

*Máquinas de pensar  
videojuegos,  
representaciones y  
simulaciones de poder*

---

*Iván Rodrigo  
Mendizábal*



UNIVERSIDAD ANDINA  
SIMÓN BOLÍVAR  
Ecuador



ABYA  
YALA



CORPORACIÓN  
EDITORIA NACIONAL



Máquinas de pensar  
*Videojuegos, representaciones  
y simulaciones de poder*

SERIE   
*Magíster*  
VOLUMEN 50

UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR, SEDE ECUADOR

Toledo N22-80 • Teléfonos: (593-2) 255 6405, 322 8031 • Fax: (593-2) 322 8036

Apartado postal: 17-12-569 • Quito, Ecuador

E-mail: [uasb@uasb.edu.ec](mailto:uasb@uasb.edu.ec) • <http://www.uasb.edu.ec>

EDICIONES ABYA-YALA

Av. 12 de Octubre 1430 y Wilson • Teléfonos: (593-2) 256 2633, 250 6247

Fax: (593-2) 250 6255 • Apartado postal: 17-12-719 • Quito, Ecuador

E-mail: [editorial@abyayala.org](mailto:editorial@abyayala.org)

CORPORACIÓN EDITORA NACIONAL

Roca E9-59 y Tamayo • Teléfonos: (593-2) 255 4358, 255 4558

Fax: (593-2) 256 6340 • Apartado postal: 17-12-886 • Quito, Ecuador

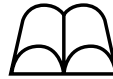
E-mail: [cen@accessinter.net](mailto:cen@accessinter.net)

Iván Rodrigo Mendizábal

**Máquinas de pensar**  
*Videojuegos, representaciones  
y simulaciones de poder*



UNIVERSIDAD ANDINA  
SIMÓN BOLÍVAR  
Ecuador



CORPORACIÓN  
EDITORIA NACIONAL

Quito, 2004

**Máquinas de pensar**  
*Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*  
Iván Rodrigo Mendizábal



Primera edición:  
Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador  
Ediciones Abya-Yala  
Corporación Editora Nacional  
Quito, mayo 2004

Coordinación editorial:  
*Quínche Ortiz Crespo*  
Diseño gráfico y armado:  
*Jorge Ortega Jiménez*  
Cubierta:  
*Raúl Yépez*  
Impresión:  
*Impresiones Digitales Abya-Yala,*  
*Isabel La Católica 381, Quito*

ISBN: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador  
9978-19-001-5 (serie)  
9978-19-081-3 (número 50)

ISBN: Ediciones Abya-Yala  
9978-04-700-X (serie)  
9978-22-390-8 (número 50)

ISBN: Corporación Editora Nacional  
9978-84-250-0 (serie)  
9978-84-353-1 (número 50)

Derechos de autor:  
Inscripción: 019648  
Depósito legal: 002665

---

Título original: *Videojuegos, culturas ubicuas y poder diseminado:*  
*heterotopía y utopía en los juegos de simulación y de rol*  
Tesis para la obtención del título de Magíster en Estudios de la Cultura  
Programa de Maestría en Estudios de la Cultura, mención en Comunicación, 2002  
Autor: *Iván Rodrigo Mendizábal*. (Correo e.: *irodrigo26@hotmail.com*)  
Tutor: *José Laso*  
Código bibliográfico del Centro de Información: *T-0187*

---

# Contenido

Introducción / 11

## *Capítulo I*

**Tecnología, tecnocultura y videojuegos / 23**

El debate sobre las tecnologías: un acercamiento inicial / 23

Tecnocultura y usos sociales de las tecnologías / 28

Tecnologías sociales y tecnologías de juego / 30

La racionalidad informática y los videojuegos / 33

## *Capítulo II*

**Heterotopía y utopía: el espacio semiósico de los videojuegos / 39**

La nueva tensión entre tiempo y espacio / 40

Heterotopía y utopía / 44

Espejo y juego: la «tercera dimensión» del espacio virtual / 47

El espacio semiósico de los videojuegos / 52

Los videojuegos: entre el control y el efecto liberación / 61

## *Capítulo III*

**Configuración estética del espacio virtual de los videojuegos / 65**

El problema estético alrededor de las imágenes modernas / 65

A modo de caracterización / 68

Semiótica de la imagen de síntesis y del videojuego / 71

El discurso estético-representacional de los videojuegos / 87

## *Capítulo IV*

**Mundos de poder y poder espacializado / 93**

El espacio ilusionístico desde su otra dimensión / 93

Un orden situacional: del espacio al territorio virtual / 100

Simular la ocupación: la reflexividad del cuerpo social / **107**

Mundos posibles, espacios de poder / **113**

El ejercicio simulado del poder / **123**

#### *Capítulo V*

**Identidad(es), cuerpo(s) y travestismo digital / 127**

El cuerpo como idea pura / **128**

Construirse una máscara o dar vida a la misma / **131**

El travestismo digital: la sexualidad como «tecnología del yo» / **135**

Producción figural de sí / **139**

Avatar / **152**

#### *A modo de conclusión:*

**Mitificar lo ilusorio / 153**

Bibliografía / **165**

Universidad Andina Simón Bolívar / **173**

Títulos de la Serie Magíster / **174**



*A Sergio,  
jugador de estrategias,  
constructor de sueños*



*...No te pido que testimonies lo que consideras falso, que sería pecado, sino que testimonies falsamente lo que crees verdadero. Lo cual es acción virtuosa porque suple a la falta de pruebas de algo que sin duda existe o ha sucedido...*

UMBERTO ECO, BAUDOLINO



# Introducción

Ángel Rama, en su célebre ensayo *La ciudad letrada* (1984), apunta el hecho de que las ciudades, en la temprana Modernidad Latinoamericana, fueron reorganizadas para dar cabida a las comunidades de intelectuales conectadas a los centros de poder. La disposición del espacio urbano en forma cuadricular y simétrica, en la Colonia, y luego, en la República, implicaba una necesidad: la de concebir la urbe ideal, geométrica y ordenada que privilegiaba el centro y, por lo tanto, la jerarquización del poder con el fin de que las prácticas sociales se aglutinaban respecto a las prácticas discursivas del núcleo administrativo. La autoridad reclamaba, de este modo, la palabra y creaba un mundo simbólico que mostraba la densidad del poder controlador: la palabra y su escritura legitimaban a aquél y permitían la convergencia de lo externo, lo subalterno, lo marginal hacia el centro, sitio de los diversos aparatos de gobierno.

En el siglo XX ese poder central había cambiado su estrategia. Alentando el ordenamiento urbano empezó a aprovechar los *media* para descenderse y diseminar a la ciudad letrada. Aunque tales *media* ya demarcaban las agendas políticas del poder administrativo y aparecían como los nuevos mediadores, el poder se había transformado y ramificado mezclando diversidad de prácticas y de sitios de ejercicio. La ciudad, en este sentido, se reconceptualizaba. Se conformaba en un emplazamiento en el que se conjuncionaban variedad de poblaciones, mundos e imaginarios, decantando el pasado, sobre cuyo seno se iba reafirmando la Modernidad. El poder si bien ahora aparecía reflejado como centro en los *media*, sin embargo, no necesitaba de una ubicación sino que demandaba ubicuidad gracias a las imágenes y la opinión mediática, pero sobre todo, empezaba a privilegiar la deslocalización y la inestabilidad de las relaciones logrando otras centralidades (multiculturalidad, identidades distintas y confrontadas pero al mismo tiempo correlacionadas) basadas en la disputa y la gestión de la información y el conocimiento.

La *ciudad informacional* de hoy, como resultante de este proceso, sería el nuevo espacio del poder que se ha diseminado ampliamente. En esta ciudad aquél tiene otro cuerpo. Va más allá de la ciudad administrativa, de las comunidades de letrados y de los *media*, hasta establecerse en una extensa tra-

ma de prácticas discursivas dada por la diversidad de actores sociales. Como capital, supone flujos y espacialidades, intercambios e interacciones de lo simbólico, produce tecnologías y saberes, conecta lugares con élites gestoras. Lo urbano (el conjunto de prácticas), por lo tanto, se alza por sobre la ciudad (el espacio y el territorio).

En ciertos lugares de esa ciudad informacional se erigen otras ciudades, consecuencia de esa intrincada relación y disputa que abre el poder sobre su propia discursividad: al modo de la ciudad administrativa rodeada por la ciudad letrada, ahora irradiados, aparecen los nuevos anillos, las ciudades virtuales, esas heterotopías o no-lugares, como dice Augé, donde no hay identidad, donde no se promueve relación ni se establece historia que los trascienda (1996: 83). Como espacios de tránsito, del ver y del hacerse ver, se mezclan allá el comercio y el ocio que, realizados como utopías del flujo del capital, muestran el descentramiento y la des-espacialización simbólica que caracterizan a las ciudades contemporáneas.

Si en la ciudad letrada el espacio lúdico estaba relegado a la periferie, en la ciudad informacional dicho espacio está diseminado. La urbe, de pronto, emerge como lúdica: así, en su heterogeneidad se juegan desde valores sociales hasta económicos para lo cual se desarrollan equipamientos con normas, principios y temporalidades. Los estadios, por ejemplo, suponen una localización cronotópica y cumplen con la tarea, mediante el desate espontáneo de las fuerzas, de restaurar las relaciones sociales tensionadas por el juego de lo económico-político-social que articula el Estado mientras se legitima en lo multicultural. Los centros comerciales, aunque no son propiamente equipamientos para el juego, sin embargo, albergan salas de videojuegos que aparecen tan importantes como los cines, supermercados o tiendas de artículos de vestir. El centro comercial, de este modo, muestra una faceta de la ludópolis: allá el ocio, que permite la adquisición de bienes simbólicos, hace que también se gestione el placer, ahora individual; ya no es una ciudad letrada, pero sí una ciudad de imágenes (de representaciones y de espejos).

Detengámonos en los videojuegos como fenómeno cultural en el marco de éstos y otros territorios sin identidad y en los videojuegos como los constituyentes de una nueva discursividad, de lo social y de lo político.

Los videojuegos, en sí, son otras formas de *tecnologías de poder*. Cooptan al espacio social y urbano y se inscriben, al mismo tiempo, como los nuevos emplazamientos virtuales desde los cuales parece elaborarse otra forma de constituir la socialidad en las ciudades informacionales. En tanto entornos de juego o de entretenimiento, son igualmente herramientas con las cuales mucha gente empieza a gestionar su relación con cierto mundo, el de las tecnologías, que atraviesan a toda sociedad en la actualidad. De este modo, forman parte de la vida cotidiana y se presentan como instrumentos de simu-

lación y de coacción psicológica que ampliamente se han introducido en algunas capas de la sociedad. Los videojuegos, por ello, no son un fenómeno aislado y más bien constituyen parte de un nuevo lenguaje cultural que se relaciona particularmente con la evolución tecnológica que ha acelerado el ritmo de las ciudades hoy en día. De ahí que no solo están en los centros comerciales (en máquinas digitales) y las casas (con las computadoras o consolas como *PlayStation*, *Nintendo* o *Xbox*) sino también en pequeñas salas públicas en diversos sectores de la ciudad e incluso pueblos (por ejemplo, en Ecuador en algunas poblaciones rurales, están bajo toldos en las plazas los días de feria), además de Internet (en juegos *on-line* y comunidades virtuales). Acceden a ellos variedad de poblaciones.

Un estudio<sup>1</sup> de la *Interactive Digital Software Association* (IDSA) publicado en mayo del 2001 revela, en este sentido, que los videojuegos ocupan un lugar importante en la industria y la cultura tanto norteamericana como mundial. Además de que representan un substancial rubro en la economía, el solo dato de que en EE.UU. juegan regularmente 145 millones de personas, el 60% de una población entre los 6 y los 35 años, ya es importante comparado con el hecho de que en España la cifra asciende a 45%. Es evidente que el grupo de población que más atiende los videojuegos son los hombres, particularmente adolescentes y jóvenes que, de acuerdo al estudio del IDSA, son el 57%, en tanto las mujeres ocupan el 43%, de los cuales la edad promedio del/la jugador/a es de 28 años. El mayor usuario de juegos de computadora se sitúa sobre los 36 años (40%), en tanto quienes emplean consolas ya sea en casa o en centros comerciales son adolescentes por debajo de los 18 años (45%). El tiempo dedicado a jugar, por ejemplo en México, es de 3 horas promedio diariamente. Por otro lado, a nivel de compradores de videojuegos, los consumidores son mayores de 18 años (96%) donde las principales compradoras de juegos para computadora son mujeres (55%) mientras que para consolas son los hombres (54%).

Por lo que se puede observar, los videojuegos ocupan un espacio en la vida social de las personas. Esto se refleja, de acuerdo al mencionado estudio, en el hecho de que 35,5% prefieren jugar videojuegos mientras que el 18,2% ve televisión y un 15,3% le gusta navegar en Internet. Entre otros pasatiempos de los norteamericanos no figuran ir al parque o pasear, pero sí, leer libros (13%), ir al cine (11,7%), alquilar películas (6,5%) y ver TV cable (0,5%). En

1. Me remito a una serie de documentos publicados por IDSA, entidad que agrupa a todas las productoras de videojuegos en EE.UU.; asimismo, la crónica de un informe elaborado por la empresa Tábulas en España, «La opinión de España sobre los videojuegos» de Paradinas (2001), y también el informe «Marco referencial del espacio audiovisual en México» de la Dirección General de Televisión Educativa emitido en julio del 2000. No existen datos ni estudios sobre el mercado en Ecuador ni en otras partes de Latinoamérica.

este sentido, se puede constatar el hecho de que *los videojuegos pertenecen a una cultura sedentaria que privilegia el espacio individual y la interacción con tecnologías*. Quienes lo usan claramente los encuentran divertidos (87,3%) o les sirve para compartir con los amigos y la familia momentos de encuentro (42,4%) por lo que muchas familias los consideran como los nuevos medios que abren una puerta al mundo contemporáneo.

## OBSERVAR LOS VIDEOJUEGOS

Es evidente que los videojuegos son hoy parte esencial de la cultura contemporánea. Acercarse a los videojuegos, en este sentido, es importante ya que permite develar el impacto que tienen estos en la vida de las personas. Así, este ensayo quiere comprender la presencia de estas nuevas tecnologías en la cotidianidad analizando las estrategias de modelamiento que hacen al nuevo comportamiento cultural imperante basado en la simulación de lo real y la imaginación de escenarios de nuevas socialidades.

A mi modo de ver, la cultura que ellos conforman se relaciona con otro modo de entender el juego y en sí misma dicha cultura no alude a lo que es la mera diversión infantil sino que se sitúa en otro contexto, en el de los videojuegos que semiotizan las prácticas sociales de quienes son sus más efectivos utilizadores, jóvenes, adultos y, en otro caso, comunidades políticas que las consideran de modo estratégico para sus fines. Evidentemente no hago un estudio etnográfico de ellas, sino que más bien me detengo en la *lógica cultural* que los videojuegos inscriben y desatan, por lo que el enfoque que doy a este trabajo es desde la *semiótica cultural*. De este modo, no me oriento al aspecto hartamente discutido acerca de si inducen o no a la violencia o si son factores de alienación sino, al contrario, cómo *los videojuegos crean un espacio, definen y estetizan un tipo de práctica, y llevan al jugador a hacer mundos posibles bajo la premisa de que con el jugar con los videojuegos se hipotetiza el mundo actual*. La base está en comprender que la cultura que ellos establecen tiene una dimensión particularmente resemantizadora por lo que el hecho de jugar si bien es funcional a la estructuración de la cultura es igualmente fundamental para la comprensión de los *mecanismos de poder*, los que ahora *se simulan*. Por ello, percibo a los videojuegos como objetos y producciones culturales, fenómenos del conocimiento y formaciones discursivas de una sociedad que se autoseñala bajo los signos de la hegemonía del éxito y del poderazgo.

Por lo dicho, la idea que supedita este ensayo relaciona a los videojuegos con las culturas que, desde mi punto de vista, son ubicuas dado que el po-



der se ha diseminado simbólicamente, y desde allá ver cómo los videojuegos cooptan al espacio social, articulándose como heterotopías y, a la vez, utopías. Analizo los *juegos de simulación y de rol*, como los ejemplos más tácitos donde se construye la idea de poder y el concepto de simulación de sociedad que, en definitiva, es también de la Otredad. De este modo, mi objetivo tiene que ver con reflexionar sobre el papel que juegan los videojuegos en la ideación de nuevas utopías sociales en la cultura contemporánea dado el desplazamiento y resignificación que hacen de las heterotopías en las que están insertas.

Los planteamientos de Michel Foucault (1999a) respecto al espacio social, a las heterotopías y la formación de lo utópico, además de la estructuración de los regímenes de poder, me parecen valiosos para comprender lo indicado hasta ahora. Foucault considera que el poder no es solo una práctica que se da para coaccionar sino también para producir sentido por lo que, diferente a lo que se cree que el poder es ejercido por el Estado, este más bien es atributo de diversos grupos sociales lo que permite que sea ejecutado desde lugares estratégicos. De algún modo, la idea de poder es parangonable con la de cultura, como trama significadora diseminada. Por ello tiene que ver con heterotopías o lugares de impugnación o de resituación identitaria que muestran la espacialización del poder en un intrincado sistema de planos, cuerpos y redes, que dentro de lo social, aluden a una acumulación de saberes.

Los centros comerciales, como las nuevas tecnologías, son heterotopías, pues si bien encierran unas ciertas lógicas, al mismo tiempo impugnan a lo real aunque también hablan de lo real. Los videojuegos, por ejemplo, emplean esta misma lógica: se oponen a lo real, son lugares virtuales en los que se cree se puede uno escindir y articular una otra identidad al igual que son territorios que hacen real una utopía. De alguna manera, los videojuegos cumplen con ser espacios de concreción de la ilusión. La relación entre heterotopía y utopía en Foucault es importante por eso, ya que ambas están supeditadas. Si la una supone crisis, la otra implica el lugar que permite el retorno a lo imaginado más no a lo conocido. Los videojuegos se muestran, por esta situación, como los *otros lugares* utópicos de la Modernidad, sobre todo porque ejemplifican figuralmente que es posible reconformar la idea de cuerpo y refundar paradójicamente lo social. El juego articulador de todo esto está en el hecho de que el jugador, en consecuencia, simboliza al mundo y lo hace desde su experiencia tal como lo plantea el filósofo norteamericano Nelson Goodman (2001). Los mundos posibles de los videojuegos, en esencia, así, son constitutivos de la *cultura de la ubicuidad*.

Si hoy no hay ciudades letradas, se puede afirmar que en su reemplazo existen comunidades virtuales de oralidades secundarias (en el sentido de Ong, 1994) cuyo saber tecnológico y su conocimiento del mundo como imagen y a través de las imágenes les hacen eficaces para reinstalar el poder co-

mo un imaginario. Como dice Southern, comprender a los videojuegos desde la cultura (y los Estudios Culturales) es, desde este punto de vista, ver cómo ellos juegan su parte en la sedimentación de la hegemonía, no proveyendo significado al desbalance moral, o alentando a la delincuencia, o al hecho armado, o promoviendo la agresión, sino que son herramientas que hacen mantener la preponderancia del capitalismo globalizado (2001: 5) ya sea mostrando simbólicamente que se puede tener dominio o legitimando la lógica descendidora del poder del cual todos somos cadena y discurso.

## UBICANDO EL CONTEXTO

En sí, la atención a los videojuegos como un fenómeno cultural es reciente, no obstante los casi 40 años de su presencia en la sociedad occidental demarcada por la evolución de las innovaciones tecnológicas y el fuerte impacto de la informática en la vida cotidiana de las personas. Su emergencia en sí nos sitúa en lo que se ha dado a llamar la «tecno» y «cibercultura», campos que, en los últimos 10 años, en el marco de la *sociedad de la información*, han comenzado a suscitar reflexiones variadas.

Particularmente se han hecho estudios y reflexiones sobre las nuevas tecnologías aunque muchos de ellos todavía dispersos, recién conforman un corpus que va desde la filosofía, la etnografía, la sociología y también la política. En este campo, no obstante los análisis sobre los videojuegos, los estudios realizados son contados y algunos de ellos se centraron en demonizarlos dada la pobreza narrativa con la que han sido identificados. Por ejemplo, la psicología y el psicoanálisis inicialmente se preocuparon por los impactos y por las consecuencias, sobre todo en el terreno de la adicción, llegando incluso a culpar a estos de las nuevas formas de violencia de las que se han hecho eco las publicaciones periodísticas al comparar las matanzas colectivas perpetradas en colegios o cines en varios de los países industrializados. Más recientemente, empero, la misma psicología dio un vuelco en sus enfoques y empezó a comprender cómo con los videojuegos se estructuran identidades y mundos simbólicos recomendándolos incluso para el tratamiento terapéutico de enfermedades mentales. El enfoque sociológico sobre las nuevas tecnologías y videojuegos, por su parte, es pobre y, salvo algunas menciones, no ha profundizado realmente sobre las nuevas formas de jugar en las sociedades capitalistas. A pesar de ello, quizá la disciplina que más se ha interesado en los videojuegos, aunque de forma ambivalente, es la educación, campo desde la cual se produjeron una serie de reflexiones más bien de índole pedagógica.

Sin embargo, es interesante observar la literatura sobre las nuevas tecnologías relacionadas con la informática. En ese contexto existen una serie de discusiones desde la perspectiva cultural, las que abarcan desde los análisis sobre el impacto social de las tecnologías y computadoras en la cultura y en los imaginarios, hasta aquellos estudios críticos sobre la ideología tecnocrática que se impone cada vez más, sobre todo en el campo de la gestión empresarial, campo que, por otro lado, reclama para sí la racionalidad de la sociedad de la información. De hecho, es desde allá que se piensa sobre la tecnología y la cibercultura, ámbitos que han permitido encontrar ideas sobre la conformación de nuevas formaciones discursivas y el papel narcótico de la cultura de la imagen, además de las propuestas neobarrocas que van desde la idea del exceso informacional hasta el mito de la descorporeización y la poshumanidad. Desde ese ámbito las voces entusiastas hablan de los videojuegos como el *décimo arte*; en definitiva, el arte que caracteriza al siglo XXI.

Específicamente sobre el tema de los videojuegos circulan ensayos en la Internet en los *websites* de universidades europeas (Reino Unido, en un caso, o países nórdicos, en el otro). Aunque muchos de ellos aportan conceptos sobre las generaciones de la violencia, algunos textos dan pistas para el análisis de aspectos culturales situándose en cuestiones inherentes a la nueva forma de hacer historia que sugieren los videojuegos abriendo posibilidades para el trabajo semiótico de estos.

