestros temores sobre el metaverso que intuimos. La serie muestra una proyección de la realidad actual en la que los simulacros sustituyen a los referentes y en la que los entornos virtuales revelan unas fronteras porosas y difusas, lo que implica el disfrute, pero también la confusión y el desencanto con la realidad. Esta idea queda representada cuando Caleb (Aaron Paul), en la tercera temporada, le dice a Dolores, una

simulación: «eres la primera cosa real que me pasa en mucho tiempo» (S03E03). La serie sugiere un futuro en el que la disolución de la virtualidad en la realidad y la inmersión plena de los participantes en entornos (re)creados produce experiencias percibidas como reales con efectos reales en los participantes, revitalizando el Teorema de Thomas con nuevas connotaciones: «Si las personas definen las situaciones como reales, éstas son reales en sus consecuencias» (Thomas, 1928, p. 572).

De esta forma, el presente artículo ha examinado los conceptos del círculo mágico y marco en el contexto de una nueva tecnología que ha modificado significativamente la manera en que fueron concebidos estos términos hace ya cinco décadas. Una de las consecuencias de la disolución de las fronteras que separan los mundos ficcionales de los juegos y la cotidianeidad es sin duda la confusión que genera en los participantes la naturaleza, real o simulada, de los espacios, habitantes o situaciones que experimentan. El desarrollo de los entornos virtuales que diluyen las diferencias entre el entorno creado y el cotidiano plantea dos posibles estrategias en los participantes, las cuales están representadas en la serie: la desorientación o la sustitución de los referentes por los simulacros con indiferencia.

La disolución de las fronteras del círculo mágico o el marco puede ser observada también como un síntoma de un cambio cultural que pervierte las ideas del juego como un espacio lúdico distanciado de la cotidianeidad, para convertirlas en escapatorias, en ocasiones no reconocidas, para evadirnos del mundo que habitamos. Diluir los límites del círculo mágico puede ser una estrategia efectiva de compensación

del estrés o conflictividad de las rutinas experimentadas en sociedades occidentales, pero implica también toda una serie de dilemas éticos sobre la moral que se aplica a los entornos sintéticos, como ocurre en *Westworld*, donde los visitantes acuden al parque con la intención de saciar sus instintos primarios y encontrar satisfacción en actividades que no podrían llevar a cabo en el mundo real. Aunque la jurisdicción del mundo real no sea aplicable a mundos virtuales, la porosidad de las membranas traslada la moralidad de las actuaciones de un entorno a otro y plantea controversias sobre si los valores presentes en la sociedad deben ser los mismos que tienen vigencia en espacios creados para escapar de la realidad.

Por último, la serie explora el libre albedrío, la capacidad de elegir y tomar decisiones, utilizando la analogía de los videojuegos y entornos virtuales para mostrar las constricciones sociales existentes en nuestra realidad cotidiana en sociedades contemporáneas. *Westworld* muestra el control sobre nuestras conductas que se puede ejercer desde entornos virtuales mediante un paralelismo con los juegos persuasivos, capaces de moldear, reforzar o cambiar las percepciones, creencias o comportamientos de los participantes (Sequeiros Bruna, Puente Bienvenido y Fernández Ruiz, 2022). De esta forma, *Westworld* expone de manera crítica la libertad de elección de los individuos cuando a las expectativas sociales que guían nuestra manera de obrar se le añade la capacidad de la tecnología para dirigir nuestros comportamientos. Así, los jugadores y los avatares se fusionan y la completa inmersión en la virtualidad, sugiere la serie, implica también una mayor vigilancia y control sobre nuestras existencias.

## 6. Referencias

- Apter, Michael J. (1991). A Structural phenomenology of play: A reversal theory approach. En M.J. Apter y J. H. Kerr (Eds.), *Adult play* (pp. 13-30). Swets & Beitlinger B.V.
- Ballesteros, Jesús (2007). Biotecnología, biopolítica y posthumanismo. En Jesús Ballesteros y Encarna Fernández (ed.), *Biotecnología y posthumanismo* (pp. 115-148). Aranzadi.
- Baudrillard, Jean (1983). *Simulations*. Semiotext(e).
- Baudrillard, Jean (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.
- Baudrillard, Jean (2001). *Selected writings*. Stanford University Press.
- Bostrom, Nick (2003). The transhumanist FAQ: A general introduction. En: Calvin Mercer y Derek F. Maher (2003). *Transhumanism and the body: The world religions speak* (pp. 1-17). Palgrave Macmillan.
- Bostrom, Nick (2005). A history of transhumanist thought. *Journal of Evolution and Technology*, 14(1), 1-25. [https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:55ab57ec-70d0-4b93-b058-0d7f57167cc2/download\\_file?file\\_format=application%2Fpdf&s-afe\\_filename=A%2Bhistory%2Bof%2Btranshumanist%2Bthought&type\\_of\\_work=Journal+article](https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:55ab57ec-70d0-4b93-b058-0d7f57167cc2/download_file?file_format=application%2Fpdf&s-afe_filename=A%2Bhistory%2Bof%2Btranshumanist%2Bthought&type_of_work=Journal+article)
- Cameron, James (director) (1984). *Terminator* [película]. Hemdale Film Corporation.
- Castronova, Edward (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. The University of Chicago Press.
- Cronenberg, David (director) (1999). *eXistenZ* [película]. Miramax Films.
- Debord, Guy (2000). *La sociedad del espectáculo*. Pre-textos.
- Díaz Gandasegui, Vicente (2019). El amor en tiempos de posthumanismo. *Athenea Digital*, 19(1). <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.2231>
- Frutos Esteban, Francisco J. (2008). El análisis de contenido y la organización de repertorios culturales: El caso de las placas de linterna mágica. *Revista Latina de Comunicación Social*, 11(63). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81912006021>