El estudio que propongo, si bien tiene a la vista todo ello, se orienta más a establecer una línea de base entre la cultura y el poder, y desde este punto de vista, una lectura cultural-política del fenómeno de los videojuegos. Sin ser una reflexión técnica, ni tecnocrática, ni histórica, analizo el fenómeno de los videojuegos desde una amplia perspectiva. Por ejemplo, los enfoques de la filosofía contemporánea y de la arquitectura ponen en evidencia los temas de la ubicuidad, de la heterotopía, de la utopía, de la deslocalización de lo social que, confrontados con la informática, nos permiten situarnos en una racionalidad espacial que impregna de indeterminación al mundo de lo real. Por otro lado, al enfocarme en el problema del poder, y su expresión figurativa en los videojuegos, me sitúo en el plano de lo político desde donde se puede comprender las estructuras complejas de producción de saberes y conocimientos que permiten la constitución ya sea de las identidades o de los individuos como sujetos sociales. Al acudir a la mirada semiótica y al recurrir a diversas variables de reflexión en el marco de lo cultural y lo comunicacional y teniendo en cuenta lo anterior el aporte que pretendo dar es el de un *análisis del discurso de los videojuegos y de las nuevas tecnologías* desde una mirada interdisciplinaria cultural que pienso aún no se ha dado.

Por ello, me he propuesto específicamente analizar cuáles son las estrategias que impregna a la cultura tecnológica de los videojuegos y que per-

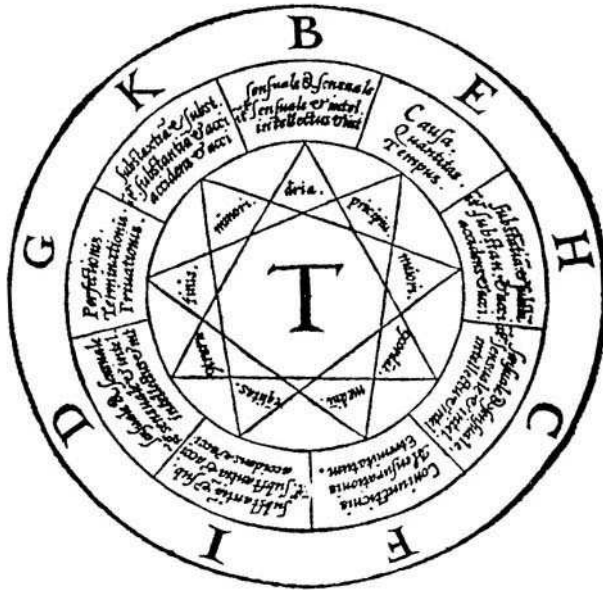
miten la formación del imaginario social en las sociedades tecnológicas contemporáneas; y estudiar, mediante el acercamiento a las lógicas narrativo-gráficas de los videojuegos de simulación y de rol, las funciones espaciales, sociales y culturales que surgen como las nuevas expresiones de la Modernidad tardía, en este sentido, de las prácticas sociales y sus identidades emergentes.

Considerando las ideas vertidas, la pregunta que guió el presente estudio fue: ¿Al ser la expresión de heterotopías, los videojuegos forman la conciencia del poder en los individuos y desde allá la construcción de nuevas utopías?

## ORGANIZACIÓN DEL PRESENTE TEXTO

Hacia el 1275 el monje mallorquino Ramón Llull escribió una obra, *Ars compendiosa inveniendi veritatem* (*Arte abreviada para encontrar la verdad*), como una propuesta dirigida al Papa y a los monjes de diversas congregaciones para que estos inicien una nueva etapa en la evangelización de los musulmanes y los judíos así como elevar el nivel de la enseñanza en los monasterios. Él estaba convencido que una de las maneras de formar a la gente y captar almas para el cielo con más eficacia era por la vía de las imágenes retóricas para lo cual ideó un dispositivo que llamó la «*Máquina de pensar*». Esbozado en el libro mencionado, el instrumento no era más que un sistema lógico de cuatro partes que tenía como componentes unas ruedas, que giradas adecuadamente permitían, según él, mezclar las dimensiones teológicas, morales y científicas para producir argumentos irrefutables que demuestren la Verdad del Cristianismo. De hecho, lo que estaba planteando, adelantándose a su tiempo, era en sí un *software* de computadora para lo cual Llull había elaborado unos esquemas y un lenguaje binario en los que asociaba números y letras. La máquina de pensar, vista de esta manera, amalgamaba saber y destreza, abría posibilidades a diversas preguntas y, en la práctica, se conformaba en un artefacto de juego por el cual los blasfemos debían ser educados a beneficio de la Iglesia.

Tal máquina de pensar hoy en día es, para nosotros, nada más ni menos que el prototipo y el ejemplo de un videojuego. El estudio que presento a continuación tiene que ver con estas modernas máquinas de pensar que, aunque no tienen que ver con el Cristianismo ni con tareas evangelizadoras, tienen un propósito similar, el de lograr *hacer hipótesis del mundo y hacer conformar al yo*. Como ha dicho Johnson (2001), los videojuegos son, en realidad, herramientas de conceptualización y, como tales, tecnologías, que no solo sirven para pensar el mundo de lo real sino que ayudan a que el individuo



Uno de los esquemas de la «*Ars compendiosa inveniendi veritatem*»  
de Ramón Llull (1275)

pueda pensarse a sí mismo dentro de *un* mundo. Lo que las hace funcionar son, claramente, la inmersividad, el iconismo, la simulación y el trabajo sicológico que inducen.

El primer capítulo, de este modo, presenta una breve panorámica de la discusión sobre las tecnologías en el mundo contemporáneo y cómo los videojuegos forman parte de aquella. Puesto que las tecnologías son inherentes a la vida humana, también discuto el cómo estas conforman una cultura y un saber tecnológicos que después definirán lo que son las tecnologías del yo y las tecnologías del poder. Inmediatamente después defino lo que son los juguetes electrónico-digitales para tratar de concretar el tipo de dispositivos que son los videojuegos caracterizándolos.

El segundo capítulo aborda la cuestión del espacio. La premisa básica que se sostiene es que la eficacia de los videojuegos está dada porque no solo introducen a una lógica de juego sino que al mismo tiempo crean un espacio sicológico y mental que lleva a que el jugador se escinda del espacio real. Sin embargo, el problema va más allá de este hecho, pues, los videojuegos, a mi modo de ver, representan el desplazamiento que ha habido en la sociedad de la información de la idea de tiempo a la de espacio gracias a las nuevas tecnologías, ocasionando la desterritorialización, deslocalización y deshistoriza-

ción y creando, además, el individualismo, sedentarismo personal y los micro-relatos haciendo ver la configuración de micropoderes en la sociedad. Por ello se discuten los conceptos de heterotopía y utopía, es decir, espacios de crisis y espacios (llenos de) imaginarios. Los videojuegos se sitúan entre esas dos ideas. Fundan un espacio virtual que funciona como un espejo absorbente en el que el individuo, al manipular los íconos, cree que puede articular una historia y una vivencia más allá de la real. De ahí que finalmente se sugiera el hecho de que los videojuegos son entornos que ayudan a conformar un poder puesto que el jugador simula controlar un territorio.

El tercer capítulo, producto de los dos anteriores, establece las bases para una lectura semiótica y discursiva de los videojuegos como tecnologías del yo y del poder a través del develamiento de sus estructuras estéticas. Allí se dan los parámetros para ver cómo los videojuegos estructuran lo que llamaré las «*máquinas semióticas y discursivas*» con las cuales el jugador elabora hipótesis, estrategias y tácticas respecto del mundo. Tras esta discusión lo que interesa observar es la creación y la recreación de mundos posibles y cómo, desde estos, se simbolizan la vivencia y el contexto actuales.

El cuarto capítulo se sitúa específicamente en el análisis de la máquina de los videojuegos de simulación, particularmente «The Sims» (2001), «SimCity 2000» (2000) y «Civilization II» (1996). Escogí estos tres puesto que son paradigmáticos en la historia de los videojuegos: sabemos que los juegos de computadora se inician como investigaciones de laboratorio pero luego, cuando se insertan en lo social gracias a las industrias culturales, empiezan a desarrollarse como herramientas lúdicas, de cálculo estratégico respecto a escenarios posibles; en este contexto, los juegos de simulación van modificándose hasta plantearse en modelos que marcaron hitos como los nombrados que forman y aglutinan comunidades de personas que los utilizan de diverso modo. El problema fundamental que quiero discutir es, de este modo, aprovechando los postulados y las herramientas semióticas, una *semiótica del poder* que estaría detrás de estos videojuegos gracias a la simulación y a la escenificación de esos signos del poder la que, en definitiva, tiene que ver con la diseminación del capitalismo como factor condicionante de las relaciones interculturales y sociales. En tal sentido, pienso que en tanto el poder se ejerce desde el espacio de la dominación, porque ya hay una conciencia del poder en el dominado, conciencia que deviene de su espacialización; el aprender aquél tácticamente mediante tecnologías de juego como los videojuegos, es desglosar su lógica. El capítulo discute así que los videojuegos aun cuando enseñen a idear estrategias de poder, también son artefactos culturales que hacen aparecer el poder simbólicamente y que si son aprovechados por el jugador, este tiene la posibilidad de entender los mecanismos de sujeción y de control que se dan en la sociedad, incluso formando parte de ellos.

El quinto capítulo, recogiendo la idea de que con los videojuegos se ensaya la lógica de la Otredad y se vuelve otro a uno mismo, analizo las políticas y las estéticas de descentramiento y descorporeización que están insertas como imaginarios en la ciber y tecnocultura. La idea básicamente es tratar de evidenciar cómo el poder se corporiza simbólicamente y cómo desde allá se estructura la diferencia. Los casos estudiados son las imágenes de «personajes virtuales» como el de Lara Croft del videojuego «Tomb Raider» (1996) y otros pertenecientes a los juegos de rol. La sintaxis del poder, a mi modo de ver, está en la ideación de los cuerpos, y entender dicha sintaxis es, desde ya, interesante.

El capítulo final, a modo de conclusión (aunque rigurosamente no podría verse como tal dado que este mismo capítulo sugiere otras entradas o plantea otras cuestiones), discute el hecho de que los videojuegos y sus estéticas simuladoras no solo se quedan en el marco ilusionístico del juego sino que, diferente a lo que son las realimentaciones de la cultura por la vía de las industrias culturales de ocio y entretenimiento, intentan integrarse como imágenes y como imaginarios de lo social esta vez transparentados y legitimados por la pintura neobarroca. Analizo el caso del pintor griego Miltos Manetas.





## CAPÍTULO I

# Tecnología, tecnocultura y videojuegos

Vivimos en un mundo en el que el acelerado desarrollo de las innovaciones tecnológicas ha modificado las relaciones y las prácticas sociales. Temores y proclamas entusiastas circulan alrededor de este hecho evidenciando que las tecnologías no son simples aspectos que hacen a la historia de la humanidad sino que encarnan hoy un rol protagónico en el imaginario de las personas en la mayoría de sociedades y culturas. De hecho, su presencia en la vida cotidiana es indiscutible al punto que modifican el modo de entender esta. Se constata, así, que las tecnologías no tienen nada que ver con la productividad técnica y más bien inscriben una promesa liberadora que abarca la intimidad y los sentidos llevando al ser humano a explorar dimensiones nuevas.

Los *videojuegos* son uno de los ejemplos de esta mutación tecnológica. En ellos se evidencia la relación tecnología, nuevas prácticas y sensación de liberación de lo real. Sus imágenes parecen expresar la idea emancipadora de producir y explorar otros horizontes implementándose, así, en *tecnologías de simulación* al modelar tipos de mundos posibles, alentando la formación de sociedades diferentes a las actuales.

Tras aquéllos hay una cultura virtualizada y ubicua que claramente se identifica con las «sociedades de la información» que se ven a sí mismas como globales y sistemas-mundo. Dentro de esta cultura, los videojuegos son tanto juguetes digitales o educativos cuanto herramientas *civilizatorias*, metáforas para entrar a una realidad nueva y al aprendizaje de un sistema organizado y reglamentado en el que se exigen acciones y se destacan ciertas responsabilidades. Entender esta cultura y sus prácticas a través de los videojuegos es relevante ya que permite analizar la racionalidad tecnológica imperante hoy.

### EL DEBATE SOBRE LAS TECNOLOGÍAS: UN ACERCAMIENTO INICIAL

De hecho, los videojuegos forman parte del debate respecto del papel de las tecnologías en el mundo contemporáneo. De los iniciales ensayos en la-

boratorios empleando rayos catódicos, pasando a los primeros diseños donde se simulaban combates con la idea de formar comunidades de estrategias en ciertas universidades norteamericanas, hasta los juegos comerciales que comienzan a invadir los hogares, desde la década de 1970 los videojuegos se presentan como los ejemplos más fehacientes de cómo las tecnologías han inscrito la productividad doméstica y del ocio.<sup>1</sup>

Esta situación resulta particular y hace ver un nuevo marco político-cultural que lleva a la sociedad a su complejización. El telón de fondo es el *cambio tecnológico* que se da con la adopción de una *razón tecnológica* basada en la eficacia y la optimización de recursos y la inversión de esfuerzos mínimos (Daniel Bell, cit. Broncano: 21), razón que prevalece por casi dos siglos, la cual se ha visto afectada en las últimas décadas por la emergencia de innovaciones tecnológicas y técnicas, las que han hecho modificar la percepción de la vida.

Entender dicho cambio es importante para ver cómo lo tecnológico presupone otras utopías donde los videojuegos parecen ser su discurso. Tres tendencias de pensamiento lo abordan (ver Broncano, 2000: 27 y ss.):

- a) El *determinismo tecnológico*<sup>2</sup> que plantea que las tecnologías al autonomizarse deshumanizan a la sociedad. Así, afirma que la *razón tecnológica condiciona* lo social, lo económico, lo cultural y lo técnico instituyendo la *tecnocracia* donde las personas pierden su agencia social y política. Antiutópica y emancipadora, denuncia en sí el carácter au-

1. Los videojuegos tienen sus orígenes en las investigaciones científicas en los albores de las computadoras modernas en la década de los 40 del siglo XX. El interés de emplear los mainframes (denominación de las primeras computadoras que eran físicamente grandes y, para su tiempo, innovadores sobre todo en el procesamiento de información) para jugar ajedrez o damas llevó a importantes investigadores de la talla de Claude Shannon o Alan Turing planteen teorías y diseños que luego serán inspiradoras para posteriores desarrollos de la inteligencia artificial. Sin embargo, es con investigaciones, en el marco del Massachusetts Institute of Technology (MIT), respecto del cálculo y la simulación de gráficos que se inicia realmente el interés hacia los videojuegos. Hacia 1966 un estudiante de dicho instituto, Steve Russell demuestra que las computadoras pueden servir para la interacción, la formación de comunidades y el trabajo estratégico con el juego «Space War» que luego se popularizará entre las universidades norteamericanas. En los años 70, con el despunte de las primeras computadoras domésticas (particularmente Atari), los videojuegos ingresan a los hogares de manera aún rudimentaria. El impacto que tiene en el mercado «Pong» (1971), un juego de simulación de ping pong desarrollado por Nolan Bushnell, hace que en los siguientes años la industria cultural empiece a tomar atención a los videojuegos produciendo dispositivos, consolas y nuevas generaciones de juegos al punto que hasta hace unos años atrás se convertía en una industria que superaba en ingresos a la del cine solo en EE.UU. (cfr. Elmer-Dewitt, 1993).
2. Emparentado con la Escuela Crítica con Lewis Mumford, Jacques Ellul, Langdon Winner, Herbert Marcuse e incluso Jürgen Habermas.

toritario de las tecnologías y el peligro de construir una sociedad dictatorial controladora incluso de la felicidad de sus miembros.

- b) El *constructivismo social*<sup>3</sup> que postula que las tecnologías son siempre resignificadas en el uso ya que *son una construcción social*, donde se inscriben intereses colectivos que causan su producción, del mismo modo que presuponen intereses y agentes que las requieren o las interpretan para sus fines (*ídem*: 40). Al emerger de la necesidad de la sociedad, insertan actitudes técnicas pero también se someten a las racionalidades de los individuos quienes pueden readaptarlas de acuerdo a sus propias exigencias locales llegando incluso a la reinención. Enfatiza, por ello, que el ser humano puede modificar, moldear y controlar la tecnología.
- c) La *filosofía de la tecnología*<sup>4</sup> que manifiesta que las tecnologías siempre han estado presentes en la vida humana y que gracias a ellas las culturas se fueron articulando configurando una lenta y progresiva revolución. En este contexto, si el cultivo de las tecnologías para el dominio de la naturaleza fundamentaba a la Modernidad asegurando la promesa política de la abundancia, hoy tal hecho asume una versión diferente, en tanto las tecnologías se conforman en una *nueva naturaleza* (Schmucler, 1997: 55) puesto que se piensa que todo es posible a través de ellas, como la refundación del mundo o la realización de la especie humana. Esto lleva a un *desequilibrio del Ser* que se traduce en su propio extrañamiento en el que la fascinación tecnológica opaca la comprensión de la magnitud que significan el cambio y la ruptura tecnológicas en la actualidad. La filosofía de la tecnología resalta, por lo tanto, la *naturaleza humana de toda tecnología*. De este modo, Heidegger postula que para entender la presencia y el cambio operado por aquélla, es preciso tener conciencia de lo *técnico* o la *racionalidad instrumental* a la cual los individuos están abocados. Advertir lo que está tras de dicha racionalidad implica conocer la esencia de lo que es la tecnología. Tal esencia se da en la *técnica* que más que un medio, es un *modo* para salir de la oscuridad impuesta con el pecado y llegar a la Verdad (Heidegger cit. Broncano, 2000: 60-61). Se reinterpreta, así, el mito de origen en el sentido que cuando Adán y Eva son expulsados del paraíso por haber tomado el fruto del Árbol de la Vida (o de la Ciencia), son condenados a valerse por sí mismos sin po-

3. Es la llamada sociología de la tecnología con representantes como Bruno Latour, Michel Callon, Wiebe Bijker, Thomas Hughes o Andrew Pickering y otros.

4. De raíz fenomenológica en cuyos orígenes encontramos el pensamiento de Martin Heidegger y el de José Ortega y Gasset.

der conocer la Ciencia divina; por lo que el ser humano desarrollará ciencia y tecnología propias como respuesta a su expulsión (Aracil, 1998: 26). Entonces, la técnica vista como un *plan* que el individuo diseña es para dominar y liberarse, aunque también puede enajenarle a posteriori.

De las tesis anteriores se pueden extraer algunos presupuestos. Primero, que las tecnologías *son más que aparatos o artefactos* y deben ser concebidas,

...como el conjunto ordenado de todos los conocimientos [empleados] en la producción, distribución... y uso de bienes y servicios. ...Cubre no solamente el conocimiento científico y tecnológico obtenido por investigación y desarrollo, sino también el derivado de experiencias empíricas, la tradición, habilidades manuales, intuiciones, copia, adaptación, etc. (Sábato y Mackenzie, 1982: 25).

Es decir, que hay en aquéllas conocimiento, saberes, recursos, instituciones sociales, sistemas de representación y racionalidad científica; en definitiva, *un campo de sentido* desde el cual los individuos constituyen sus prácticas y su cultura.

Segundo, las tecnologías suponen *dos racionalidades, tanto en su producción, como en su uso*.<sup>5</sup> En un caso, la *racionalidad tecnológica*, que es *utópica y estratégica* y que considera a las tecnologías como las liberadoras del trabajo para el logro de la eficacia productiva que reclama el capitalismo tardío, se impone claramente en el desarrollo de toda sociedad y cultura: el énfasis en las tecnologías hasta el punto de verlas como autónomas de la vida cotidiana hace pensar que tal racionalidad es consciente y políticamente aceptada. En el otro, la *racionalidad instrumental*, de carácter *técnico-utilitaria* en la que hay un uso funcional y acrítico de las tecnologías, implica que no necesariamente los individuos estén enajenados por los artefactos sino de que, consciente o inconscientemente, ellos participan de una nueva cultura en la que inscriben o satisfacen sus imaginarios de bienestar.

Tercero, no obstante persiste el temor de que tecnologías deshumanizan y despersonalizan a las sociedades, también se debe evidenciar el desarro-

5. Heidegger señala que habrían dos concepciones de lo que es la tecnología, ambas correlacionadas: a) que ella es un medio para llegar a un fin y, b) es una actividad humana. En este sentido, «la construcción y utilización de equipos, herramientas y máquinas, lo manufacturado y las cosas usadas en sí mismas, además de las necesidades y los fines para los que sirven, pertenecen al campo de lo que es la tecnología. Todo el complejo de estos artificios es tecnología. La tecnología en sí misma es un artificio, o, como se dice en latín, un *instrumentum*» (1977: 4-5), pero de carácter social y cultural.

llo societal que se ha logrado por medio de ellas. Sin embargo, el problema que se constata en el presente es el hecho de que las tecnologías, al volverse una *base social* y ligadas a factores económicos y usos determinados, han abierto brechas haciendo aparecer contradicciones respecto de la experiencia humana en relación con la/su naturaleza. Aunque «la tecnología no *determina* la organización social ni *causa* la aparición del capitalismo global» (Menser y Aronowitz, 1998: 22) ella misma, empero, traspasa toda actividad social, todo tiempo y espacio histórico llevando a la formación de un tipo de cultura ligada a la explotación de aquella: es menester afirmar, por ello, que la tecnología «*impregna* todas [las] regiones, prácticas e ideologías» (*ibídem*). El que la apropiación de las tecnologías se complejice por las razones emancipatorias modernistas al optimizar la productividad y liberar al ser humano del trabajo dando lugar a un mayor disfrute tanto corporal y ahora sensorial, lleva a que se deba tener en cuenta cómo ellas se presentan como los vehículos de una nueva mentalidad.

Derivado de lo anterior, en cuarto lugar, la relación entre intereses en la producción de tecnologías y usos sociales implica un *cambio cultural*, el cual, más bien, *está determinado por la ciencia*, consecuencia esta última del desarrollo tecnológico. Así hoy las ciencias modifican el modo de pensar sobre el mundo real y la naturaleza imponiendo la necesidad de su control con las tecnologías como herramientas eficaces. Con esto se comprueba la racionalidad tecnológica-instrumental que traspasa a las ciencias. Si en la antigüedad las ciencias trataban de hallar explicaciones de lo natural, ahora ellas enfatizan el *conocimiento* no tanto para lograr tales explicaciones sino para obtener patrones y predecir sus posibles desvíos. Las tecnologías, entonces, se prestan más que para la creación de conocimiento, para la *simulación* y la *modelización* del mundo para lograr luego su transformación.

Por ello se puede decir que las tecnologías ahora son vistas como *modos de representación de lo futuro* que son siempre puestas a prueba y sometidas a conjeturas y refutaciones (Broncano, 2000: 88); es decir, que nacen de procesos innovativos donde se ensayan los métodos científicos hasta llevarlos a límites extremos. Así por ejemplo, la tesis de que la ciencia es la teoría de la tecnología y ya no del mundo en sí, sugerida por el crítico y novelista *cyberpunk*, Samuel Delany (cit. Menser y Aronowitz, 1998: 27), muestra hasta qué punto las tecnologías han transfigurado a las ciencias. Esto, de cierto modo, también define a la cultura actual de los videojuegos.

Quinto, las tecnologías implican conocimiento y acciones capitalizadas, por lo que se puede decir que empoderan a los individuos. Los videojuegos, de este modo, no solo son tecnologías de juego que están diseñados para entretener o educar, sino que, aprovechando su capacidad simuladora, igual-

mente pueden ser empleados para prácticas políticas<sup>6</sup> provocando la modificación de otras dentro de una sociedad. Domina, sin embargo, la idea de considerarles también como «cajas negras» que provocan adicción e inducen a actitudes aberrantes tras la exhibición de violencia con la consecuente formación de grupos dispuestos a ser dominados. Lo importante, con todo, es observar la conciencia de la incidencia y del uso de las tecnologías. Esto supone que la racionalidad instrumental puede transformarse en tecnológica, o a la inversa, si es que se han logrado los fines consiguientes (transformar una situación y volverla hábito, por ejemplo).

## TECNOCULTURA Y USOS SOCIALES DE LAS TECNOLOGÍAS

Lo anterior evidencia una nueva *formación cultural* en el presente donde videojuegos y otros *media* sobresalen. Para comprenderla es menester afirmar que toda tecnología se conforma hoy en un *lenguaje* estructurador en el marco de lo social. Los individuos al emplear las tecnologías transforman su entorno otorgándole un valor y sentido diferentes lo que implica la creación de un sistema de relaciones y significados, es decir la cultura, si es que definimos a esta, en el mismo sentido semiótico que Geertz manifiesta de ella: «...creyendo con Max Weber que el [ser humano] es un animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido, considero que la cultura es esa urdimbre» (1987: 20).

De este modo, si se admite que con las tecnologías los individuos replantean su forma de relacionarse con la naturaleza para lo cual desarrollan artefactos, técnicas, conocimientos o instituciones, la *tecnocultura* representaría a un tipo de cultura cuya racionalidad se basa en la transmisión no genética, sino más bien intencional de información, que además de inscribir patrones socio-ideológicos (información representacional, práctica y valoracional, de acuerdo J. Mosterín (cit. Quintanilla, 2000: 5)), en el fondo es *tecnocientífica*, orientada a la productividad social. Así, las tecnologías suponen la *crea-*

6. Los atentados del 11 de septiembre del 2001 en Nueva York suponen que sus ejecutores se habían entrenado con simuladores de vuelo como el «Microsoft Flight Simulator 2000» (Bruce Williams, 2000) el cual se considera un videojuego «inteligente». Pero también habría que mencionar que los ejércitos y algunos grupos insurgentes en varios países usan videojuegos para entrenamiento militar. De hecho, se piensa que la simulación computarizada puede ser el mejor vehículo para estudiar cualquier conflicto desde la perspectiva militar (Allen, 1987: 7). La simulación y modelación ligadas a un juego va a suponer el desarrollo de una inteligencia estratégica.

*ción de una naturaleza secundaria* que promete el «mejoramiento cualitativo de la vida humana» (Hamelink, 1999: 18).

En la tecnocultura «la tecnología moldea la cultura [y] la ciencia proporciona una base epistemológica a la tecnología [pero además] la ciencia como epistemología presupone lo tecnológico» (Menser y Aronowitz, 1998: 21). En este contexto, entonces, se entrelazan las ciencias, las técnicas y las prácticas sociales; la tecnología se plantea como el horizonte de las sociedades poscapitalistas como una construcción social de determinados grupos. Los individuos subjetivan las técnicas mientras las ciencias modelizan el cambio gracias a las tecnologías. De ahí que la conciencia de la inserción en la vida cotidiana de los artefactos, sus significados y las técnicas que conllevan conduce a ver cómo la gente se constituye con las tecnologías y cómo estas instituyen a los individuos en sus actividades diarias. Así, las tecnologías establecen un campo de realización de *utopías* en el que los individuos y las sociedades readaptan las promesas que encierran aquéllas.

Desde este punto de vista, la tecnocultura es una *cultura técnica* (del saber hacer) y también una *cultura tecnológica* (del conocimiento como capital).<sup>7</sup> Los videojuegos son tecnologías tecnoculturales. Su práctica, de hecho, se sostiene entre lo técnico y lo tecnológico. Teniendo en cuenta los rasgos de las racionalidades antes descritas, se puede decir que la *práctica cultural técnica de interactuar* con videojuegos se relaciona con esa racionalidad instrumental en la que se encuentran inscritos los individuos y para quienes el uso social de la tecnología es funcional a sus vidas y es emancipadora de sus propias necesidades e imaginarios, en tanto que la *práctica cultural tecnológica de jugar* con videojuegos se emparenta con aquella racionalidad tecnológica donde el uso es de por sí estratégico para fines concretos y donde los indivi-

7. De hecho la palabra tecnología tal como he ido planteando supone dos líneas que convergen: el transformar haciendo y el pensar la transformación a operarse. Heidegger dice que dicho término deviene del griego «*teknikon*» que está relacionado con el concepto «*techné*», el que nombra no solo las actividades y destrezas del artesano, sino también lo que implica las artes de la mente y de las bellas artes (incluso tal palabra está conectada con el término «*ars*» o arte que a su vez es un modo de hacer y manipular las cosas). Entonces, ella supone una cierta productividad y un modo de ordenar las cosas (es decir, hacer la «*poiesis*»). Luego «*techné*» se relacionó con el conocimiento que va más allá de un simple saber manual-artesanal, de ahí que cuando uno tiene la «*techné*» para sí, se alude a que uno está enteramente posicionado en algo, es entendido o experto en un determinado campo. Concluirá Heidegger que si se concientiza que uno posee un conocimiento este será el medio de apertura hacia la verdad. La tecnología, por lo tanto, abre a que se revele el interior de las cosas o del mundo mismo. Con las tecnologías el individuo hace revelar lo que la naturaleza en sí misma no puede revelar a la par que gracias a ellas la transforma. De este modo, para el pensador alemán, tecnología es el modo de revelación y es el control mismo de dicha revelación (1977: 12-13).

duos coinciden coherentemente con algunos presupuestos institucional-sociales. Así, la cultura tecnológica presupone:

...un repertorio de habilidades y conocimientos, un trasfondo que filtra las capacidades de percepción y realización de oportunidades y en esta medida modifica la idea formal de racionalidad como una capacidad abstracta e independiente del contenido al que se aplica (Broncano, 2000: 128).

En esta nueva formación cultural el uso social de las tecnologías no es solo funcional sino que implica una configuración espacio-temporal diferente a los de otras culturas. Con las tecnologías las personas reafirman su posición social acorde a una percepción técnica del mundo. El hecho de que los videojuegos como tecnologías sirvan tanto para la diversión cuanto también para la modelización, la simulación de lo social y para la comprensión de los presupuestos institucionales de la cultura-mundo, ejemplifica esta situación. Los videojuegos son la expresión de esa cultura tecnológica por el que el capital simbólico de los individuos puede adquirir un sentido diferente.

## TECNOLOGÍAS SOCIALES Y TECNOLOGÍAS DE JUEGO

Foucault señala que habrían cuatro tipos de tecnologías que objetivan a los individuos. Éstas provocarían que ellas orienten sus prácticas hacia determinados fines con la consecuente subjetivación de las técnicas que están implícitas y donde constituyen, cada una, la matriz de una razón práctica tendiente a la dominación y a la relación con otros individuos o de sí mismos. Dichas tecnologías serían:

1. Tecnologías de producción, que nos permiten producir, transformar, manipular cosas; 2. tecnologías de sistemas de signos, que nos permiten utilizar signos, sentidos, símbolos y significaciones; 3. tecnologías de poder, que determinan la conducta de los individuos, los someten a cierto tipo de fines o de dominación, y consisten en una objetivación del sujeto; 4. tecnologías del yo, que permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia, o con la ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta, o cualquier forma de ser, obteniendo así una transformación de sí mismos con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad (1991: 48).



En este marco, las tecnologías inscriben un fin y una intencionalidad social, política e individual. Toda sociedad al estructurar y organizarse en el contexto de su propia cultura impone también sus reglas de inserción y participación dentro de ella y hace que las tecnologías sirvan ya sea para la simulación de sus propias actividades, presupuestos institucionales o para introducir un nuevo orden. Esto explica por qué las innovaciones tecnológicas se ven como rupturas de lo natural. Si las tecnologías de producción caracterizan a las sociedades industriales; las tecnologías de poder a las culturas mediatizadas y de comunicación; las tecnologías de signos a las de simulación; las tecnologías del yo, corresponden, en última instancia, a las culturas que buscan la descorporeización y la liberación situándose en los sentidos y la emotividad del individuo. Todas ellas se entrelazan.

Las *tecnologías de juego* se inscriben dentro de las prácticas culturales de simulación, de descorporeización y de formación del yo. Aluden a una cierta productividad y a la comprensión del poder. Además ellas son transformacionales e implican un uso que les confiere significación. Por esta razón, tales tecnologías pueden ser entendidas como *sistemas civilizatorios* que hacen subjetivar (o producir subjetivaciones) a los individuos las dimensiones de lo social y de su entorno; pero al mismo tiempo son tecnologías del yo que permiten la construcción de una identidad en el marco de una estructura societal normada y regulada. Entre estas tecnologías están los juguetes<sup>8</sup> y ahora también los videojuegos, estos últimos de naturaleza digital.

Las tecnologías de juego habrían sufrido una transformación desde su impronta cósmico-religiosa «como enseres de culto» (Benjamin, 1989: 91; Grange, 1981: 178 y ss.) hasta ser parte hoy de pedagogías societales por las que se inserta al niño en el mundo de lo social y sus códigos. En este sentido, como artefactos ya no se ligan con la naturaleza no obstante traten de imitarla aunque sí plantean la modelización del mundo. Como sugiere Aracil, cuando el ser humano se descentra de lo cósmico, este busca mediante las tecnologías y los juguetes, recuperar *su* realidad o representársela de otro modo: ayudado por las ciencias, el juego, la mecánica (también la electrónica) y la lógica, aquél crea universos, *realidades* e incluso *explicaciones virtuales* para poder refugiarse en ellas (1998: 19). Artificiales en esencia, tales tecnologías *conllevar un pensamiento ubicuo y utópico* por el que se pretende comprender al mundo para rearticularlo.

8. Hay dos tipos de juguetes: los artesanales como figuras, muñecas u objetos de diversa índole y, por otra parte, estos mismos juguetes que suponen mayor inventiva, destrezas técnicas y elementos mecánicos o electrónicos a los cuales se les denominará juguetes tecnológicos. Los juguetes tienen utilidad solo en el marco del juego, aunque otros son vistos como objetos estéticos para coleccionistas.

Las tecnologías de juego se sitúan, por ello, entre el engaño y la metaforización: hacen ilusionar por medio de la fantasía que desatan, conducen a otra situación dando lugar a lo ficticio y son vehículos de producción discursiva tanto de quien los construye como de quien los emplea. Articulan forma e institución social pero también son artificios mecánicos, técnicos o matemáticos que al funcionar *suspenden* brevemente el tiempo mostrándose autónomos y mágicos. Los juguetes tecnológicos suponen un mundo codificado que maravilla y sorprende y son envolventes imponiendo un tiempo y espacio diferentes del mundo de lo real. Aunque «el juguete no existe en sí mismo; [puesto que] representa un conjunto de símbolos y relaciones afectivas e imaginarias depositadas sobre él en su utilización» (Denieul, 1981b: 53), la economía de estas tecnologías es la del propio *juego* donde se falsea al soporte (Grange: 1981: 138) desde el cual se produce el acto de imitar y simular.

La nueva determinación con que marca el industrialismo al juguete tecnológico también es importante. Benjamin señala que aquél se emancipa del control familiar y grupal, ya que era manufacturado artesanalmente y de forma única, volviéndose exótico y mágico, toda vez que es producido en serie y es introducido socialmente en un mercado en el que se transforma en un objeto de consumo (1989: 87). Los juguetes tecnológicos se orientan a ciertas clases sociales y a alimentar el ocio y el entretenimiento de ellas con la consecuente imposición de valores culturales y la creación de diferencias; igualmente dejan de ser comunitarios y más bien se dirigen preferentemente a un sector, la niñez, con el fin de inculcarle el mundo simbólico adulto además de su estética. Las tecnologías de juego, entonces, implican un fundamento civilizatorio que tiene dos ejes: el orientado a la educación-formación, y el dirigido a fortalecer todo un sustrato económico-técnico de un tipo de sociedades productoras de sentido (*ídem*: 93). Así, el juguete para Denieul,

...corresponde a un proyecto de civilización, a una «intención», puesto que es fabricado por los adultos para que jueguen los niños; así, más allá de simple objeto lúdico, «significa» una práctica social y nos informa sobre la organización ideológica, cultural, mental, de nuestras sociedades industriales (1981a: 7).

La misma lógica puede ser aplicada a los videojuegos. Como tecnologías de juego, son también útiles que no reemplazan del todo a los útiles empleados para la producción. Inducen a la idea del uso productivo futuro por algunos de sus rasgos. La artificialidad es electrónica-digital y social: los videojuegos *inician* al orden de lo urbano-cosmopolita-global, con un tiempo autista, funcionando como espejos tecnoculturales donde los individuos se reflejan para encontrar o estructurar mágicamente un segundo yo y un nuevo horizon-

te. En definitiva, posibilitan mundos posibles en el marco de las tecnologías del yo. Se puede decir con Denieul que, como toda de tecnología de juego, los videojuegos son «el lugar de acumulación simbólica [y los] vehículos del ‘sentido’» (1981b: 45) porque es por ellos que se pretende hacer el sentido de las cosas mostrando las técnicas y los objetos, segunda naturaleza y metáfora a la vez de la mutación de la cultura como signo y como mercancía.

Para el período comprendido entre las culturas antiguas hasta el Mannerismo las tecnologías de juego eran *objetos-símbolos* religiosos para conocer el universo. En cambio, para la tecnocultura donde impera la simulación, el juguete termina siendo un *objeto-signo*. En el primer caso, su aspecto simple llevaba a una lógica abstracta, mientras que ahora, su apariencia compleja implica una serie «de representaciones, de elementos aislados de un mundo real, de los cuales la realidad excluye toda abstracción» (Grange, 1981: 92-93). Al virtualizarse el juguete y la función de juego en los videojuegos, el espacio se vuelve signo haciéndose explícitos otros imaginarios, simulándolos en imágenes y narrativas simples.

## LA RACIONALIDAD INFORMÁTICA Y LOS VIDEOJUEGOS

La tecnocultura promueve la productividad de los sentidos, recupera la conciencia del cálculo que implica la sujeción del otro y motiva la reconstitución de los imaginarios sobre la base de representaciones que aparentan dotar de un *poder* a quienes participan del empleo de las tecnologías.

Así, los videojuegos muestran todas las facetas del uso social de las tecnologías en el sentido foucaultiano: hacen producir el sentido de una segunda naturaleza mediante representaciones; muestran la posibilidad del poder en ejercicio; articulan el mundo de lo real alrededor de un mundo *signico* lo que hace posible que los individuos puedan modelar sus propias relaciones con lo exterior; y, descorporeizan, es decir, exponen la contingencia de vivir en un entorno (aunque sea informático) en el que no existen límites, ubicuo y totalizante. Habría, sin embargo, una variación en toda esta lógica gracias a la informática que lleva a que los videojuegos actúen también como *juguets racionalizados que permiten la conceptualización primaria del mundo*.

En la tecnocultura las prácticas culturales se dan sobre la base de mediaciones y representaciones, donde el énfasis político del conocimiento y la comunicación posibilitan un tipo de sociedad cosmopolita y global que no tiene centro y en el que la racionalidad tecnocultural (tecnológico-estratégica y técnica-funcional), traspasa otras prácticas culturales que no necesariamente

se identifican con las lógicas del capitalismo tardío. Se construye, así, un entorno societal de promesas de éxito donde el cálculo y la toma de decisiones llevarían a la consecución de la felicidad.

En la cultura de masas, la televisión anticipa esta visión de mundo: amplía la mirada, desterritorializa, imagina un mundo planetario sin fronteras y transparenta la idea de progreso por su propia ilusión; en definitiva, impone el simulacro haciendo preceder el mapa al territorio (Baudrillard, 1978: 5), como rasgo esencial de la *sociedad y cultura ubicuas*. A éstas añade, la *sociedad de la información*, las tecnologías como sistemas de comunicación las que por su diseño, se erigen en *capitales* y bienes productivos y de ocio por los que se puede tener «poder cultural acumulado» (Gubern, 1999a: 65). Allí no importa la automatización del trabajo sino la valorización del saber<sup>9</sup> en el marco de un mercado donde se intercambia datos y se promueve servicios intangibles basados en la inteligencia bajo un nuevo horizonte, el *digital*.

La informática y las computadoras «inteligentes» (Lyotard los denomina «sistemas expertos», cfr. 1987: 99) se entrelazan simbióticamente con personas, sistemas de (tele)comunicación e información. La base es el conocimiento contenido en unidades de información llamadas *bits* que suponen un valor simbólico e intangible y donde el código binario funda la *lógica de cálculo y decisión* sobre el cual se estructura toda acción social (Negroponte, 1995: 19 y ss.).

Igualmente, en aquél prevalecen si no el consumo simbólico, utopías renovadas basadas en la exploración de la sensibilidad, la afectividad, la mente y el cuerpo con el impulso de *nuevas tecnologías informatizadas* las que, aunque masivas, *incluyen* solo a ciertos grupos e individuos especializados. Por ello, las tecnologías se presentan ahora como medios que capitalizan el ocio productivo singularizado: evidencian una real «explotación económica del tiempo libre ilusorio» (Gubern, 1999a: 65) de las personas promoviendo la abundancia política mediante la acumulación hedonista y simbólica de bienes y artefactos y conduciendo al animal racional humano a ser una *máquina emocional* (Sherry Turkle, cit. Levis, 1997: 27) que, sensible de sus posibilidades, busca y se apropia de un *espacio fantasioso* de nuevas promesas como en el caso de los videojuegos.

Éstos mismos, si bien son el resultado de la convergencia entre televisión y computadoras, además que evidencian el cómo las tecnologías de la

9. La automatización tecnológica corresponde al tercer período de la era industrial que se inicia hacia 1940 para optimizar el trabajo, la producción y la distribución de bienes, recursos y servicios de carácter industrial. Las etapas previas son la mecanización industrial y la racionalización tayloriana. Hoy día, en la sociedad de la información, el saber es un intangible de mucho valor; por ello, la presente etapa es la de la informatización bajo el signo de las computadoras (ver, Hamelink, 1999: 16-17).

producción se transforman en tecnologías societales y caseras, demuestran ser liberadores individuales gracias a la estimulación de un nuevo tipo de inteligencia generacional.<sup>10</sup>

En este contexto, puesto que las tecnologías aparentan ser «inteligentes», orientadas a grupos sociales «inteligentes» (empoderados por un cierto tipo de conocimiento), los artefactos sirven ya sea para trabajar, divertirse, dialogar indistintamente (Mercier, Plassard, Scardigli, 1985: 19), es decir, acceder a toda una intrincada red de información e interactuar y dotar de nuevo sentido a lo real. De este modo, con el ocio privatizado y productivo se instaura el sedentarismo casero en el que el individuo viaja imaginariamente a través de los artefactos y consume signos y símbolos silenciosamente en un espacio que Gubern denomina «la cueva aterciopelada» (1999a: 65) del hogar al punto de lograr afectividad con los mismos objetos con los que interactúa. Los videojuegos se recubren de todas estas características.

Echeverría (1998: 3) ha denominado *teletecnologías* a las tecnologías de información y de comunicación que se aúnan con la informática y los sistemas de (tele)comunicación, puesto que implican acciones *telemáticas* que transforman lo real y modifican las relaciones e incluso las funciones sociales. Se diferencian así de las antiguas tecnologías que implican un quehacer basado en la manipulación y la proximidad, imponiendo, en este caso *dentro* de un *entorno proximal*, un *entorno distal* y acciones que presuponen distancia. En el entorno proximal se operan las acciones técnicas y humanas, pero las consecuencias son a distancia con otros individuos y sus acciones respectivas. Lo importante de esta aproximación radica en el hecho de que un individuo, al operar un entorno proximal «inmersativo» *siente o cree* que está en relación con algo, es decir, el entorno distal que presupone lo exterior (el cual se controla y transforma) siendo tal entorno distal la expresión de una interfase.<sup>11</sup> Echeverría apunta:

10. Cabe decir, además, que el mundo que supone la informática no solo implica un campo de innovaciones ligadas a la nueva racionalidad de las ciencias, sino también un espacio importante que ha sido apropiado por las industrias culturales. Las computadoras, por ejemplo, encierran la imagen de un cierto progreso societal, de que uno está en un territorio de conocimientos muy elaborados pero a la par son medios de entretenimiento, de esparcimiento y gestión del bienestar social.

11. Básicamente los dos entornos, en cuanto a la tecnología informática, se refieren, en un caso, al entorno proximal, a la computadora, su interfase, a los dispositivos que se emplean para trabajar y navegar en el «ambiente» que se crea visual y perceptivamente; y en el otro, al entorno distal, que tiene que ver con lo que desde dicho «espacio» imaginario se puede llegar a hacer. Por ejemplo, un usuario escribe una carta en el entorno proximal que está creado para el correo electrónico, pero muchas veces esos bits de información en realidad nunca se registrarán en la computadora propia sino en el servidor lejano con el cual uno se conecta para enviar el correo. Esta misma analogía sirve para los videojuegos, pues uno manipula un

...en [un] entorno telemático se actúa a través de representaciones tecnológicamente construidas, sin que sea precisa la coincidencia temporal entre agentes, objetos e instrumentos para que la acción pueda ser llevada a cabo (*ídem*: 4).

En este sentido, la *telemática*, como la expresión de la *racionalidad informática* actual, opera justamente a través de representaciones o íconos / imágenes para lograr acciones que no son necesariamente sincrónicas ni requieren de un interlocutor humano inmediato. La base de esta racionalidad está en la comprensión de que toda tecnología es un medio de cálculo y procesamiento en la que todo lo exterior se vuelve dato el cual debe ser tratado como información que sirve para un propósito concreto.

Dicha información cumple una función teleológica y proyectiva porque es necesaria para la *eficacia de una acción* respecto de uno mismo, sobre alguien más y sobre lo real (F. Bonsack, cit. Manacorda, 1982: 49) estableciendo al mismo tiempo una red de información. Puesto que hay una relación distal con las cosas y la adopción sensorial-digital de ellas mediante las imágenes, la racionalidad informática supone la *liberación del trabajo pesado del cuerpo y de los sentidos*, planteando una visión del poder basado en la totalización de la percepción y la inmovilidad física, además del control de todo sistema siempre y cuando se tenga la necesaria información; del mismo modo, implica una *racionalidad de las decisiones* que engloba una subjetividad tanto de quien las toma como de quien las padece; y, finalmente, la *organización del trabajo y las relaciones de producción* no solo materiales sino de sentido (Manacorda, 1982: 139).

Todos estos aspectos hacen a los videojuegos tecnologías de juego: su diseño los complejiza y los hace ver como artefactos conceptuales (Johnson, 2001: 66) que hacen preceder el mapa a lo real, que reinscriben discursos previos y que están sometidos a lógicas de cálculo que eluden el azar (o este ya está calculado matemáticamente). Se entenderá, en este contexto, con Gottschalk (1995: 1) y Levis (1997: 27) al videojuego como un «*medioambiente electrónico programado*» inmersivo y de simulación «inteligente» que requiere al menos de un usuario-jugador. Supone un espacio virtual (el resultado de lo proximal y lo distal dado por signos-íconos) donde el juego está programado para provocar interacción mediante un programa narrativo multimedial o «*máquina semiósica*».