- Goffman, Erving (1972). Fun in games. En *Encounters. Two studies in the sociology of interaction* (pp. 15-81). Penguin.
- Goffman, Erving (1987). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu-Muguia.
- Goffman, Erving (2006). *Frame analysis: Los marcos de la experiencia*. Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Harris, Owen (Dir.) (2014). *Vuelvo en seguida*. Black mirror [serie de televisión, episodio 4]. Channel 4.
- Huizinga, Johan (1972). *Homo ludens*. Alianza.
- Ivănescu, Andra (2019). Westworld and the pursuit of meaningful play. En Alex Goody y Antonia Mackay (Eds.) *Reading Westworld* (pp. 79-96). Palgrave Macmillan, Cham.
- Jonze, Spike (dir.) (2013). *Her* [película]. Anapurna Pictures.
- Juul, Jesper (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kurzweil, Ray (1999). *The age of spiritual machines: How we will live, work and think in the new age of intelligent machines*. Phoenix.
- Lacko, Ivan (2017). On the path to sentience. *World Literature Studies*, 9(3), 29-40. [https://wls.sav.sk/wp-content/uploads/WLS3\\_2017\\_Lacko.pdf](https://wls.sav.sk/wp-content/uploads/WLS3_2017_Lacko.pdf)
- Leonard, Brett (dir.) (1992). *El cortador de césped* [película]. Allied Vision Ltd.
- Liebe, Michael (2008). There is no magic circle. En Sebastian Günzel, Michael Liebe y Dieter Mersch (Eds.) *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008, DIGAREC, Series I* (pp. 324-340). Potsdam University press.
- Marcuse, Herbert (1969). *El hombre unidimensional: Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada*. Seix Barral.
- Mead, George Herbert (1990). *Espíritu, persona y sociedad: Desde el punto de vista del conductismo social*. Paidós.
- Menger, Ellen R. (2017). *Casual and hardcore players in HBO's Westworld (2016): The immoral and violent player* (Master's thesis). University of Utrecht. [https://studenttheses.uu.nl/bitstream/handle/20.500.12932/25925/Ellen\\_Menger\\_MA\\_Thesis\\_Final.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://studenttheses.uu.nl/bitstream/handle/20.500.12932/25925/Ellen_Menger_MA_Thesis_Final.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Moll, Nicholas (2018). A Special kind of game: The portrayal of role-play in Westworld. En William Irwin (ed.) *Westworld and philosophy: If you go looking for the truth, get the whole thing* (pp. 15-25). John Wiley & Sons.
- Montola, M. (2009). The invisible rules of role-playing: The social framework of role-playing process. *International Journal of Role-Playing*, 1(1), 22-36. [http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/montola\\_the\\_invisible\\_rules\\_of\\_role\\_playing.pdf](http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2009/01/montola_the_invisible_rules_of_role_playing.pdf)
- Moravec, Hans (1999). Rise of the robots. *Scientific American*, 18, 12-19.
- Pepperell, Robert (1995). *The post human condition*. Intellect Press Powell.
- Piñuel Raigada, José Luis (2002). Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido. *Sociolinguistic Studies*, 3(1), 1-42. [https://www.uem.es/data/cont/docs/268-2013-07-29-Piñuel\\_Raigada\\_AnalisisContenido\\_2002\\_EstudiosSociolinguisticaUVigo.pdf](https://www.uem.es/data/cont/docs/268-2013-07-29-Piñuel_Raigada_AnalisisContenido_2002_EstudiosSociolinguisticaUVigo.pdf)
- Puente, Héctor y Sequeiros, Costán (2019). Goffman y los videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramaturgica a los dispositivos videolúdicos. *Revista Española de Sociología*, 28(2), 289-304. Doi: <https://doi.org/10.22325/fes/res.2018.74>
- Salen, Kate y Zimmerman, Eric (2003). *Rules of play*. MIT Press.
- Scott, Ridley (dir.) (1982). *Blade Runner* [película]. Warner Brothers.
- Sequeiros Bruna, Costán, Puente Bienvenido, Héctor y Fernández Ruiz, Marta (2022). Persuasión en los videojuegos: La construcción de identidades. *Teknokultura. Revista de cultura digital y movimientos sociales*, 18(1), 33-41. <https://doi.org/10.5209/tekn.78260>
- Spielberg, Steven (Dir.) (2001). *IA* [película]. Warner Bros.
- Talavera, Pedro (2015). La narración cinematográfica del posthumanismo. *Cuadernos de Bioética*, 26(2), 279-290. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87541128008>
- Verhoeven, Paul (dir.) (1990). *Desafío total* [película]. TriStar Productions.
- Wachowski, Lana y Wachowski, Lili (dirs.) (1999). *The Matrix* [película]. Warner Bros Pictures.
- Winckler, Reto (2017). This great stage of androids: Westworld, Shakespeare and the world as stage. *Journal of Adaptation in Film & Performance*, 10(2), 169-188. [https://doi.org/10.1386/jafp.10.2.169\\_1](https://doi.org/10.1386/jafp.10.2.169_1)
- Žižek, Slavoj (1989). *The sublime object of ideology*. Verso.