Este tipo de tecnologías incorporan conocimiento e institución social pero además se comprenden a sí mismas como sistemas de interconexión,

espacio icónico pero cree que está en un otro espacio «imaginario» que se aparece como real (esta discusión la sostendré en capítulos siguientes).

transmisión y mensaje, llevando a un cambio de percepción por la ideación y la manipulación de realidades y diferentes *mundos posibles*. En dos planos, el espacial y el temporal se evidencia dicha situación. Parafraseando a Martín-Barbero se puede decir que los videojuegos como tecnologías de juego (como otras del mundo tecnocultural como los celulares, los *walkman*, etc.) provocan el desanclaje del lugar, la desterritorialización de los mapas mentales y la virtualización de la idea de movimiento; así como, la estructuración de un tiempo autista (con el consecuente debilitamiento de la idea del pasado y de la conciencia histórica), la descontextualización, la moda de la nostalgia, la ausencia de futuro y la sensación de retorno a las utopías fundantes de la humanidad (2000: 1 y ss.).

Mientras los medios masivos, y sobre todo, la televisión, se articulaban sobre el control centralizado, los videojuegos provocan la ubicuidad, la participación aislada, la comunicación y la interactividad constante; es decir, una maleabilidad de los sentidos que provoca en los individuos la idea del *control del mundo* (Tapscott, 1998: 23). La llamada *generación digital*, producto de este tipo de entorno parece estar convencida, por eso, de su fuerte liderazgo y de su capacidad de transformar al mundo. La racionalidad informática inscrita en los videojuegos, entonces, hace suponer que una vez simulado el control del espacio y de un universo diferente, es posible controlar lo que va a devenir: el mundo, lo real, el territorio y las acciones mismas. Ellos inscriben al juego en sí mismo, «donde todas sus etapas son (o se quiere que sean) marcadas por la presencia de una reflexión, de un pensamiento racional» (Brougère, 1981: 100) desde su producción hasta su uso.

Además, al estimular lo síquico y situarse en el campo de la inteligencia, los videojuegos suponen el desarrollo de técnicas y destrezas que provocan el movimiento del cuerpo. Entonces, al jugar con ellos, el individuo ingresa a un mundo diferente operando un entorno proximal que no es sino su representación, el entorno distal. Por esto, los videojuegos promueven la construcción de un *nuevo yo* sin renuncia del anterior dentro un *paisaje artificial*, posibilitan *practicar las técnicas* con una «intencionalidad estratégica» (Broncano, 2000: 116), para lograr que se constituyan en reglas para el actuar y transformar el mundo; o, en definitiva, para controlar la concepción de las nuevas discursividades sociales. Bajo estas consideraciones, los videojuegos, como expresión de la tecnocultura, hacen evidente el imperio del simulacro.





## CAPÍTULO II

# Heterotopía y utopía: el espacio semiósico de los videojuegos

Las tecnologías no solo alteran la comprensión de la vida cotidiana sino que también producen y modelan un espacio y un comportamiento individual por estar condicionadas por la simulación. Los videojuegos son el ejemplo de este hecho al formar la idea de un «espacio social», pero en este caso de un espacio que no es real sino que siendo virtual, es el lugar de «otra racionalidad» vinculada con la forma de denotar narrativamente el poder.

En este contexto, los videojuegos simulan y muestran que se puede cambiar el mundo por otro utópico, con un proyecto histórico diferente. Sus narrativas hacen ver la posibilidad de realización de las ideas refundadoras de la sociedad y la humanidad que la tecnocultura inculca, mostrando que el individuo ahora puede modificar (aunque sea imaginariamente) su estado para articular una «otra identidad». La reconstitución del yo, la liberación del cuerpo (última promesa de la Modernidad), y la vida en un mundo diferente en el que se pueden controlar diversos aspectos y simular las diferencias parecen ser, entonces, sus objetivos.

Sin embargo, el límite que presentan los videojuegos está en que, al modelar y representar otras utopías, ensayan hacerlas reales con la falacia de que es posible concretarlas ya no a partir de lo colectivo sino de la acción individual; es decir, desde la experiencia del jugador que simula vencer los obstáculos y aprende las normas sociales, ahora modelizadas, para reinsertarlas en su acción futura. Así, emerge la conciencia deshistorizadora que se da en las culturas ubicuas la que se mezcla con la idea de un poder diseminado, heterotópico, al alcance de todos los individuos, gracias al cual estos pueden armar *sus propias historias y mundos posibles*.

Lo anterior lleva a reflexionar sobre el juego. En su momento el juego *producía* la cultura; ahora, con los videojuegos, el juego *racionaliza la cultura* gracias a su propia máquina narrativa ficcional-hipertextual con la que se pretende hipotetizar las dimensiones de lo político y lo societal. De este modo, estamos ante un espacio semiósico.

## LA NUEVA TENSIÓN ENTRE TIEMPO Y ESPACIO

Los videojuegos, al ser medioambientes electrónicos programados, ideación de espacios y lugares, simulacros de mundos posibles, suponen en sí lógicas narrativas que en un momento se confunden y se entrelazan con las lógicas de la vida cotidiana. El fenómeno que exhiben es que, si bien inscriben un espacio narrativo, este *parece ser el reflejo* del espacio discursivo externo societal.

En un sentido amplio, los videojuegos son el ejemplo de la lucha entre el pensamiento racional humanista que explicaba la sociedad por el proceso histórico (aquel sistema organizador de las sociedades, sus contingencias y sus éticas, legitimador de las instituciones además de los modos de pensar, (cfr. Lyotard, 1987: 29)), con ese pensamiento posmoderno que sospecha de la historia, del proyecto Moderno implícito, de su lógica narrativa (y que pretende emancipar a la sociedad señalando lo que es viable realizar a partir de los fragmentos dispersos y que se articulan sin regla alguna sino por la nostalgia porque la historia de lo real ha sido aniquilada). Los videojuegos muestran las tensiones de la estética contemporánea, la del tiempo y el del espacio poniendo el énfasis en lo *virtual* si es que entendemos a este tal como lo plantea Deleuze (cit. en Lévy, 1999: 17): como *lo posible*.<sup>1</sup>

Entonces, dos lógicas entran en tensión provocando la conciencia deshistorizadora que define a las sociedades contemporáneas. Con la impugnación a la *historia*, el metarrelato significador de un colectivo, y la emergencia del *texto abierto*, lo simultáneo, lo disperso, lo yuxtapuesto, el no-lugar y lo no-secuencial, aparece la nueva racionalidad del espacio. La configuración narrativa dada por esta situación, diferente a la de la historia, (y que se ilustra en los videojuegos) es la del *hipertexto* o la de la hiperhistoria, que conduce a la experiencia individual de ordenar arbitrariamente lo diseminado en un universo de aparente sentido.

Aunque no es la única del siglo XX, esta tensión es la que la identifica. En este sentido, afín al tiempo Moderno construido por la historia, las sociedades también habrían ido definiendo su propio espacio.<sup>2</sup> De acuerdo a

1. Pierre Lévy dice que la palabra «virtual» deviene del latín medieval «virtualis» cuya raíz es «virtus» que significa fuerza y potencia; en otro caso alude a lo que está en potencia en el seno de algo pero que no se muestra inmediatamente. Por ejemplo, el árbol está virtualmente presente, en potencia, en la semilla. De este modo, lo virtual no se opone a lo real, de acuerdo a este filósofo francés, sino más bien a lo actual. Atendiendo a Deleuze, concluye que lo virtual es lo posible (1999: 17).
2. El concepto espacio es complejo porque alude ya sea a una extensión indefinida continente de algo o, en su caso, a la unión entre dos puntos. En este sentido, el término implica un ob-

Foucault (1999a: 432), al inicio están los espacios jerarquizados de los lugares que se oponen a los espacios celestes configurando los *espacios de localización*. Pronto éstos se desarticulan por la idea del espacio infinito y abierto que supone el *espacio de la extensión* en el marco del desarrollo de las ciencias y las tecnologías, las que instauran una racionalidad de movimiento y de exploración progresivos.

Con la presencia de los medios de comunicación, particularmente los de la imagen, aquél espacio entra también en crisis. La proximidad que instituye la televisión o la circulación y el envío de la información hacen que el *espacio* se transforme en un «emplazamiento».<sup>3</sup> En él se constatan las relaciones de proximidad, de vecindad, el punto, la cuadrícula, el nexo, el nodo, el mapa como precedencia. Dentro de éste, Lyotard hará notar, sin embargo, la lucha del tiempo y de su mecanismo, la historia, aprovechando los potenciales de la fotografía y el cine, para mantener el orden, para «estabilizar el referente» y para «preservar las conciencias de la duda», con el fin de que no se pierda la conciencia de una supuesta identidad local y social (1987: 15). Pese a ello, la aniquilación del tiempo lineal, persistirá con la informática, la computadora, la multimedia y el hipertexto, recursos de la nueva ideología del espacio en el marco del cambio tecnológico.

El nuevo espacio se distingue por la presencia de nuevas oposiciones como lo público y lo privado, el espacio del ocio y el del trabajo, lo interno y lo externo; y a la vez por lugares antropológicos, ritualísticos, signados y simbolizados, junto a sitios de suspensión o contradicción en los que se dan también experiencias diversas. Visto como un *sistema-red*, en él hay relaciones, superposiciones, antagonismos e intersecciones donde la vida se complejiza: en dicho espacio se ven las formaciones discursivas.

jeto abstracto usado para el análisis de una situación (García Ramón, 1985: 221) y como tal su significado es amplio. Para el caso que analizo, tal espacio es un sistema de relaciones definidos en un lugar o sitio concreto. La palabra griega «topoi» etimológicamente es la que más acerca a este concepto. Ésta quiere decir «lugar» pero habitado y limitado, vital, donde uno se realiza, por lo que es fundante o situacional. Desde allá uno percibe el espacio. De ello se deduce que el espacio es una matriz perceptiva que engloba al lugar siendo este un entorno de significado, vinculación y nominación del espacio. Si de aquél se tiene conciencia desde un lugar, lo contrario supone un espacio vacío indiferenciado sin anclaje y que la palabra griega «kaos» (caos) es la más próxima a caracterizarle.

3. La palabra «emplazamiento» sugiere dos sentidos, la de la situación o colocación de uno en un plano y la expansión o la diseminación del espacio. Cuando uno asume su situación en un plano y pretende ir en busca del espacio diseminado, abierto, se «desplaza». Pero ese desplazar supone un «reemplazo», pues lo ocupado anteriormente deja de ser el punto de referencia lo que lleva a un borramiento del espacio desde el punto de vista previo (ver: Vázquez Medel, 1998). Por lo tanto, el emplazamiento implica una lógica espacial estratégica.

Por un lado, ahí se teje la *socialidad* tributaria de la formación de las sociedades como mundos reales o como comunidades imaginadas, en el entendido que

...la socialidad es la trama que forman los sujetos y los actores en sus luchas por horadar el orden y rediseñarlo, pero también sus negociaciones cotidianas con el poder y las instituciones. Desde ella emergen los movimientos que desplazan y recomponen el mapa de los conflictos sociales, de los modos de interpelación y constitución de los actores y las identidades (Martín-Barbero, 1990: 12).

Por otra parte, en dicho espacio se replantea todo tipo de relación social. Al predominar infinidad de series, ramificaciones o tramas de sentido, lo físico, lo conceptual y lo paradigmático confrontan a lo colectivo y lo individual. Esto hace del sistema-red un espacio de *flujo* y de *oscilación*. El individuo se sitúa dentro de un hábitat y una socialidad variables que se anulan en instantes gracias a las tecnologías. Si la socialidad como metatexto permite la negociación y la *articulación* del sentido de los mundos o donde se hace la interacción social (que supone la gestión de la simultaneidad dada por la yuxtaposición, los espacios múltiples y la dispersión), el espacio de flujos, traspasado por lo tecnológico, localiza el aislamiento y la individualidad, «el ocio privatizado y claustrofílico [que] da prioridad a valores como territorialidad [personal], protección, seguridad, refugio, recogimiento e introversión» (Gubern, 1999a: 66) configurando una identidad narcisista.

La *ciudad informacional* contemporánea es la expresión de este espacio de emplazamiento. En ésta la información y el signo conforman un complejo sistema interconectado, arborescente y rizomático, hecho de yuxtaposiciones y entrelazamientos en el que lugares, edificios, sistemas y tecnologías de comunicación aparecen correlacionados formando un *entorno codificado* donde el individuo parece establecer sus referentes. Por ello este espacio si bien es *comunicativo*, es también *hipertextual* y *palimpsestico*.<sup>4</sup>

4. Este tipo de ciudad es consecuencia de la complejización de un tipo de sociedad en el marco del desarrollo del capitalismo en forma global. Alude a esa formación-red que actualmente prevalece en el mundo occidental y que en el plano de la organización urbanística supone el espacio de flujos cuya dinámica organiza al tiempo y las relaciones de las personas. Es una ciudad donde prima el flujo de la información, el descentramiento, la inestabilidad y la flexibilidad. Con Castells afirmaremos que esta ciudad tiene que ver con el modo de separación del proceso de producción en diferentes emplazamientos, la interconexión dada por sistemas de telecomunicación donde aparece como paradigma la ubicuidad del trabajo. De ahí que se dirá también que «la ciudad informacional antes que una forma, es un proceso caracterizado por el dominio estructural del espacio de flujos» (1998: 432). Por otro lado, esta ciudad viene a corresponder a una lógica diferente a la de la Modernidad, quizá su finiquitación, en el

Si el hipertexto es una escritura no secuencial, un texto abierto sujeto a trayectos diseminados en el que se articulan multiplicidad de significantes (Landow, 1995: 15) el espacio de la ciudad, ahora ligado a tecnologías de simulación como los videojuegos, estimula y comprende la elaboración de imágenes mentales o *mapas cognitivos* que organizan a los lugares, seleccionándolos y vinculándolos por medio de palabras y recorridos, imbricando *relaciones, nodos, tramas y representaciones simbólicas* y configurando una nueva *visión-relato* o *metáfora*<sup>5</sup> conectada a la cotidiana diversidad de experiencias. Por ejemplo, el *relato* dado entre las *relaciones* de transportación (como las calles y buses), con los *nodos* de esas relaciones (como el café, el cine o la sala de videojuegos), la *trama* de esas relaciones (como la casa, el dormitorio y la cama), y la *nominación verbal* que hacen las personas para explicar su vivencia, muestra al espacio del jugar y del ocio como un tejido de prácticas y percepciones heterogéneas que evidencia un tipo de identidad asociada a trayectos y al significado de estos.

Entonces, aquél espacio es productor de significado. En él los individuos elaboran historias como *prácticas articuladoras espacio-mentales* si comprendemos que toda historia en sí es una historia de viaje y un hacer espacial (Rosello, 1997: 162-163). En este contexto, los videojuegos como *herramientas conceptuales* ayudarían a metaforizar el mundo de la ciudad (es decir, a simbolizarle) haciendo emerger *icónica y conceptualmente* las conexiones y relaciones en un mapa aparente que perceptualmente pronto se impone como si fuera real.

sentido que su espacio al ser fluido, rizomático, de diseminación y expansión, ya no se construye sobre un programa de desarrollo sino por una mecánica de superposiciones. De este modo, en su ideación ya no existe una historia sino el instante real, el tiempo simultáneo, la eliminación de la frontera donde el viaje se convierte en una idea. Es por eso que el predominio de las tecnologías es importante, sobre todo porque estas se transforman en teletecnologías que supondrían «vehículos estáticos», como dice Virilio, que definen un comportamiento ciudadano-social, el de la inercia. Hoy, en esta ciudad, la velocidad no sirve para desplazarse sino para acelerar la mirada, para oír y percibir mejor (1997: 24 y 25). Los videojuegos parecen reproducir esta racionalidad.

5. Metáfora, en griego «metaphorai», significa vehículo que permite la transferencia de una idea a otra. Si asumimos esta idea, los videojuegos inscriben una doble discursividad: son metáforas para entrar a un mundo normado, y por medio de ellos, para hacerse la imagen de un espacio.

## HETEROTOPÍA Y UTOPIA

En sí el espacio de emplazamiento hace referencia a una *estructura disipativa-heterogénea*, es decir, a una estructura abierta al juego de significaciones de quienes la constituyen. Foucault lo caracteriza así:

...el espacio dentro del cual vivimos, por el cual somos atraídos fuera de nosotros mismos, en el que se desarrolla precisamente la erosión de nuestra vida, de nuestro tiempo y de nuestra historia, este espacio que nos carcome y nos surca de arrugas es en sí mismo un espacio heterogéneo. Dicho de otro modo, no vivimos en una especie de vacío, en cuyo interior sería posible situar individuos y cosas... [sino que] vivimos en el interior de un conjunto de relaciones que definen emplazamientos irreductibles unos a otros y no superponibles en absoluto (1999a: 434).

De ser así, ya no existiría un solo lugar de vivencia ni tampoco un lugar común a todos, sino diversidad de espacios que producen una complejidad emergente (Johnson, 2001: 38) demarcada por sitios de vivencia cotidiana o *lugares* que se confrontan con *no-lugares* o *heterotopías*. En este marco, tales heterotopías pueden ser definidas como *espacios sociales otros*, diferentes a los lugares, donde coexisten distintos sitios que se neutralizan, interrumpen o invierten a sí mismos. Son contra-espacios que se asumen hipotéticamente como «lugares» (Young, 1998: 1) al igual que instalaciones de refugio temporal y sitios de acumulación simbólica (Augé, 1996: 41 y ss.) que, yuxtapuestos con los lugares reales, llevan a las *utopías*. Foucault dice de la heterotopía:

...igualmente, y esto ocurre probablemente en cualquier cultura, en cualquier civilización, hay lugares reales, lugares efectivos, lugares diseñados en la misma institución de la sociedad, que son una especie de contraemplazamiento, una especie de utopías efectivamente realizadas en las que los emplazamientos reales, todos los demás emplazamientos reales que es posible encontrar en el interior de la cultura, están a la vez representados, impugnados e invertidos, son una especie de lugares que están fuera de todos los lugares, aunque, sin embargo, resulten efectivamente localizables. Ya que son absolutamente distintos a todos los demás emplazamientos que ellos reflejan y de los que hablan, llamaré a estos lugares, en oposición a las utopías, heterotopías... (1999a: 434-435).

De acuerdo a ello, las heterotopías se presentan como configuraciones negadoras y reestructurantes de toda sociedad. En ellas prevalece el *desanclaje* con lo social y también la nostalgia por la socialidad; en su interior se *di-*

*suelve* lo real dado el campo de contradicciones, prácticas, conceptos y metáforas que les caracteriza. Pero dimensionadas en sí mismas las heterotopías son sitios reales de reconexión, de consagración, compensan, efectivizan ilusiones o de puesta en crisis por lo que funcionan como «microcosmos» dentro de la sociedad (Best y Strüver, s.f.: 2).

Tales heterotopías, como *los centros comerciales*, teatros, escuelas, hospitales psiquiátricos, cementerios, museos o los estadios de fútbol posibilitan diversidad de rituales puesto que la sociedad les ha asignado roles específicos (aunque aquella puede también negar su función). De ahí que la heterotopía es *móvil y mutante*, responde y se recompone de acuerdo a las dinámicas sociales. Así, la cárcel puede ser entendida como el lugar de reclusión y penalización, o como el lugar donde se imagina controlar la desviación y donde se rehabilitaría al individuo para reinsertarlo de nuevo en el espacio de lo social. La sala de cine es, de igual modo, otro caso, pues allá coexisten los espacios de la socialidad, del ritual colectivo con los de la imaginación, del relato y de la ficción: es un espacio de ensoñación.

Las *salas de videojuegos* tienen también esta misma condición: allí se instalan los simulacros en los individuos. El espacio del juego, de hecho, es el del no-lugar. Los videojuegos se ubican en no-lugares (ya sea el centro comercial o la computadora). Puesto que la ciudad es un universo de metáforas, en las heterotopías se rearticula el sentido de ellas mediante el juego aunque eso implique el desanclaje de lo real. En un momento el individuo está en un lugar en el que vive experiencias con objetos técnicos, en otro, este espacio aparece como el lugar de juego llevándole a que se subsuma, al final, en un nuevo espacio que se figura como el real, pero que en sí es ilusorio.

Definidas así, las heterotopías son *entornos de suspensión donde alguna de las utopías se hace realidad*:<sup>6</sup> en ellas se *vuelve a constituir el mundo y el orden parece restablecerse*. Se relacionan, entonces, con el *poder* ya que

6. Es posible afirmar que las tecnologías son también una especie de heterotopías si es que asumimos que ellas suponen emplazamientos nuevos que hacen deslocalizar la vida de las personas hacia experiencias nuevas, en este caso de orden técnico. Baudrillard señala, que las tecnologías fundan un campo que se ha autonomizado sujetando la vida cotidiana a las contingencias de la técnica lo que hace que el ser humano de pronto deba ajustarse permanentemente al desarrollo tecnológico adquiriendo y configurando actitudes y esquemas mentales que, de pronto, son enteramente técnicos. Al no ser un sistema estable, en sentido de su variabilidad y de la aceleración que las innovaciones tecnológicas inducen, la tecnología se conforma en un espacio cambiante en el que los artefactos se vuelven automáticos, menos sujetos a la manualidad humana abriendo una especie de sueño en el que el usuario parece ser subsumido. Como heterotopía, se puede decir, que es un lugar de crisis y de cierre, donde el ser humano se «super-significa» creyendo que con la tecnología puede «cambiar la vida», aunque en el fondo la tecnología cambia, en la práctica, «su» vida (cfr. Baudrillard, 1988: 125 y ss.).

son espacios desde los cuales uno percibe y toma posición y pretende ejercer hipotéticamente dicha posición sobre el resto del mundo.

Por su parte las *utopías* son otro tipo de espacios opuestos y ligados a las heterotopías. Muestran a un mundo suspendido *sin materializarse*. Así,

...las utopías son los emplazamientos sin lugar real. Son los emplazamientos que mantienen con el espacio real de la sociedad una relación general de analogía directa o inversa. Se trata de la misma sociedad perfeccionada o del reverso de la sociedad, pero de cualquier manera estas utopías son espacios fundamental y esencialmente irreales (Foucault, 1999a: 434).

En este marco, la utopía como *sin-lugar* es ideal, deslocalizada, ilusoria, signada por lo simbólico y lo imaginario (Henri Lefèbvre, cit. Best y Strüver, s.f.: 3), por lo que es paradigmática. En un caso, supone la fantasía y la imaginación, y en otro, se afinsa en la historia como un horizonte o proyecto histórico. Al trasponerse a la discusión del espacio, toda utopía, sin embargo, se plantea como el lugar *paralelo* que transforma el tiempo como devenir y la historia como proceso fundando lo infundable dentro de un lugar inexistente. Así, la utopía es el reverso o la alteridad de la historia, lo que pudo haber sido o lo está siendo en otra dimensión y que es inaccesible. De ahí que la utopía es mítica en esencia, es una *patria*<sup>7</sup> añorada y la idea de un mundo alterno: posibilita el *modelamiento o el ensayo de otros mapas mentales y metáforas* que reajustan lo social, por lo que crea su propio entorno.

La utopía se liga también a la *alotopía*. Diferente al universo posible de la utopía, implica un mundo donde las cosas a darse no suceden nunca (por ejemplo, que los animales hablen) imponiéndose a lo real dependiendo de un tipo de programa narrativo (Eco, 1988: 186). Ficcional y fabulatoria, la alotopía está en la fase inicial de la utopía (o quizá su desviación), cuando esta se está construyendo.

Utopía y alotopía se relacionan con los videojuegos, pero esta relación no puede darse sin la heterotopía. Si un centro comercial es una heterotopía en la que al menos hay una sala de videojuegos (un espacio de tránsito y desanclaje), ahora es menester decir que en aquella el individuo piensa que juega aunque en sí manipula objetos técnicos y *software* de simulación haciendo que un tipo de utopía individual aparezca y se efectivice. Ésta hace producir

7. Aludo al concepto «patria» que Ernest Bloch plantea: el lugar donde no se ha estado nunca pero cuya nostalgia (por una memoria mítica) nos impele a acudir a él: por ello, un «retorno al futuro» (ver discusión del concepto en Jiménez, 1983: 45). La estética del retorno supondría el trabajo artístico. En el caso de la pintura y de las imágenes ese mundo utópico a la vez sería un mundo paradójico, atópico que lanza a la idea de un otro espacio posible y realizable.



sentido del mundo y producción de sí. Por ello el centro comercial y la sala de juegos se les puede definir, en sentido general, como los *espacios semióti-cos y discursivos*, los *espacios de los simulacros*, donde se crea un *espacio virtual*, variación extrema de los espacios de emplazamiento.

## ESPEJO Y JUEGO: LA «TERCERA DIMENSIÓN» DEL ESPACIO VIRTUAL

Todo espacio virtual es una ilusión del espacio real del emplazamiento. Si en éste último hay materialidad, en el primero, la percepción nos hace ver (y sentir) cosas «dentro» de algo, un espacio, un artefacto, que en sí mismo no contiene un «dentro»<sup>8</sup> ni un más allá.

Los videojuegos en sí mismos *cooptan* y *desdoblan* al espacio de lo real. Puesto que la heterotopía es afín a espacios rizomáticos, mentales y utopías, los videojuegos *vuelven a fundar* tales espacios en su entorno gracias a lo hipertextual y lo multimedial de su forma. Se ingresa a través de sus imágenes a un espacio esta vez imaginario-ilusorio-virtual donde se conjugan otros espacios al modo de un *complejo sistema de espejos* en el que la narrativa del videojuego ligada a la visión y la acción sensomotora del jugador cumplen una función primordial. Estamos, entonces, ante la presencia de un objeto medianero que conecta la experiencia sensorial con un mundo digital-informático icónico, laberíntico e informacional.

En sí, heterotopía y utopía son como espejos una de la otra: ambas están en correspondencia. En un caso, si la superficie de un espejo muestra y hace evidente la localización del individuo respecto del mundo real, en otro, se plantea como un umbral en el que la condición fundamental no está en el hecho de que fija o contiene la imagen de aquél (al modo de la fotografía, el cine o la televisión), sino que momentáneamente expone y relanza su representación o apariencia. Foucault apunta:

Al fin y al cabo el espejo es una utopía, puesto que es un lugar sin lugar. En el espejo me veo donde no estoy, es un espacio irreal que se abre virtualmente tras la superficie [el cual] me permite mirarme allí donde estoy ausente ...Pero es igualmente una heterotopía, en la medida en que el espejo existe

8. Eco al referirse por ejemplo, a los espejos señala que en ellos prevalece lo virtual mientras que las imágenes de cine o la de los cuadros son reales en tanto están sujetadas a un soporte. Dice él que «la imagen virtual del espejo se denomina así porque el observador la percibe como si estuviera dentro del espejo, mientras que el espejo, evidentemente, no posee un 'dentro'» (1988: 14-15).

realmente y en que posee, respecto del sitio que yo ocupo, una especie de efecto de remisión; desde el espejo me descubro ausente del sitio en que estoy, ya que me veo allá lejos (1999a: 435).

En este sentido, un espejo hace visible a uno dentro de *otro* espacio; evidencia el hecho que cuando un individuo está en un espacio real y se mira en un espejo, la persona recién toma conciencia de la proximidad, la vecindad de los espacios que están detrás o circundantes y que no son visibles cuando realmente aquél ocupa un espacio concreto. El espejo supone ser un *espacio otro*, a la vez un *no-lugar* y una utopía, un lugar *no-real*, en el que se produce la idea de una situación.

El espejo tendría dos funciones: por un lado, informa mediante la imagen; por el otro, al representar sitúa a la persona como actor de un *espacio otro* a partir de la apariencia de su propia presencia corporal. Contraria a la idea de que el espejo solo refleja, se constata que este es *semiósico*: es un *espacio de producción discursiva* donde impera la *realidad de un segundo espacio además de una realidad segunda* dados por lo *imaginario* y lo *simbólico*. Eco, refiriéndose a la tesis de Lacan respecto de la formación del imaginario y de la identidad del niño, explica esta relación:

Entre los seis y los ocho meses, el niño se confronta con su propia imagen reflejada en el espejo. En una primera fase confunde la imagen con la realidad, en una segunda fase se da cuenta de que se trata de su imagen, en una tercera comprende que la imagen es la suya. En esta «asunción jubilosa» de la imagen, el niño reconstruye los fragmentos aún no unificados de su cuerpo, pero el cuerpo se reconstruye como algo externo y –se dice– en función de una simetría inversa (1988: 12-13).

De acuerdo a esto, la «fase del espejo» supone la conciencia casi natural de la *carencia*. Se parte de la presunción de que el individuo en un estado inicial desea al/lo otro lo que le permite construir una identidad todavía alienada: la imagen externa a sí que desea y que quiere ser, es un yo diferente. Aquí está la confusión con la realidad por la misma vía de la identificación imaginaria especular del/de lo otro puesto que este otro se presenta como una alteridad. Ya que un individuo no puede pensarse y verse a sí mismo, el espejo le posibilita el acceso a lo que le falta o lo no consciente. Pero inmediatamente habría una necesidad de apropiación del/de lo otro por lo cual la imagen especular relanza (refleja) al individuo la conciencia de sí. En este caso, la persona al estar consciente de su cuerpo entra en una situación narcisista en la que marca la diferencia con su yo externo para configurar su yo interno. Pe-

ro la narcosis<sup>9</sup> operada por la imagen especular de pronto también supone una ruptura. La imagen se vuelve, entonces, el lugar de la anticipación de aquello que no se conoce por la vía de lo conocido. El espejo se torna intrusivo y a la vez alucinatorio.

La visión es el factor operante fundamental de todo este proceso. A través de ella el individuo hace una imagen de sí a la vez que se sitúa en un espacio especular de sentido posible donde puede establecer varias identidades. Allí el espejo se transforma en una prótesis. Lleva a que dicho espacio y lo dado en su interior sean vistos como simbólicos, es decir, como entornos de significado y de realización personal y social.

En este contexto, el espejo puede asumirse como la metáfora no solo para la construcción de una identidad sino también para la constitución de un tipo de *espacio-escenario* necesario para nuevas experiencias sensoriales y la realización de una nueva realidad. El espejo, en tanto espacio fantasmático (espectral) y espacio especular (especulativo, en el sentido de discursivo), reúne percepción y realidad objetivada.<sup>10</sup>

Diferente a los *media*, los videojuegos son tecnologías especulares virtualizadoras. Inventan alteridad y producen a un tipo de individuo que juega con «representaciones ajenas para reencarnarlas llenas de reflejos propios» (Rekalde, 1997: 12). Como el espejo, su espacio virtual termina siendo *sico-tecnológico* desde el cual se elabora una discursividad impugnadora del yo, pero además un estado de crisis invocando la necesidad de liberación a través de una utopía. Es una semiosis basada en el reflejo.

Si en el mundo contemporáneo prevalece el desencanto ante una Modernidad que no ha satisfecho la idea de bienestar y al darse la pérdida del sentido de lo real gracias a los *media*, lo que implica la pérdida de la memoria de los lugares, los individuos ahora deben elaborarse nuevos referentes, articular otras memorias y construirse nuevos mapas,<sup>11</sup> expectativas que se

9. Todo este problema también se plantea en el mito de Narciso quien, al verse reflejado en el agua, sin saber que es su propio reflejo, cree que es otro a quien pretende acudir. El agua muestra esa dimensión líquida del espejo, un lugar inestable, fantasmático. La imagen reflejada seduce y por su realismo parece ser tangible, pero al mismo tiempo es volátil. Narciso en griego, por otro lado, significa «narcosis». Vemos, entonces, que Narciso cae atraído y seducido por su propia imagen lo que le lleva a un estado hipnótico que finalmente es el mismo de la muerte.
10. La palabra espejo deriva latín «speculo» de donde emergen términos como «espectro», «espectáculo» y «especulación», palabras que, por otro lado, están asociadas hoy a definiciones como imagen conceptual, lugar de observación y espionaje y falseamiento de la verdad.
11. En la sociedad de la información, la deslocalización, la desreferencialización, la desterritorialización imponen la necesidad de elaborar nuevos mapas. La informática posibilita esto incluso simulando el funcionamiento del mundo. Más allá del aspecto estético que ello supone, Subirats señala que los videojuegos como otros eventos electrónicos y experiencias sico-

conjuncionan eficientemente en los videojuegos. Cuando el individuo se sitúa en su espacio si bien evidencia lo faltante de su/la vida, también constata que puede crear y dominar aquél tras la exploración de pulsiones diferentes. Parafraseando a Subirats, el videojuego como artificio especular o experiencia medianera, se presenta, en este sentido, como una ventana real de la vida carente de intensidades así como la puerta abierta a un mundo diferente (2001: 88).

Se constituye, así, una *segunda conciencia*. En este sentido, ya que prótesis no es reemplazo sino extensión del radio de acción de los órganos del cuerpo (Eco, 1988: 18), el videojuego supone la ampliación de la mente que reordena, regula y experimenta al mundo. Diferentes mapas se elaboran a partir de la experiencia especular del aquél.

Por ello el videojuego comprende otro *cosmos*<sup>12</sup> desde el cual se *puede* establecer un orden alterno y dar significado a las cosas. El *lugar desde el que mira* el individuo es el del *poder* comprendido como el campo organizador de las relaciones de producción y de dominio de dichas relaciones (Foucault, 1992: 119).

Ingresamos, así, al *espacio del juego*. Como el espejo, éste es un umbral de representaciones e igualmente un lugar de realización especular. Dicho espacio, como toda heterotopía es un emplazamiento de suspensión y de clausura, aunque, como toda utopía, supone igualmente la liberación de sí y la autocreación del jugador.<sup>13</sup> De hecho, el jugar ya es liberarse y apartarse del mundo real y asumir un papel diferente del que se haría en este. Así lo caracteriza Huizinga, añadiendo que:

...el juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo,

tecnológicas, conviven con esa necesidad histórica conflictiva donde se construye racionalmente el mundo el cual inmediatamente es destruido (2001: 73). Este es el problema del simulacro.

12. «Kosmos» en griego significa orden y evidencia que en origen todo espacio («topoi») supone un caos («kaos») que debe ser organizado, dimensionado y ubicado (hacer un «kosmos»). Se organiza con el ojo, la visión y la palabra (y su carga semántica incorporada). La acción ordenadora (y codificadora) se puede emparentar, así, con el jugar. La trama de sentido o cultura en la que estamos insertos define un cosmos, un espacio de orden, regulado, inclusivo-exclusivo, de vigilancia (al modo foucaultiano) donde se juega.
13. No es casual reconocer que al espacio de juego también se lo denomina de «recreación» en alusión de que es un espacio que divierte, que abre un paréntesis en la vida de las personas. Visto de otro modo, ese intersticio de tiempo y espacio abierto en la cotidianidad, a la vez es el lugar donde el individuo se «vuelve a crear». Por ello el juego para el mundo griego era importante en tanto no era ocioso sino de aprendizaje, el campo desde el cual se podía articular mejor el «logos», es decir, el conocimiento que permite afrontar las contingencias de la vida real. He ahí el carácter civilizatorio del juego.

puede absorber por completo al jugador, ...que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (1996: 26).

El juego, por lo tanto, es esa situación especular que presupone un espacio ilusorio donde se asume una otra identidad y se ejecuta un sistema de reglas que no se pueden eludir. Cuando se ingresa al espacio de juego, el jugador traspone un umbral donde el mundo exterior imperfecto se volvería perfecto (*ídem*: 23) y en el que, a pesar de su tiempo, este se disolvería dada la tensión y atención del individuo. El fin es el dominio de algo del mismo modo que la satisfacción de una pulsión. Allá prevalece la ilusión de inversión como en el dilema de Alicia, en sentido que, una vez que se traspasa el espejo, se entra, si bien a un lugar encantado, a un mundo trastocado. El hecho, sin embargo, es que *lo que se invierte es nuestra relación con nuestra experiencia real* situación que se refleja en su *espacio otro*.

De este modo, el juego supone un proceso (Piaget, 1994: 125 y ss.): en un inicio, (1) se pone en ejercicio los sentidos que llevan a (2) conductas adaptativas que pronto (3) se racionalizan en el marco de las reglas que impone el mismo juego; desde ese momento (4) el jugador contrapone sus carencias reales con la realidad que se da en el espacio del juego. Esto hace que el juego se vea como un espacio de ritualización. La imitación (primer estadio del simulacro) en el contexto de un actuar ritual quiere decir ese hacer «como si» en el que se encarna un otro diferente y una trama narrativa dentro de una utopía. Lo importante está que en este proceso, en una instancia posterior (5) el jugador constituya una identidad en un espacio simbólico y adquiera, por lo mismo, la idea de lo simbólico representado en *esquemas* de juego. Una vez obtenido el componente simbólico, el jugador, (6) cuando vuelve al mundo de lo real, trata de imponerlo en prácticas y objetos nuevos. Se puede concluir, de este modo, que el individuo, al jugar, no solo sale de sí sino que al adquirir conciencia de ello vuelve al mundo concreto para simbolizar, objetivada la conciencia de lo utópico. Los videojuegos hacen que todo este proceso se realice para luego relanzar al individuo a los lugares antropológicos, es decir, a los lugares de vivencia cotidiana.

En este contexto, el juego se transforma en el *lugar de concienciación de la alteridad* aunque el individuo solo asuma aquella momentáneamente dentro de un espacio paralelo. Dicho espacio que es de la simulación permite que la idea del/de lo otro se ejercite. La persona adquiere los códigos de una cultura, asimila la diferencia con el/lo otro *encarnándole* además de aprender sus estrategias de existencia que luego se trasuntarán simbólicamente en la vi-

da real.<sup>14</sup> El espacio del juego, por esta razón, puede ser visto como *un espacio de aprendizaje del ejercicio del poder*, así como el lugar donde la cultura y su dimensión civilizatoria se juegan y se constituyen (Huizinga, 1996: 63; Caillois, 1997: 65).

## EL ESPACIO SEMIÓTICO DE LOS VIDEOJUEGOS

Lo que caracteriza a los videojuegos es esta idea de espacio y con ella la *metáfora de un mundo social* (en el sentido de su figuración). Tal noción implica:

- a) Un *espacio-otro*, definido por representaciones icónicas, espacio que se muestra paradójica y radicalmente autónomo del entorno real del jugador;
- b) Un *espacio-mapa* envolvente y visible globalmente sujeto al dominio del jugador;
- c) Un *espacio-mundo* (utópico y ficticio) que hace ver como posible la solución de los problemas externos; por ello también espacio de la modelación y de la simulación;
- d) Un *espacio simbólico* donde la cultura actual, la tecnocultura, «dice sus reglas» (Eco, 1988: 318);
- e) Un *espacio donde el individuo produce sentido y construye una forma de identidad*.

Sabiendo que el espacio en sí es un constructo mental y verbal definido por la percepción (una metáfora de situación del yo), del mismo modo que el lugar y el no-lugar son espacios vivenciales y de desanclaje, ligado a lo anterior, ahora definamos la *idea de espacio social* que ellos conforman toda vez que simulan concretar utopías.

Los videojuegos se inscriben dentro del espacio de emplazamiento de manera «natural» aunque le cooptan al imponer su lógica narrativa y vivencial. En el marco del sistema-red, tecnológicamente se deben a un lugar real, la sala de videojuegos o el escritorio-computadora, pero *producen un «espa-*

14. La idea de que el juego no solo queda en lo jugado sino que tiende a producir una acción futura es muy clara en las aplicaciones económicas o militares. De hecho, los juegos más que teorizar un hecho, llevan al extremo la realidad, nos dice Allen, y añade que, por ejemplo en el campo de la simulación militar de la guerra, los videojuegos cubren un espectro que va desde el «hacer como sí» o el «creer que», pasando por la creación de escenarios, el análisis en base a la abstracción de la situación, hasta la ejercitación en la vida real de lo simulado y la realización, en el caso más extremo de la guerra. El ejército norteamericano cada vez más emplea el recurso de los videojuegos para mapear y solucionar conflictos (ver Allen, 1987: 3).

*cio otro» que suspende a otros espacios* bajo la ilusión de un espacio de juego donde «desaparecen» virtualmente los objetos técnicos con los que se juega o con los que se realizan *acciones* de simulación.

En este sentido, se concreta su dimensión discursiva. En principio aquélla es *lúdica* ya que en dicho espacio el jugador desarrolla y conquista una serie de destrezas o habilidades mediante el control del aparato como tal (Caillois, 1997: 68) valiéndose de la idea de espacio imaginario y de las condiciones de este. La computadora o la consola de juego abren al espacio virtual donde el individuo idealmente se descorporeiza y se somete a las dimensiones ilusorias de su estructura icónica en la que de nuevo se funda lo heterotópico y lo utópico (ilusión de inversión). Sin embargo, el espacio del videojuego, quizá en el mismo sentido que el del juego, una vez que subsume, se transforma también en espacio del *jugar* («*paidiá*») en el que se desata el placer o el gozo y sobre todo se pone de manifiesto el «como si» aludido por Huizinga. Así, una cosa es jugar como *paidiá* (*play*) y otra el juego como *ludus* (*game*) pero esta vez *dentro del espacio imaginario que produce el objeto técnico* (y no con él).<sup>15</sup>

Los videojuegos, entonces, provocan el *desplazamiento mental-espacial* desde los lugares reales hacia un lugar irreal-utópico (y a veces alotópico) mostrando nuevos escenarios o mapas cognitivos que pretenden impugnar a los ya construidos en lo real. De este modo, aquéllos inducen a hacer el *montaje* de otros emplazamientos.

En el *espacio virtual* de los videojuegos creado tanto por el sistema operante (el motor de la computadora), la imagen digital, la narrativa ficcional implícita y la interfase predomina un *universo simbólico* ubicuo en el que el artificio informático apela lo sensible haciendo que el individuo se despla-

15. Me aventuro, contra toda convención, a establecer este parangón, del «ludus» con «game» y «paidiá» con «play». Es menester decir que todas estas palabras tienen diferentes orígenes. La palabra jugar en griego es «paidiá» y significa retozar, cosa de niños, bromear o hacer niñerías despreocupadamente del mismo modo que ocio que en su momento era productivo porque permitía la expresión y el desarrollo del «logos». De su raíz proviene «paideía» que significa educar y escuela. No es casual pensar que en la antigüedad el jugar no era un acto ocioso, sino que tenía que ver con la formación de sí del individuo. Por su lado, «ludus» es juego pero también escuela. Es una palabra latina, y supone más bien, como se indicó, el desarrollo de destrezas; la habilidad para operar algo o hacer algo ya implica lo lúdico. Hoy en día lo lúdico está asociado a los lugares de práctica deportiva o de juego. Por otro lado, en inglés se diferencia el juego del jugar. Este quizá era el problema que parecía contener tanto el griego como el latín, pues, como se observa, las palabras mencionadas enfatizan solo un aspecto de esta relación. De ahí que haya un juego («game») en el que se opere una acción («play»). Esta situación es importante en el caso de los videojuegos, pues ellos aunque pueden ser un tipo de juguetes, son en esencia, juegos con los que se interaccionan, es decir, se juegan (ver la discusión de estas palabras en Huizinga, 1996 y Caillois, 1997).

ce y haga suyo mental e idealmente dicho espacio hasta hacer de él simbólicamente su *nuevo territorio*.

Tal espacio representa y hace representar. Uso el término representación en sentido de la presentación de la idea de un objeto en ausencia del objeto mismo pero también como *sustitución*.<sup>16</sup> Los videojuegos representan lo utópico pero al representar, al modo del espejo, lo representado ni siquiera está ausente sino que en sí *no existe* aunque su idea nos lleve a pensar que se refiere a algo del mundo real.

Así, el jugador es parte de un espacio ubicuo, disperso, indeterminado e inmersivo a la vez, al que trata de dominar y que le obliga a una atención centrada y a un tipo de acción y representación individualizada donde se desvanece la dimensión grupal y el ritual requeridos en el juego social; en sí juega ante una hipotética «inteligencia» maquínica que determina el orden del espacio y *supuestamente* también ante una comunidad de jugadores. Está frente a una *máquina semiótica*.

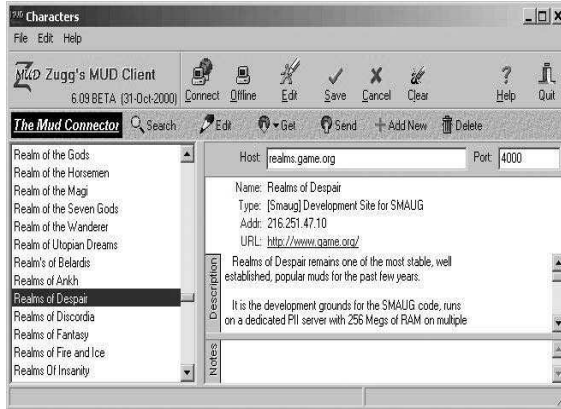
En dicho espacio se efectúa la ilusión del espacio y de la ideación del yo. La imagen como nuevo territorio anticipa y funda otro tipo de mundo. Se comprueba que el mundo en sí mismo no es más que una construcción conceptual-mental, y como tal, puede replantearse intencionalmente. Puesto que el espacio de los videojuegos, aparte de alucinatorio es *modificable* por la acción del jugador, aquél encuentra un espacio diferente desde el cual puede repensar los mapas (entonces también hay una *máquina discursiva* en su estructura) con los que aparentemente puede volver a ligarse a lo real. Por eso se puede decir que el individuo «está físicamente fuera de la pantalla, pero está vicariamente en el interior de un espacio diegético» (1999b: 153) o narrativo, dado por la *imagen digital* (en adelante, *imagen de síntesis*) que conceptualiza y simboliza, y el sistema programado (la máquina semiótica como medioambiente electrónico) en el que debe enfrentar sus referentes con *varios* esquemas (los niveles de juego) que suponen opciones de decisión a tomar. Pero en un sentido inverso, está dentro de un espacio especular que produce el sentido de libertad de sí: al pasar al espacio diegético, no solo que atraviesa el espejo sino que igualmente entra a un mundo otro, invisible, en el que se «re-crea» a sí mismo. Esta hermenéutica supone para el jugador el que los videojuegos sean, parafraseando a Guattari, *máquinas de deseo* que relevan las

16. Gombrich señala que las imágenes no imitan las formas externas del objeto al que hacen referencia (ni siquiera tampoco recogen su «alma») aunque en el fondo se reconozca el «tema» y la «forma» del referente. Evocan un concepto de aquél, por lo tanto, las imágenes son creación. Las imágenes de pronto asumen un otro puesto. La ausencia de Dios en el mundo supone la creación de imágenes que aludan a él, pero a semejanza del ser humano: el ídolo (la imagen, el «eidolon» griego) se impone como objeto de veneración (ver, Gombrich, 1998a: 1 y ss.).

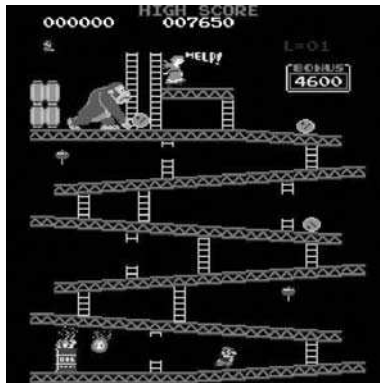


máquinas sociales (las instituciones, lo moral, lo social, etc.) rectificando las fronteras cósmicas del individuo (1996a: 72).

Habrían diversas representaciones de espacio en los videojuegos y que suponen formas de ideación de lo real y de situarse y moverse en su interior:



*Pantalla de un juego de tipo MUD*



*Pantalla del arcade «Donkey kong» (Shigeru Miyamoto, 1981)*

- a) Los espacios dados por la *narración textual* de los MUDs (*Multiuser domains*) donde la descripción escrita en la pantalla de escenarios, personajes, y acciones hace perfilar objetos-conceptos y realizar operaciones mediante órdenes o comandos de teclado. Con el texto creado, los individuos, que están conectados por red telefónica y computadoras, «conversan» e interaccionan *on-line*: allí cada cual crea un mundo vir-

- tual y representa un rol. Como especie de «literatura escrita» en colaboración sus jugadores, entonces, son autores de historias y de sí mismos ya que se invisten de otras identidades (Turkle, 1997: 18). Murray sugiere que en este tipo de juegos lo que se representa son «las actividades de la vida real y la ficción dentro de un mundo virtual» (1999: 162).
- b) Los espacios-mapa (usualmente en juegos «arcade» en 2D) que aluden a la idea de controlar algo que está en el entorno. Aarseth señala que este tipo de videojuegos se basan en el concepto de «individuo contra el entorno» donde el jugador está en un mundo el cual no importa sino la representación de sí del jugador (1998: 4).

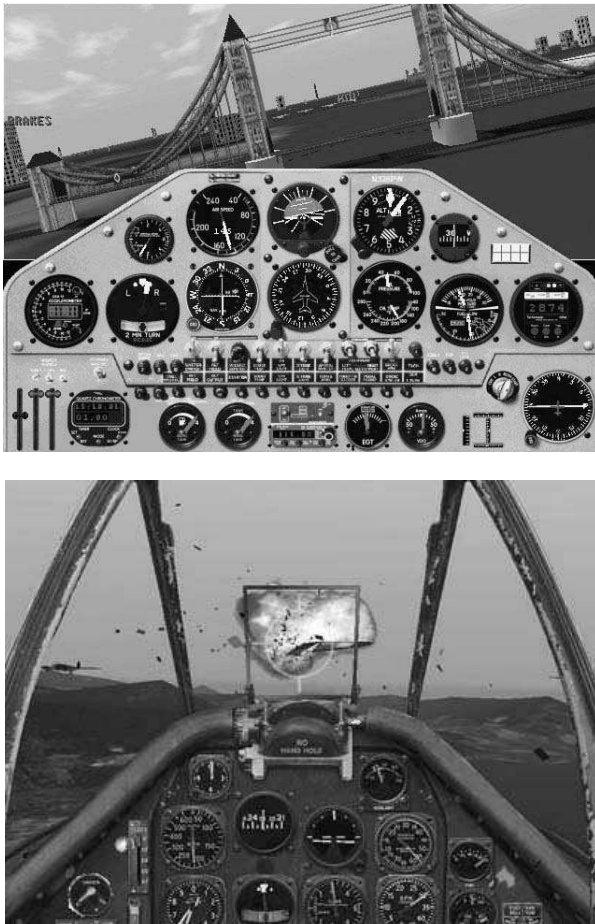


Videojuego espacio-tablero: «Starcraft» (Blizzard, 1998)



Espacio laberinto: «Doom» (John Carmack, 1993)

- c) Los espacios-tablero (los videojuegos 2D y los que usan técnicas 3D) que suponen la idea de disponer un espacio sobre el cual se sitúan y desplazan objetos o personajes a fin de realizar acciones. Allí se puede construir mundos al organizar el espacio de acuerdo a un objetivo a cumplir. Son los llamados videojuegos de estrategia que implican controlar tanto el espacio como *espacializar historias*.
- d) Los que presuponen la idea de espacios-laberinto donde el jugador al representar un personaje (la pantalla es el visor o funciona metafórica-



Simuladores de vuelo: «Flight simulator 98» (Bruce A. Artwick, 1998)  
y «Combat flight simulator» (Bruce Williams, 1999)

mente como sus ojos) se mueve o navega en un espacio de corredores, accesos o lugares cumpliendo un objetivo concreto. Los videojuegos de rol o los de acción muestran este tipo de espacio.

- e) Finalmente están los que simulan espacios-abiertos donde, gracias a la representación espacial, el jugador cree que maneja un avión o un auto. Su función principal es la ejercitación, en su entorno, de ciertas destrezas y habilidades. Con la realidad virtual se radicaliza su espacio y al mundo artificial que idea causando experiencias sensoriales reales (Echeverría: 2000: 64).

Se denominará *infoespacio* o *ciberespacio* al espacio virtual *representacional-sustitutivo* informático de los videojuegos. Puesto que la imagen, al suspender lo real, conduce a la imaginación de *un* espacio, el ciberespacio es un entorno *sígnico* textual-narrativo (en el sentido de la palabra latina: «*textum*» o tejido de sentido) desde el cual el individuo resignifica su relación con el mundo por él nominado.

En principio es un *espacio semiósico*, generado por tecnologías informáticas y comunicacionales. En su modo de apropiación, sin embargo, es un *espacio social* y un *tercer entorno*<sup>17</sup> (*ídem*: 67), es decir, un *espacio discursivo* de naturaleza ilusionística. Si es que ahí confluyen por separado diversidad de individuos pero con la variante de que en aquél obtienen la información necesaria para reconstituir sus hábitat, hacer mundos nuevos y restablecer la imagen del mundo al que pertenecen, tal espacio social será, por un lado, la elaboración particularizada y también grupal-autónoma de posicionamientos, de relaciones mediadas, de formación de identidades alternas, y por el otro, de diferenciación social y de localización generacional. En el espacio de los videojuegos hay quienes ejecutan el ocio productivo para satisfacción de sí (les sirven como tecnologías del yo) y hay quienes ensayan estrategias sociales de poder (son tecnologías de poder).

Acá se funda la llamada *cibercultura*, cultura que presupone a individuos que entran a competir por *relaciones de identidad* (Turkle, 1997) en el marco de territorios virtuales de información. La cibercultura, expresión de aquél espacio social, será entendida como «la cultura de, y la cultura en, los medios computacionales. Incluye el grupo de representaciones computacionales de cultura en el que el aspecto físico y espacial de los entornos, como tam-

17. El primer entorno es la naturaleza, objeto de alteraciones por parte del ser humano (la Modernidad presupone su transformación por el cultivo de las tecnologías); el segundo es la ciudad, el espacio de emplazamientos que implica la instauración de un sistema cultural y social donde hay relaciones de poder y de dominación; y el tercero, como producto del cambio tecnológico y la hegemonía informática es una realidad radicalmente diferente a la que hasta el momento había constatado la historia: es un entorno de prótesis, de imágenes, de representaciones y sensorial (cfr. Echeverría, 2000: 67 y ss.; también Virilio, 1997).

bién el conocimiento y la materialidad de los actores, han sido transformados» (Gessler, 1995: 6).

Desde este punto de vista, los videojuegos como significantes del ciberespacio implican un tipo de entorno representacional que supone una *atmósfera comunicativa* en la que el jugador se sitúa e interacciona con representaciones, la que, al mismo tiempo, hace articular sus representaciones. Allí el jugador se encuentra desafiado en su imagen del mundo real: atendiendo ilusoriamente una utopía, sensorial y especularmente se ubica en una nueva heterotopía que le suspende a él como ser social obligándole a crear y controlar sus representaciones de mundo.

Crawford (1986: 15 y ss.) contextualiza acá las principales *características* del videojuego ya sea como entorno creacional y como espacio de juego. Señala que los videojuegos promueven la realización de fantasías y, en un aspecto más amplio, la necesidad de escapar a una otra dimensión; suponen la posibilidad de vencer restricciones o consumir roles contradictorios, aunque no se cumplan en realidad; invitan a probarse a uno mismo como un jugador capaz de obtener ventajas de situaciones dadas; son medios de lubricación social, en este sentido, «el juego en sí mismo es de menor importancia a los jugadores, su significancia real es que proporciona un punto para un acontecimiento social» (*ídem*: 18), en este caso, mediado por computadoras;<sup>18</sup> permiten la ejercitación de algunas capacidades (la dimensión lúdica); e invocan al autorreconocimiento, es decir, los videojuegos son especies de arenas donde se conoce más a uno mismo. Ya que en ellos prevalece la simulación y la imitación, y en su espacio se asume la conciencia del/de lo Otro, finalmente la idea que conllevan es la experimentación de situaciones no solo en su apariencia sino también en sus particularidades más formales.

Esto lleva aclarar el tema de la *simulación*. Este concepto implica tanto representación basada en modelos, cuanto imitación aunque no sea del todo ello; la base fundamental de la simulación, sin embargo, es el ambiente que

18. Lo particular de este hecho es que los videojuegos, aunque suponen el juego individual, promueven la formación de comunidades de jugadores alrededor del intercambio de trucos, mapas y diseños, llevándoles a crear mitos en torno a los personajes o a las historias dadas. Cuando los juegos están conectados on-line a través de la Internet, tales comunidades se vuelven anónimas donde, en lo general, los jugadores ni se conocen ni tienen contacto real sino solo en el espacio del juego. La dimensión utópica que promete el infoespacio de los videojuegos, de hecho, hace que tales comunidades no tengan nada que ver con las comunidades sociales reales. Por el contrario, como señala Levis, son comunidades que nacen del desencanto y revierten ese desencanto a situaciones ilusorias. Dice él: «agotados los modelos ideológicos del pasado, incapaz de ofrecer alternativas susceptibles de satisfacer las necesidades vitales de sus miembros, la civilización occidental parece dispuesta a recluirse en el interior de un mundo artificial que le asegure la vida sin conflictos ni temores, sin principio ni final, en una ilusión perpetua de libertad, y de infinita (in)comunicación» (1997: 210).

crea con el consecuente efecto de sensaciones de vivir algo «real» en el individuo que interactúa. La interacción más allá de ser una relación que se puede dar entre el jugador y la computadora (a través de una interfase o metáfora mediadora dada por íconos) implica un proceso que provoca la imaginación: todo asunto estaría depositado en el usuario-jugador del sistema quien, entre varias selecciones y operaciones (la función hipertextual), articularía un mundo de sentido.<sup>19</sup> En este contexto, la simulación se confunde con el juego, con el modelo y con una desviación programada en el comportamiento.

El punto que hace exclusivamente a la simulación es la inversión de la imitación y de la representación puras, pues aunque en un caso el imitador hace algo semejante a lo que imita, y en otro, representa, es decir, muestra también algunos aspectos más relevantes de lo que imita; en el caso de la simulación aquél no ejecuta una acción a semejanza de su referente sino que *finge* hacerlo. Al respecto Ingenieros dice que «en la simulación, las apariencias exteriores de una cosa o acción, hacen confundirla con otra, sin que efectivamente le equivalga» (1973: 25). Llevada esta idea al plano de la mediación del juego (del mismo modo que de los *media*, de las tecnologías y de la realidad de la vida cotidiana), encontramos que el jugador simula pero no llega a las dimensiones exactas que la semejanza de un hecho puede provocar (por ejemplo, la muerte) sino en un grado de solo «sentirlo» hipotéticamente.

Pero hay un problema que vale la pena resaltar y que Baudrillard lo manifiesta: pues la simulación, como parte de la precesión de los simulacros, hace imponer al código, es decir, la parte signica de un acontecimiento se escinde de su referente y se antepone como algo «real»: hay una «suplantación de lo real por los signos de lo real» (1978: 7, además 1980: 59). Si un jugador en un videojuego experimenta situaciones en su apariencia y en su parte formal, evidentemente es que juega no solo con la idea de algo ficticio sino que, bajo la lógica envolvente de la estética informática, también en un momento se considera parte de él incluso viviendo la muerte y el riesgo, una y otra vez, de manera desafectada.<sup>20</sup> El jugador, al tener ante sí los elementos

19. La interactividad es un concepto técnico de la informática y es la base de la comunicación mediada por computadoras (CMC), donde un individuo, denominado «usuario» al estar en relación con el entorno proximal cree manipular el entorno distal. La interacción entre dos puntos es evidente, pero por mediación, y eso ya tiene su dosis de ilusión. La interacción se da bajo ciertas condiciones programadas en un entorno narrativo diseñado con imágenes. En el fondo, con los videojuegos, uno interactúa con imágenes, de ahí que ese artificio lleva a la imaginación ya sea del espacio o de tener otro cuerpo. El jugador se convierte en un lector activo y, a la vez, en un autor. Con la idea de interactividad se disolverían los conceptos de originalidad, singularidad y autoría (cfr. Lister, 1997: 31 y ss.; Landow, 1995: 96; y, Fanto-ne, 2001: 1 y ss.).

20. Aquí se establecería una aporía por ejemplo en el caso de los simuladores de vuelo, pues el individuo se coloca ante una máquina que simula ser la cabina de un avión; la pantalla fun-

de juego, tiene conciencia incluso de los límites de su acción y de las cosas con las que interactúa.

## LOS VIDEOJUEGOS: ENTRE EL CONTROL Y EL EFECTO LIBERACIÓN

Esto define una otra característica particular de su espacio, esta vez ligado a la visión y a la ejercitación del «como sí»: el espacio de los videojuegos es *panóptico* al modo de Foucault (1996: 202 y 1980: 10 y 11): funciona por la mirada, implica un mapa abarcativo y como tal una «visibilidad aislante» ya que el jugador tiene la información necesaria para controlar a dicho mapa siendo la pantalla el artefacto de la visibilidad. En la imagen, entonces, hay un efecto de visibilidad y el ojo del jugador siempre está sujeto a la centralidad de la pantalla que implica, metafóricamente el lugar del ejercicio del poder y del registro del saber. Panóptico, por lo tanto, como espacio mirado en su totalidad y como utopía o proyecto visiblemente controlado al equilibrarse.

Por ello se puede afirmar que los videojuegos hacen desplegar *prácticas de poder* que se pueden observar a través de *estrategias* y *tácticas*, las unas como comportamientos lúdicos y las otras como acciones de cálculo situadas en el juego. Una nueva socialidad, la individual, se articula ahora: los videojuegos funcionan como *tele-tecnologías del yo* bajo la comprensión simulada de las redes de dominación que aparecen superpuestas (representadas, por otro lado, en el hipertexto y en la imagen de síntesis) interfiriéndose o reforzándose, comprensión que constituye al *individuo como un dios / autor creador y ordenador del mundo*. Así, se perfilan como metáforas de lo real donde se simula la socialidad en los que se aprende la dinámica de la recomposición individual de las relaciones sociales. Por eso dice Turkle, refiriéndose a los juegos de simulación, que ellos,

ciona como una visor y ventana hacia lo «exterior», pero este es solo imágenes proveídas por la aplicación que hace funcionar al aparato. De este modo, quien aprende en simuladores de vuelo de pronto puede caer en la tentación de creer que realmente ha volado un avión. Esta misma aporía es importante en el caso de los juegos de simulación militares, pues a fuerza de fingir y jugar estrategias de guerra en simuladores los militares norteamericanos creen en la actualidad que pueden hacer una guerra «sin bajas» ni muertos, aséptica, que no destruye ni modifica mucho de un panorama y sus relaciones, valiéndose de modelos. Es decir, pretenden llevar la guerra jugada en imágenes y planificada en mapas y escenarios al plano de lo real; en este sentido, «la victoria del modelo es más importante que la victoria sobre el terreno» dice Baudrillard (1991: 58).



...no son objetos para pensar sobre el mundo real sino [que] provocan nuestra reflexión sobre cómo el mundo real se ha convertido a sí mismo en un juego de simulación... La comprensión de los supuestos que subyacen en la simulación es un elemento clave del poder político. La gente que comprende las distorsiones impuestas por las simulaciones está en posición de reclamar una respuesta política y económica más directa, nuevas formas de representación, nuevos canales de información. Podría pedir mayor transparencia en sus simulaciones; podría pedir que los juegos a los que jugamos (particularmente lo que utilizamos para tomar decisiones en la vida real) hicieran que sus modelos subyacentes resultaran más accesibles (1997: 91-92).

Desde esta perspectiva, la idea de espacio social de los videojuegos aunque supone posibilidades de control implica también situaciones emancipatorias. Así, las heterotopías pueden verse como lugares de cuestionamiento a los sistemas de poder reales y las utopías como las de análisis. Los videojuegos muestran que es posible efectivizar el cambio del mundo al producir técnicamente la realidad erigiendo el simulacro como base política y cultural. Ellos aproximan a nuevas verdades. Al situarse el jugador en un espacio utópico tras ese desplazamiento espacial, de esa impugnación, de esa relación de crisis con su propio espacio, y al subsumirse en el entorno proximal, lo distal supone entonces espacio y mundo ideal que no solo son posibles sino que *ahora* pueden ser reales. Los videojuegos cumplen el propósito de las *tecnologías de poder* si es que por estas se domina y sustrae al cuerpo, además que como *tecnologías del yo* llevan a exacerbar la felicidad tras una aparente liberación<sup>21</sup> del individuo de su propio cuerpo.

De ser así, en la idea de espacio social de los videojuegos prevalece lo oscilante, la inestabilidad y lo liminal. En un momento, para el individuo o el jugador, los lugares se vacían de contenido, se destemporalizan y se tornan transitorios: aparecen multiplicidad de espacios al mismo tiempo. De pronto aquél se sitúa en un espacio de flujos donde prevalece la ilusión de espacio (Young, 1998: 1) que hace ver que cualquier espacio sea a la vez perfecto y no tenga accidente alguno.

21. Baudrillard critica y dice, por ejemplo, que la automatización implica una liberación de determinadas tareas pero que lleva al individuo a la inercia y la irresponsabilidad ante el mundo que le rodea (1988: 126-127). Habría que ir más allá indicando que la aparente liberación es psicológica y constituye el punto de giro por el cual el individuo puede alterar el orden de los artefactos hasta un uso político de los mismos. Los videojuegos como un tipo de tecnologías del yo suponen liberar al cuerpo y trabajar más sobre la racionalidad: ayudan a desarrollar una actitud y un pensamiento estratégico y a conocer la capacidad intelectual y perceptual del individuo y, parafraseando a Guattari, igualmente coadyuvan a producir subjetividad llevando a «sentir» y entender el mundo de otro modo (cfr. 1996a).



En otro caso, tal espacio social de los videojuegos como tercer entorno implica también lugares de vivencia que son mentales y simbólicos en los que se «navega» sobre una estructura disipativa-hipertextual dada por narrativas que conceptualmente pretenden interpelar las formas de historización y visión convencionales. Por medio de las imágenes informáticas y las narrativas infoespaciales, el futuro en sí mismo se anula, y la historia, ahora diseñada y programada, puede recrearse en cualquier orden o disposición. El espacio virtual por ello es un *lugar posible* de realización de fantasías y de identidad, de hecho es un *espacio de subjetivación*. De ahí que es sicotecnológico.

Allá ya no se relata un suceso sino que imaginaria y ficticiamente se lo anticipa. De este modo, asistimos a una problemática: aunque la utopía es un espacio de refundación social, *el tercer entorno se piensa como utópico pero sin problemática referencial alguna*. La *simulación* sería el sustrato de toda esta operación. Si en la utopía se modela un mundo posible, en los videojuegos los jugadores se enfrentan a representaciones de mundos posibles como modelos para ser operables y transformables, para elaborar hipótesis y para tomar decisiones sobre un supuesto futuro al que se quiere transformar de manera técnica. La simulación no solo se presenta como anticipación sino también como posibilidad de control; es decir, lo que pueda devenir construido y dominado de antemano artificialmente tanto en sus riesgos y en sus posibilidades, instaurándose el *cálculo* como supuesto de lo utópico (ver, Broncano, 2000: 248 y ss. y Johnson, 2001: 87 y ss.). Desde este punto de vista, las utopías se *materializan espacialmente* por medio de la imagen y de la máquina semiósica-narrativa hipertextual de los videojuegos. Ello hace ver que el espacio está ligado a la visualidad / visibilidad pero también a una discursividad, la de la estética de lo virtual.



## CAPÍTULO III

# Configuración estética del espacio virtual de los videojuegos

La producción de un espacio imaginario y mental, así como la producción del yo que hacen los videojuegos presuponen, de hecho, una estética. Distinto a los juegos, donde cada uno de ellos puede ocupar un espacio físico, los videojuegos introducen a un espacio cognitivo en el que prácticamente se realizan mundos que apelan a los sentidos. La base son sus imágenes, que más allá de ser un marco ideacional-ordenador al que el jugador está compelido a manipular, reconceptualizan lo real en su apariencia (no solo comunicativa sino heterotópica) y subsumen al individuo en mundos simbólicos representacionales-sustitutivos-metafóricos requiriendo de su cooperación activa.

Sin embargo, tales imágenes contienen la paradoja de que promueven percepciones ilusorias que les hacen aparecer como reales y liberadoras. No solo inscriben una estética sino que también se postulan como un universo estético, es decir, un lugar fantástico. De pronto el mundo es una fábula pero sin continuidad y sin referentes. Si la fotografía remitía a un tiempo ido y sedimentado, hoy las imágenes de los videojuegos, nos envían a un mundo sin fundar en base de elementos míticos, históricos, sígnicos y culturales predominantes.

Una cosa, entonces, es el espacio fundado por los videojuegos en el imaginario de las personas y otra es la esencia del mismo. Analicemos ahora el *espacio semiótico* en cuanto a su naturaleza estética y cómo esta lleva a una vivencia en el nuevo territorio de la imagen informática, lugar de simulación del poder y enclave organizador de los conocimientos.

## EL PROBLEMA ESTÉTICO ALREDEDOR DE LAS IMÁGENES MODERNAS

De hecho, las imágenes siempre han acompañado al ser humano. Aunque hoy éstas ya no tienen la dimensión mítica de los inicios de la humanidad, cuando el ojo creador-divino visibilizaba y ordenaba el mundo antes que nominarlo (lo que implicaba una racionalidad basada en lo visual), las nuevas

imágenes suponen un percepto que las hace aparecer como sitios de conocimiento. En sí, en ellas hay nuevas realidades y parecen ser el *no-lugar* donde el individuo se libera de lo real para autocontemplarse. El ojo moderno ya no es mítico y no nomina, pero con él se extrema la representación haciendo que esta brote con otro sentido dadas la estéticas simuladoras que le envuelven: las imágenes en la antigüedad eran incorpóreas y permanecían como sombras o como formas, ahora las imágenes de computadora parecen tener cuerpo y espíritu, hablan o se «navega» en su interior como si ellas fueran concretas, tangibles y reales.

Aunque la televisión ya había contribuido al cambio del paradigma de la visualidad / visibilidad, la informática ha logrado poner en crisis al mismo percepto al transformar la propia imagen quitándole su referente y haciendo que este ahora *esté en sí mismo, en su interior* y ya no más en lo externo-empírico. La estética informática, así, se contrapone a la de las artes clásicas. Recoge mucho de las estéticas de los medios de masas, en sentido que ella implica la espectacularización / especulación de lo real, está traspasada por lo técnico y lo tecnológico y, sobre todo, inscribe en su conformación otros lugares que ilusoriamente se independizan ya que someten al ojo y la visión volviéndolos sensibles al marco simbólico que expresan.

Contrariamente a lo que es la pintura o a la fotografía, la imagen informática no es mimesis (donde se abstrae y se sensibiliza lo real) pero lleva al extremo lo conceptual. Además, su base informacional y su origen maquínico hace que no tenga ese «ser» immanente que caracterizaba a las imágenes pictóricas aunque en el fondo se constituya en un objeto fascinante, sustituyente y alucinatorio: a través de la pantalla de la computadora, dicha imagen es el percepto mismo en tanto la tecnología que posibilita su producción y manipulación es el nuevo *sensorium*. El ojo y la mirada se anulan, o mejor dicho, se instaura una *máquina de visión* radicalmente diferente donde la imagen ya no tiene mirada sino que ella recurre a la memoria visual mental del usuario o instrumental del objeto técnico (Virilio, 1989: 77), en nuestro caso, el que hace al propio videojuego. El efecto es de lo real que sustituye desde ya a la realidad que presuponían aquellas imágenes que referencializaban a un mundo real concreto.

Se puede decir que las imágenes de los videojuegos imponen, en sí, una nueva forma de percibir. Son más técnicas que «artísticas», es decir, su artificio técnico denuncia más la forma que el significado por lo que el proceso maquínico predomina por sobre la contemplación. Interiorizan una *máquina estética* que se liga muy bien con las *máquinas semiósica y discursiva* con las que están modelados los videojuegos.

Tal *máquina estética* implica abstracción y racionalización. Por ello, las imágenes informáticas son denominadas *imágenes de síntesis* ya que son

generadas por la tecnología computacional. Pero también son el *entorno generador de otra utopía*. La estética, entonces, como conocimiento sensible donde la obra de arte suponía un lugar de vivencia, aparece impugnada. Los videojuegos, como las computadoras, al ofrecer la posibilidad de instrumentalizar y procesar el acto creativo, exponen la posibilidad de reinención del mundo pero desde lo impresentable. Con ello el objeto informático aparentemente es nostálgico, es producto del cálculo, ya no sensibiliza lo exterior sino que más bien exacerba el frenesí, excita la imaginación y al cuerpo y, por ende, estimula el placer. Cuando Paul Klee clamaba por «no representar más lo visible, sino que tornarlo visible» (cit. Parente, 1993: 14) ya anticipaba esta nueva estética donde la imagen modela y simula al mundo prescribiéndolo. Las imágenes de computadora, por eso, son *onto-morfo-genéticas*: llevan a que el individuo pueda *hacer sintiendo* y haga la autoproducción de sí, es decir, equilibre a su propio mundo interior ordenando al mundo ya mirado «imaginalmente». Así, la estética informática cumple de algún modo con el sentido inicial del término: «*aísthesis*» o percibir por los sentidos, pero esta vez por el ojo y por el cuerpo racionalizados. La imagen de los videojuegos se constituye en un objeto de vivencia del yo racional.

En sí el universo estético de los videojuegos, de hecho, rompe con el de las artes plásticas y fotográficas, de la literatura, del teatro y del cine. Si éstos últimos,

...se construyen en torno a las tensiones psicológicas entre los personajes, [los] juegos de [computadora] nos remiten a antiguas formas de narrativa en las que el argumento está dirigido por el movimiento *espacial* del héroe principal, que recorre tierras distantes para salvar la vida de la princesa, encontrar el tesoro, matar al dragón, etc. ... Una espacialización similar de la narrativa ha definido el campo de la animación por [computadora] a través de su historia. Numerosas animaciones por [computadora] se organizan en torno a un único movimiento ininterrumpido de cámara a través de un escenario complejo y extenso. Una cámara sobrevuela un terreno montañoso, se mueve a través de una serie de habitaciones, maniobra entre formas geométricas, hace un zoom out al espacio abierto, etc. A diferencia de los antiguos mitos y de los juegos de [computadora], este viaje carece de meta, de propósito. Es una road movie por excelencia, en la que la navegación por el espacio es suficiente en sí misma (Manovich, 1998: 93).

Entonces, hay dos dimensiones estéticas problematizadoras en las imágenes de los videojuegos. En un caso, aquéllas, al ser racionalizadas y abstractas, ya no suponen una experiencia sensible, pero ya que son onto-morfo-genéticas llevan a experimentar lo irreal como algo real, por lo que este tipo de imágenes parecen ser el artificio de un proyecto de futuro, la manifestación de

lo utópico, «la pre-mostración inmanente de un mundo humano perfecto» (si tomamos las palabras de H. Bloch, cit. en Jiménez, 1983: 84), y por lo tanto, de una estética como utopía posible de alcanzar. En otro caso, en la morfogénesis que ellas presuponen, al ser maquínicas, es decir, producción de una máquina semiósica, y al conducir al individuo a experimentar el orden o la congruencia de un universo caótico y desordenado (por ello infoespaciales), las imágenes de computadora suponen un espacio estético formal y autónomo donde parece darse lo sublime mediante el juego de imágenes estáticas que aparentan tener continuidad promoviendo la sensación de movimiento en su interior. De ahí que tales imágenes puedan ser vistas como la «metonimia de un universo plástico potencial que ella no puede jamás exhibir en su todo» (P. Quéau, cit. Machado, 1988: 145). En este último caso, el individuo se reconstituye estéticamente. La imagen es su instrumento.

## A MODO DE CARACTERIZACIÓN

Las imágenes informáticas se diferencian de las imágenes fotográficas, las cinematográficas o las del vídeo dado que no tienen soporte físico, tienen que ver con la memorización maquínica y esencialmente son (re)-creadas artificialmente mediante el uso de *software* (en adelante, *aplicación*). Gubern (1994a) señala que este tipo de imágenes corresponden a lo que se denomina «arte conceptual», mientras que para Plaza (1994) y Costa (1988) aquéllas se inscriben en lo que llaman el «arte computacional» o «arte mecánico» (*mech-art*) del que emergen formas funcionales como el fotografismo, fotodiseño, infografía, videografía, reprografismo y holografismo, todas ellas realizadas en ambientes informático-digitales.

Tales imágenes exceden lo fotográfico porque ya no son un *continuum* analógico con lo real sino que se vuelven más perfectas dado que provienen del diseño y la *manipulación*. Hay dos tipos de imágenes informáticas:

- a) *Imágenes digitales*: que son imágenes de fotografías, dibujos o gráficos derivados de fuentes externas mediante escaneo y que son procesadas o manipuladas por computadora donde se eliminan algunos de sus rasgos o se las mejoran haciendo que cualitativamente superen al original. El procedimiento puede implicar retoque, solarización, coloreamiento, texturización, animación o ampliación-reducción donde la imagen puede mantener rasgos de su original (más no de su referente) (Plaza, 1994: 8); o montaje, collage, bricolage donde la imagen particularmente se distorsiona o se altera creando otra imagen. Para Eerikä-

nen este tipo de imágenes son descontextualizadas y descolocadas de su tiempo y espacio (1992: 52).

- b) *Imágenes de síntesis*: que *no* devienen de ningún registro externo sino que se realizan mediante aplicaciones informáticas. Prevalece en ellas el *concepto* y la *abstracción* para la construcción de un *modelo* o que *simula* o que antecede a lo real.<sup>1</sup> Las imágenes se hacen mediante instrucciones y posibilidades que proporciona la aplicación tales como vectores, luces, colores, densidad, textura, etc.

Me detendré particularmente en este último grupo dado que este tipo de imágenes son las de los videojuegos. En este sentido, en primer lugar, se considerará *imagen de síntesis* (también imagen numérica, alfanumérica, o informática) a aquella que resulta de cálculos, punto por punto, mediante algoritmos y otros procedimientos matemáticos (Holtz-Bonneau, 1986: 43) y que se visualiza en una pantalla de computadora. Tiene como base estructural el *pixel* (*picture element*) que sujeto a la combinación binaria de 0 y 1 y el rastreamiento de una matriz alfanumérica conforma formas, colores y texturas. Tal imagen, por este motivo, es consecuencia del procesamiento de datos desde su concepción hasta su realización vista en la pantalla.

Las imágenes de síntesis en sí mismas *no existen* dado el complejo numérico que las *modela* y aunque son almacenadas como archivos digitales requieren de una aplicación que las reproduzca creando la ilusión de su existencia. Tal aplicación articula todos estos y otros archivos al modo de un *motor* o *sistema dedicado*. Si analizamos la arquitectura externa de un videojuego encontraremos que aquél está contenido en un *cd-rom*, o en una memoria técnica, donde hay variedad de archivos del que unas son las imágenes que harán la dinámica de aquél cuando se ejecute.

Entendiendo lo anterior, en segundo lugar, se dirá que una imagen de síntesis es la representación de un concepto realizado por la computadora. Puig apunta que:

«Sintetizar», de acuerdo con su definición clásica, es «la formación de un objeto, cuerpo o ser, partiendo de sus elementos esenciales». Por lo que, obviamente, «sintetizar una imagen» es el proceso de crear imágenes artificialmente, originales. De estos sistemas de síntesis excluirémos, naturalmente, todos los procedimientos que parten de imágenes preexistentes y que sufren una serie de modificaciones más o menos importantes. (1985: 35)

1. Gubern señala como ejemplo las imágenes industriales que permiten construir un referente material a partir de ella, se invierte el proceso de hacer producción de realidad, pues ahora se hace el concepto y luego se hace su materialidad (ver 2000: 188-189).

Bajo la idea de síntesis aparece el concepto de *modelización* como fundamento de este tipo de imágenes en el que la reproducción de particularidades comunes de objetos reales o pensamientos lleva a elaborar imágenes de sí mismas. Holtz-Bonneau señala que la modelización «es una operación que consiste en ‘construir’, de forma comprensible por [la computadora], objetos [bidimensionales y] tridimensionales que, con la ayuda de este, podrán visualizarse y manipularse» (1986: 252-253). Es decir, son imágenes realizadas de forma artificial producto del «diálogo» diseñador-computadora, *sin referente real* sino más bien *autorreferentes*, *metafórica* o *imaginarias* y que pueden comprenderse porque sus rasgos son identificables y se muestran como si fueran reales al espectador (Schultz, 1996a: 2).

Entonces, estas imágenes nos remiten a una *realidad* (si entendemos que ella es una producción mental y de sentido mediada por las sensaciones) donde el perceptor sabe que es de imágenes que las vive incuestionablemente. En el caso de los videojuegos, aquéllas imponen mundos creados artificialmente pero que se asumen como concretos en el marco de la acción lúdica que desata el motor de la aplicación.

Hay tres tipos de imágenes de síntesis:

- a) Los *infogramas*: que son imágenes figurativo-realistas que muestran mundos u objetos estilizados, esquematizados que supuestamente se refieren al mundo real pero solo en sus rasgos más elementales o principales y que se constituyen en originales de algo que no existe en sí mismo.
- b) Los *fractales*: basados en la geometría fractal de Benoit Mandelbrot, describen o representan la estructura de entornos naturales (montañas, cráteres, árboles, etc.) resistentes a la modelización formal (ya que las imágenes convencionales se hacen mediante polígonos) (Machado, 1988: 150). Este tipo de imágenes nos muestran representaciones imposibles en la vida real como por ejemplo, caracoles estilizados que se enrollan unos a otros y que no tienen comienzo ni final resultando en figuras morfogenéticas sumamente complejas e ilusorias.
- c) Las de *tercera dimensión*: sobre las que se sostiene el entorno de la realidad virtual. Ellas llevan a fundar mediante la computadora un aparente *mundo posible* y «*real*» lo que nos remite a la idea de *simulacro*: puesto que el concepto precede a lo concreto, lo real ya no existe sino como algo hiperreal, de acuerdo a Baudrillard (1978: 5). Este tipo de imágenes funcionan, entonces, como ambientes inmersivos que modifican la percepción humana dado que su característica mayor es el que posibilitan la visión simulada de espacios y entornos donde el perceptor «siente» que se desplaza en su interior. Ellas suponen argumentos espacializados donde el perceptor navega o se vuelve nómada dentro



del mundo virtual creado (Huhtamo, 1992: 38). El carácter interactivo de estas imágenes, por otro lado, hace que sean un ámbito de experiencias. Hay tres subtipos de imágenes en este marco: las 3D móviles, las panorámicas digitales y los estereogramas.

En la actualidad, los videojuegos se configuran con los tres tipos de imágenes lo que hace pensar que aquellos han evolucionado gracias al impresionante desarrollo de las tecnologías informáticas. Si los primeros juegos de computadora contenían básicamente burdos dibujos vectoriales en movimiento (como es el caso de «Pong» (Nolan Bushnell, 1971), hoy evidenciamos que ellos están contruidos conceptual y estéticamente para lograr que el perceptor se involucre y sea parte de una compleja máquina semiósica-discursiva (el sistema lúdico-interactivo). La inmersabilidad, la manipulación, la simulación (entre otras) en el mundo de los videojuegos suponen, entonces, que las imágenes de síntesis se constituyan en verdaderos *componentes sintácticos* de esos «*dialectos icónicos*» (Gubern, 1994b: 35-36) que son los juegos de computadora porque van más allá de alguna comprensión y un uso social específico hasta plantearse en artificios por los que los jugadores se sienten en la capacidad de penetrar el ciberespacio y encarnar las figuras inscritas en ellas. Este es el llamado Síndrome de Alicia.<sup>2</sup>

## SEMIÓTICA DE LA IMAGEN DE SÍNTESIS Y DEL VIDEOJUEGO

Se considerará la imagen de síntesis como un *enunciado* y una *proposición*. Sin embargo, demarquemos tales conceptos aunque ambos estén conectados o sean sinónimos. En el primer caso, la imagen de síntesis como enunciado es la emergencia de una situación informacional que produce discursos que son apropiados o significados por el perceptor. Gubern señala que dicha imagen como enunciado:

2. Éste es en alusión a la protagonista de la novela de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas* (1999) quien al traspasar un espejo llega a un mundo fantástico y sin sentido (o «invertido» en referencia al mundo normal cotidiano). Originalmente el libro fue escrito para educar sobre los presupuestos de la lógica de la cual el autor era maestro, pero también se perfiló como una obra literaria que mostraba y criticaba las incongruencias y los problemas de una sociedad que vive el cambio provocado por el industrialismo bajo nuevas formas de socialidad. El Síndrome de Alicia supone esa desesperada situación de esa niña que quiere volver a su mundo pero debe resolver una serie de situaciones, pero visto como una patología, queda atrapada en el mundo maravilloso del sinsentido del cual, a la final está seducida.

...brota de la interacción conversacional o cuasi-dialógica entre dos proposiciones: entre [la aplicación] de la máquina, que contiene un número ilimitado y prefijado de posibilidades expresivas y la interpelación dialógica de su usuario. [Éste] desempeña el rol de la inteligencia presente, mientras que [la aplicación] desempeña vicariamente la función de la inteligencia ausente de su diseñador, a quien sustituye y representa, pero únicamente en la parcela precisa de aquella productividad programadora (1994b: 34-35, también 1999b: 141-142).

Desde esta perspectiva, es enunciado de la máquina semiótica (que puede ser vista como máquina estética) lo activado del programa narrativo mediante la dinámica de juego promovida, y es proposición lo que nace de la actividad lúdico-computacional que pasa por la deconstrucción social del entorno proximal y su máquina estética. Enunciación y proposición llevan a la interactividad y el *discurso del juego*.

Esto conduce a una segunda consideración. La imagen de síntesis como proposición implica un otro orden. Pues es algo concebido por un diseñador bajo un *referente imaginario*. De acuerdo a Sonesson (1997: 5), aquella se presenta como un artefacto *icónico* en tanto implica *relaciones de igualdad* con referentes e imaginarios que el perceptor-jugador debe conocer<sup>3</sup> y que se la lee por sus *rasgos* los que aparentemente ligan a realidades-mundo que asemejen concreción. Como imagen-enunciación su modalidad de «verdad» (aunque no esté manifestado lingüísticamente) deja reconocer algo y hace aparecer ese algo que representa (Foucault, 1993: 32). Se puede añadir a lo anterior, por otro lado, el hecho de que en los videojuegos la imagen no es única sino una acumulación o secuenciación de otras imágenes fijas donde los rasgos y su iconocidad se repiten y complementan: esto es la morfogénesis.

Hay dos consecuencias de toda esta situación.

A nivel *técnico*, la imagen de síntesis aparece como un producto acabado cuando en sí no es más que una imagen que se *actualiza* continuamente de acuerdo a la máquina semiótica del videojuego que además se relaciona con el *motor* y el *sistema operativo* de la computadora desde donde se concreta el videojuego.<sup>4</sup>

3. Se puede decir, por otro lado, que un videojugador tiene un capital icónico-mítico inculcado y establecido a través de otros media, en particular la televisión y, en último grado, el cine (sin olvidar otras instituciones sociales como la escuela, por ejemplo). Tal capital simbólico acumulado hace conformar diversidad de mundos.
4. Un videojuego se hace para una plataforma y un sistema operativo pero cuando estas se mejoran, el juego tiene una nueva versión o los componentes del sistema operativo actualizarán los archivos ocultos correspondiente a la información contenida en las imágenes y los componentes del videojuego.

A nivel de *discurso*, la imagen ya no es un «*analogon*»<sup>5</sup> lo que nos lleva a la cuestión de la *forma de representación*. Lo que muestran las imágenes de los videojuegos son *modelos* acabados (*rasgo* e *iconicidad* como datos primarios) cuya *artificialidad* es explícita pero que apela a multiplicidad de referentes, desde los almacenados en la memoria digital como los de la memoria de los jugadores. Por eso, tales imágenes *no designan lo real* sino que aluden a una otra naturaleza. Lo particular está en que tales imágenes superan a otras conocidas porque se muestran más perfectas y realistas por lo que son en sí mismas *autosuficientes*.

Teniendo en cuenta, por ello, que la imagen de síntesis es una enunciación / proposición, ahora se puede afirmar que ella como discursividad en el marco de los videojuegos implica dos ejes: el *sintagmático* y el *paradigmático*.

En el primer eje encontramos las proposiciones como formaciones discursivas (instrucciones, referentes imaginarios, enunciatarios, etc.); acá se construye el sentido y la producción de su apropiación. En el segundo eje encontramos las unidades de selección, articulación, género, narración / relato, muchas de ellas convencionales o creadas, y que en el caso de la interacción máquina-individuo, en general, están almacenadas en librerías de programación.<sup>6</sup> La intersección de ambos ejes (no el resultado) se denomina *figura*, o «el conjunto de imágenes consecutivas que constituyen una coherencia formal... El encadenamiento de estas figuras (y a veces su mera yuxtaposición) compone, en el plano semántico, el desarrollo del 'relato'» (Holtz-Bonneau, 1986: 215).

Con estas consideraciones, se puede desglosar la complejidad del espacio semiótico-discursivo de los videojuegos.

La alusión de Gubern respecto a que «los videojuegos interactivos constituyen uno de los dialectos icónicos más polémicos de la cultura mediática contemporánea» (1994b: 35) pone de manifiesto la complejidad del discurso informático del videojuego que se da mediante las imágenes y las figuras que aquéllos expresan e instauran: pues dicho discurso no solo insinúa una utilización, además de la indicación hacia un tipo de mercado simbólico, sino también al establecimiento de un modelo de relato que implica una «cultura alucinatoria de la simulación que incluye al propio individuo y su ubicación [en un] espacio» (*idem*: 36) dado por las imágenes. El jugador no interactúa

5. Al definir a la imagen fotográfica Roland Barthes señala que ella no es lo real pero sí un «*analogon*» perfecto la que en el sentido común de la gente muchas veces le hace confundir la escena fotografiada con lo real (1974b: 116). En el caso de la imagen de síntesis veremos que ya no hay un referente «real», no hay una escena fotografiada, tampoco una analogía con lo que quiere mostrar.
6. Una librería de programación en sentido técnico-informático es un conjunto de archivos para el diseño y la programación de un videojuego.

con alguien sino con la computadora o, a través de ella, con una comunidad virtual.

En sentido general, el *discurso del videojuego* deviene de la máquina semiótica, es decir, del diseño, la programación y el relato dado y depende del modo cómo la computadora y el sistema operativo funcionan; ellos hacen que aquél tenga eficacia real en el imaginario del jugador o la comunidad de usuarios. De este modo, tal discurso se presenta como modelizador ya que emplea lo ficticio, lo irreal, el nuevo «*topoi*», y con ellos se «pretende hacer aparecer [como] verdadero» (Contreras: 1997: 3) un concepto tornándolo un *mundo* concreto. Consecuencia de esto, el discurso se constituye, una vez formulado, con los enunciados *hechos* en el videojuego, en el modo de apropiación del jugador: la máquina discursiva del videojuego se activa cuando se pronuncia con el uso social. Dicho discurso, entonces, tiene que ver con:

- a) La capacidad de desencadenar en el individuo la conciencia de una exterioridad la que puede manipularla previamente mediante artificios que ofrece el videojuego;
- b) La objetivación imaginaria de relaciones semánticas donde el jugador dirime sus propios significados. Si el mundo está ya semiótico comunicativamente, el discurso del videojuego es el de un juego «técnico» en el que se practica el sentido; por ello, es importante simular la lógica del/de lo otro en su configuración;
- c) Trascender de la idea civilizatoria preeminente en los juguetes a una dimensión «*adaptacional*». Por ello, el discurso del videojuego es el de la insistencia en la *simulación* tanto de la vida como de sus aspectos inherentes como lo social, lo cultural, lo político, etc. Reproducir o fingir un mundo o un cuerpo supone anticiparse, es decir, adquirir la noción de su «realidad» para adaptarse en ellos;
- d) Ir más allá de la estética del performance en la que el jugador mueve íconos, practica o hace de la idea de una actividad un hábito,<sup>7</sup> a una *estética neo-antropomorfista* en la que el videojuego hace desaparecer al objeto-juguete, donde no hay un «exterior» material, sino un «diseño» maquínico que muestra un mundo de objetos-signos perfectos, puestos

7. Benjamin (1989: 94) señala que la esencia del juego no es en sí «el hacer como si» en el sentido de Huizinga sino «un hacer una y otra vez», es decir, transformar la vivencia en hábito. El placer se da en la repetición ya que por medio de él se logra aprender. Aunque esto también está en los videojuegos, quiero, sin embargo, insistir en que no podemos quedarnos en el significado «pedagógico» de este quehacer sino en el hecho de que en el acto de (video) jugar hay una liberación radical del individuo de sus propias limitaciones. En el caso de ciertos niños y adolescentes, los videojuegos son accesos al mundo de la racionalidad adulta. En el caso de los adultos, para ellos representan un banco semántico que les permiten racionalizar sus propias prácticas. Por algo los videojuegos son vistos como entornos de simulación.

ahí para ser ordenados, manipulados, reconvertidos y en el que prevalece un,

...simbolismo que no es el de las funciones primarias, sino de las funciones superestructurales: ya no son [los] gestos [del ser humano], su energía, sus necesidades, la imagen de su cuerpo lo que [el ser humano] proyecta sobre los objetos automatizados, es la autonomía de su conciencia, su poder de control, su individualidad propia, la idea de su persona (Baudrillard, 1988: 128).

- e) Derivado de lo anterior, el discurso de videojuego alecciona que los jugadores establezcan sus propias *metáforas*. Puesto que los videojuegos se estructuran mediante el hipertexto, el individuo no solo es «espectador» sino también un «especulador» interactivo dentro de un mapa y territorio al que reorganiza y lo deconstruye elaborando sus propios mensajes (U. Eco, cit. Billelabeitia, 1997: 96 y 101). Por ello, autor. Un videojuego *no tiene un mensaje*, al modo de otros *media* como el cine, etc., por el contrario, es un conjunto de piezas que llevan a la ideación de realidades. Es el instrumento para hacer cartografía del mundo de la vida social y cotidiana.

Para comprender dicho discurso es importante desglosar su estructura, el relato que está dado en la máquina semiótica (o también *programa narrativo*), el cual se articula alrededor de pocos elementos, acciones o funciones que sintácticamente constituyen el *eje sintagmático* del videojuego. Aquél contiene descripciones de las acciones y de los acontecimientos de los personajes a modo de textos situacionales y que, en el contexto de un juego, aparecen como narrativas simples y fantásticas que deben dominarse y la manipularse remitiéndonos a datos y conceptos específicos.

El enunciado que se articula, entonces, es la cadena de momentos-imagen (figuras nuevas) que se deberán vencer o seguir de acuerdo a una sintáctica funcional del propio motor los que implican «el hacer» por la superación de «estados» o niveles. La narración implícita, de acuerdo a Murray, es pobre, falto de profundidad, donde no hay constitución de héroes míticos (1999: 82) aunque sí la superación de ciertas contingencias y la ganancia de alicientes. El discurso, por esta forma de relato, se muestra performativo donde la realidad de la ficción se impone para lograr *hacer* algo dentro de un mundo posible el cual requiere obligatoriamente de una *respuesta*. Contreras asume que esta retórica implica «*hacer creer*» que uno está dentro de algo donde la imagen de síntesis «*hace aparecer verdadero*» ese algo, ese mundo (1997: 4). Se apela, de este modo, a lo sensible y a los imaginarios ocultos en la siquis del individuo, además del control de las habilidades óculo-motrices: son nuestros

sentidos (semánticamente hablando) los que son interpelados sicotecnológicamente.

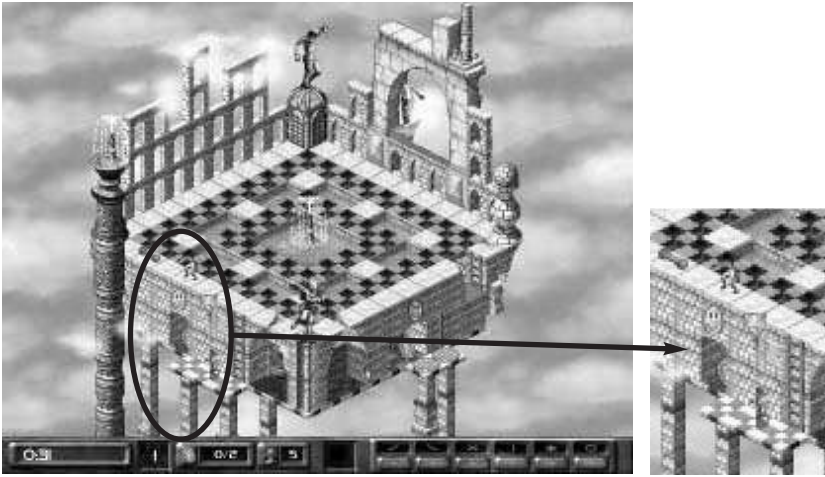
## El eje sintagmático

Siendo que el relato se orienta más a la *acción* y no tanto al desarrollo de una narración (como en un cuento o en un film) el eje sintagmático resulta en la *espacialización* de las representaciones dada por tres situaciones: a) *desplazamiento* o movimiento no lineal del *personaje* en un entorno determinado donde se imagina la sensación de dominio del espacio cuya consecuencia, discursivamente hablando, es el *dominio del mundo* en el que se juega; b) el *acceso* mediante el descubrimiento o la obtención de determinados objetos que funcionan como «llaves» o claves de conexión a otra cosa, lo que da idea de la dimensión de interconexión hipertextual o multimedial del videojuego; y, c) la *transformación* de los objetos y el espacio por otra cosa (la imagen cambia a otro modo pero por breves momentos) lo que lleva a la sensación de estar dentro la historia como totalidad.<sup>8</sup>

Es necesario acotar algo más. El jugador manipula objetos virtuales que están «dentro» del sistema de la interfase. La imagen muestra íconos los cuales unos son ideaciones de objetos físicos (llaves, armas, artefactos, puertas, etc.); otros son los escenarios (paisajes, habitaciones, etc.); y personajes. El jugador juega «encarnando» un ícono-personaje, es decir, su *avatar*, entendido este como una máscara digital que puede moverse, con el que se puede actuar en un juego e interrelacionarse con otras máscaras digitales en un mundo virtual compartido (Echeverría, 2000: 93-94).

Consideremos ahora el videojuego «Lode Runner 2» (Doug Smith, 1998):

8. Las imágenes de síntesis almacenadas y activadas por el motor de la máquina semiósica no solo implican la navegación en el espacio que establecen morfogenéticamente sino que también invierten a la misma percepción del jugador. Entrar en una historia es tratar de organizar su sentido, el caos imperante, así como mirar dicha historia como un gran mapa en el que están dispuestos los elementos con los cuales se puede entender mejor al mundo. Las imágenes de síntesis vistas como imágenes-laberinto (Gubern, 1999b) llevan a la idea de que las mismas conllevan historias hipertextualizadas con las que se establece un cosmos, y por lo tanto, un mundo, el del jugador. El videojuego, entonces, se muestra como una anticipación a lo que se quiere llegar, la patria, esa utopía histórica subyacente en el imaginario de las personas. Por algo se dice que «el contenido histórico de la esperanza [es] la cultura humana referida a su horizonte utópico concreto» el cual es siempre representado a través de imágenes (H. Bloch, cit. Jiménez, 1983: 84). Esto tiene como efecto la constitución de un tipo de saber, sustrato del poder.



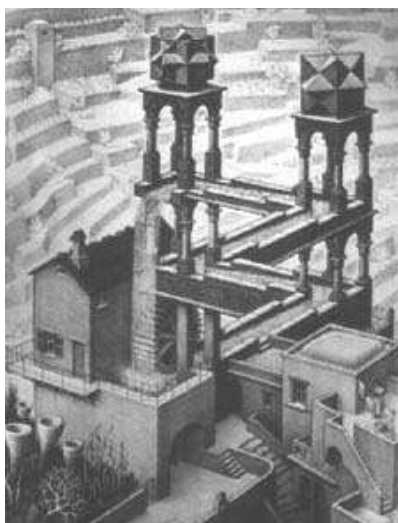
*Imagen del videojuego «Lode Runner 2»*

*Morfológicamente* el videojuego aludido contiene una serie de imágenes-espacio-tablero como la mostrada, todas ellas en tercera dimensión a modo de cuadros estáticos donde el movimiento está dado conduciendo al avatar de color gris quien debe recoger monedas y objetos que están escondidos en ciertas partes de la pantalla. Este debe enfrentarse o evadir a un guardián. No es fácil bajar por las escaleras a riesgo de caer en el vacío o ser electrocutado por este personaje. Por otro lado, las fuentes de agua en el centro y en el costado son animadas simulando la caída de agua. Se añaden sonidos de agua y voces sin articulación las que dan un tono realista a la imagen.

A *nivel estético*, la imagen de síntesis de «Lode Runner 2» tiene mucha semejanza con los dibujos imposibles del holandés Maurits Cornelius Escher, particularmente «Waterfall» y «Belvedere». En la imagen del videojuego el avatar debe desplazarse por un espacio posible, recoger objetos y abrirnos a otros sitios (los bloques de la edificación pueden eliminarse echando bombas) para poder insertarse a través de ellos a subespacios y volver a salir con una moneda o cualquier otra cosa; la prueba a superar está en que uno tiene un tiempo mínimo porque cada bloque se restaura, el edificio vuelve a su estado original, no obstante los cambios que se hagan para obtener tales claves. Si se gana se abre la compuerta situada en la esquina de la parte superior derecha, debajo de la estatua. Ella permite ir a otro nivel.

Todo esto es un enunciado *hiperreal* por el que uno cree que ingresa a un edificio-paisaje fantástico al que domina espacial y conceptualmente, toda vez que este edificio-paisaje (como mundo) se expone como un ente mágico.





«Waterfall» de M.C. Escher



«Belvedere» de M.C. Escher

Decir que una imagen es la puerta para entrar en el mundo del engaño es, en este contexto, asumir que no sabemos que somos engañados por las lógicas de diseño y programación y su motor que nos hacen ver que se pueden vencer o resolver con facilidad las figuras.

Lo importante, sin embargo, a nivel sintagmático es que el jugador debe diseñar una estrategia que permita capitalizar la «fuerza» y la «inteligencia» del avatar para que le lleve a otra dimensión. La estrategia como metáfora (dada a partir de los íconos y el paisaje planteado por el videojuego), devela las conexiones que subyacen en todo espacio: obtener bienes y herramientas con los que se vencerá al control territorial (por decir, estatal). Como diría Foucault, «la descripción espacializante de los hechos del discurso desemboca en el análisis de los efectos de poder que están ligados a ellos» (1992: 118). En «Lode Runner 2» la imagen describe a un tipo de poder que está espacializado, heterotópico (a la final el edificio mágico que se va recomponiendo automáticamente), que el jugador analiza su lógica. Esquemáticamente aquél debe enfrentar a un poder estacionado en un territorio.

Para que funcione toda esta complejidad imaginativa las imágenes de síntesis están visto que ponen en evidencia los rasgos de un mundo creado. Y lo hacen mediante el *diseño infográfico* donde la imagen es *información cifrada* que apela a la sensibilidad y a los datos que maneja el perceptor desde su propia lógica cultural. De hecho, a *nivel discursivo*, las imágenes de sínte-



sis cumplen con tres funciones específicas (reformulo acá los planteamientos de Holtz-Bonneau (1986: 136-138)):

- a) Son *ilustrativas*, es decir, son puramente estéticas.
- b) Son *indiciales*, pues lo que muestran como información cifrada implica acciones y respuestas esperadas por lo que el carácter performativo señalado comprende *tomar decisiones* inmediatas y operativas (se puede tener la conciencia de que ese espacio también es «peligroso» si es que se está por mucho tiempo allá).
- c) Son *informativas*, porque transmiten visualmente lo que se podrá conseguir a través de ellas si es que se atienden sus claves (el objetivo está planteado sintética e informacionalmente: las imágenes son infogramas).

Estas tres funciones son determinantes en el *eje paradigmático* porque definen las estrategias y las tácticas que serán empleadas para lograr eficacia discursiva sobre la base de la construcción de enunciaciones dramáticamente completas y cerradas en sí mismas.

## El eje paradigmático

En el marco del eje paradigmático (campo de elecciones o de unidades mínimas con las que se elabora el discurso) se debería considerar algunos elementos formales de estructuración estratégica y técnica de las imágenes de síntesis y que el ejemplo del videojuego «Lode Runner 2» mostrado se dan de la manera que sigue.

*A nivel de la base narrativa: animación* autónoma (de las fuentes de agua y del personaje azul), *movimiento* (motivado por la presión de las teclas solicitada al jugador), *límites y prohibiciones* (edificio-paisaje «colgado» del espacio donde el avatar puede o no caer si es que va hacia determinados sitios, sobre todo patios planos pero no así si se está encima de los muros en dirección al fondo pues hay una barrera invisible que impide caer); *la historia* que encierra (*pintura* digital con personaje en movimiento). En sí, el relato «engancha» inmediatamente al *jugador* ha sido atrapado virtualmente dentro de la máquina semiósica. Sin embargo, habría que darse cuenta del artificio narrativo que controla que la historia sea completada o resuelta: el *bucle o loop* que es una sentencia de programación que hace que una escena (el enunciado) se repita tantas veces sea posible si es que no se ha logrado el objetivo.

*A nivel de las acciones: personajes modelados* (acá se da la oposición narrativa avatar gris vs. humanoide guardián, el uno un subvertor y el otro el protector del sistema); *objetos modelados* (barra en el costado izquierdo, sobre el suelo que funciona como el cargador de la bomba que el avatar debe ti-

rar sobre cualquier bloque o contra el guardián; además monedas, escaleras, etc.); y caminos o *senderos* a seguir.

*A nivel de la escena: fondo y forma*, es decir, la cuestión del *frame* o cuadro que aparece como obvio. Una acción se da, en el caso de los videojuegos, sobre un fondo o sobre un escenario (formalmente, «*terreno*» o «*paisaje fractal*»). Lo que se ve en la pantalla es una figura dada como un cuadro de orden estético pero infográficamente es un *mapa* con variables matemáticas internas donde se realiza la *interacción* (hay zonas donde no se puede hacer nada y en otras sí, sin embargo, cabe descubrirlas por lo que el videojuego es eminentemente audio-visual y multimedial, siendo su sistema de comunicación, su entorno proximal, las imágenes).

En este contexto es importante el diseño de la *interfase* como sistema de mediación entre máquina y jugador, sistema que facilita justamente el diálogo y la interacción con el entorno informático. Puesto que la interfase es icónica, la imagen nos muestra un edificio sobre el cual se puede caminar. En la pantalla del videojuego «*Quake 2*» (John Carmack, 1997) vemos más claramente esta cuestión:



*Pantalla de «Quake 2»*

En este caso *la pantalla es a la vez imagen y el percepto del jugador*. En dicha pantalla aquél tiene un arma que está en primer plano (al lado derecho del cuadro) con el cual elimina androides. La interfase es, entonces, justamente eso, mediante la objetivación de la escopeta, el jugador tiene conciencia que entra a interaccionar en un espacio con dicho artefacto: de hecho el jugador «cree» que tiene el arma cuando en realidad manipula el teclado, el

*mouse* o dispositivos adicionales simuladores que envían información al motor del juego. El entorno proximal se borra ilusoriamente con el referente del arma, la pantalla funciona como los ojos del jugador. La acción lúdica se da en relación al manejo de dicho referente por lo que el individuo supone que juega al investirse un avatar programado.

*A nivel de códigos de imagen y sonido:* independientemente que en «Lode Runner 2» y otros videojuegos se apele a códigos de imagen y sonidos convencionales cine-fotográficos (plano general organizado con los criterios de la zona áurea, colores, equilibrio, ambientación, atmósfera, etc.) hay *propiedades comunes y propiedades particulares* (Nuevo España: 1998: 36-38) de la imagen de síntesis que son importantes para la efectividad visual e icónica del relato.

En el primer grupo están: *iluminación* sólida o volumétrica del edificio (*luz difusa*) pero además *luz ambiente* (de sombra en las partes que se orientan hacia la derecha en la perspectiva del edificio), en grado de detalle, *luz especular*, de brillo en, en la figura del personaje azul para dar sensación de cuerpo. El manejo de estos elementos en la imagen de síntesis se relaciona con valores de *tono*, *luminancia* y *saturación* de colores, de ahí que incluso la vista del edificio-paisaje sea fantástica por los colores brillantes y contrastantes: estamos ante la idea de un espacio perfecto.

En el segundo grupo está lo que se refiere a la *calidad* de los «materiales» (su transparencia o su opacidad, si es liso o es rugoso, su textura y su reflexión o refracción). Tales propiedades, en definitiva, son los *rasgos* fundamentales de la construcción de imágenes de síntesis (y por lo tanto, los rasgos de la iconicidad de la realidad que se constituye como discurso). La combinación de éstos, es decir, de *visibilidad luminosa* y de *características cromáticas*, hace la característica principal estética de los videojuegos donde se *exacerban* los colores (Holtz-Bonneau, 1986: 108).

*A nivel del punto de vista: cámara y perspectiva.* A diferencia de la fotografía donde el dispositivo es la cámara y que muchas veces no se devela en el producto obtenido, en la imagen de síntesis el dispositivo es el *pixel* o el *vector* y que, por razones de la resolución de la pantalla de visión, estos se exponen haciendo que las imágenes no tengan la *definición* fotográfica. Por ello, las imágenes son de baja calidad no obstante su grado de iconicidad. La función de la cámara, entonces, aparece como vital porque esconde al dispositivo alfanumérico (recuérdese que la imagen es solo un cálculo numérico): una imagen en plano general parece más realista que cuando se hace un acercamiento (*zoom in*) a alguno de sus detalles. La cámara tiene la función de lograr espacialidad tanto psicológica del jugador como objetiva de la propia figura que muestra.

En la imagen del videojuego «Lode Runner 2» tal cámara está dada desde arriba, es abarcativa y asemeja a un *ojo vigilante* y *global* (no es el ojo del diseñador o del camarógrafo o del fotógrafo como puede suponerse en la imagen convencional, sino se muestra como el ojo del jugador, ojo, por lo demás expectante y especulador). La idea de que en la imagen de síntesis ya no existe el lector sino un «voyeur» que maniobra un *espacio panóptico* se puede ver claramente en este caso. La pantalla-visor se presenta como un sistema ocular con el que interaccionamos con nuestros sentidos (la interfase es eficaz en la creación de una identidad imaginaria). Habría una ilusión entre lo que aparentemente se ve que es el espacio subjetivo y el juego que es la propia figura con la que hacemos «cosas», es decir, el espacio objetivo (Calabrese, 1999: 117). Allá la cámara nos pone en un tipo de percepción oscilante.



«Myth 2, the fallen lords»

En el caso del juego «Myth 2, the fallen lords» (Tuncer Deniz/Bungie, 1993) (imagen superior) la «cámara» además es dinámica, pues con ella se hace paneos, zoom, movimientos giratorios, de acompañamiento al desplazamiento de los soldados cruzados (pues la historia nos remite a un supuesto pasado medieval) de tal modo que, mediante el *mouse* y teclado podemos no solo controlar la pantalla sino también la posición de los personajes quienes (se los selecciona, por lo que aparecen bordeados con un recuadro en color verde), en su avance, deben destruir monstruos y soldados enemigos pero además recuperar posiciones (pueblos, puentes, etc.): entramos en la lógica, mediante este artificio, del control de la narración teniendo esa *mirada totalizadora y aislante* (panóptica al modo de Foucault, 1980: 10) como el de un re-

lador que registra su saber de los hechos. Aparte de la escena, en la parte superior derecha de la pantalla, está el mapa donde se desarrolla la acción y, en verde claro, un trapezoide que simula justamente la cámara y su movimiento; debajo están unos puntos verdes oscuros que representan a los personajes que controlamos y un punto rojo que es un enemigo. En la escena vemos toda esta representación de forma clara.

Sin embargo, la cámara también es una idea. En la imagen de síntesis aquélla supone dos condiciones: *modelamiento del espacio mediante la perspectiva* y la función del *scroll*, es decir, el mapa con variables programadas que «parece» que se desplaza cuando accionamos el *mouse* o las teclas, al modo de un gran planisferio (que no entra en el total del cuadro de la pantalla) y que requerimos percibirlo por partes. Se establece una visión espacializada que implica la anulación de la mirada (que se relacionaba con una perspectiva propia por la asunción de una calculada o modelada) por la emergencia del mapa como el lugar ya mirado, el cual se debe solo volver a descubrir. Si la cámara en el cine o en la fotografía hacía visible una realidad, en el caso de los videojuegos, esa *cámara-concepto* ya no figura lo visible sino que trata de figurar lo que es modelizable (Couchot, 1993: 43) o es modelo mental. Ésta es la paradoja de la imagen *virtual* en el ciberespacio.

*A nivel del género:* ubicación tecnológica, estética, poética e ideológica. La pregunta que habría que hacerse es ¿que características indiciales tienen los videojuegos por los cuales podamos identificar a una cultura? O quizá, ¿a qué espacios sociales se refieren, corresponden y legitiman los videojuegos?

Tecnológicamente los videojuegos como *artefactos de simulación*, se ha dicho, no pueden ser comparados con los juguetes convencionales: al estar basados en imágenes dadas como interfases donde se muestran diversos tipos de universos de sentido *arreferencializados* (utópicos y alotópicos) normalmente rompen con todo tipo de leyes convencionales de lo real (de ahí que igualmente sean heterotópicos). Por ejemplo, los personajes saltan, caminan sobre muros, realizan despliegues impresionantes que no cabrían en ningún momento en la dinámica corporal de los seres humanos. El individuo se liminaliza ya que puede experimentar la idea de peligro o muerte sin que físicamente sea así.

Habrían algunas condiciones para comprender esta situación. Con el juego se descifra la *lógica de programación* del diseñador (Turkle, 1997: 85-90). En el fondo quien interactúa sabe que el mapa cifrado implica un enigma a resolver, pero a sabiendas que ese es técnico. Ahí radica la fascinación tecnológica. Por otro lado, el universo tecnológico del videojuego supone *reglas* basadas en prohibiciones pero también ganancias objetivadas en el vencimiento de los diversos niveles. Esto implica que el videojuego se muestra, in-

cluso como imagen, *transparente*. La consecuencia es la imaginación de «un mundo tranquilizante basado en reglas» (*idem*: 86). Entramos, así, a las *lógicas socializadoras, civilizatorias y adaptativas* mediante el videojuego. La opacidad de la vida cotidiana de pronto aparece estratégicamente narrada para ser resuelta en el videojuego: si el juguete llevaba al afecto y el desarrollo de una afectividad, el videojuego lleva al *efecto liberador*, por lo que se puede decir que ya no hay afectividad sino control. Esta es la *dimensión ideológica* presente tras la figuración de la imagen de síntesis. Como señala Lyotard, si una computadora «nos deja jugar» es que apela a nuestra voluntad de acción y transformación, pero con el problema que la lógica interaccional lleva a la pasividad (1993: 265) porque en realidad somos observadores de un concepto que se ha hecho icónico.

Ahora bien, todas estas lógicas tienen que ver con una poética, una retórica y una estética: el fondo de la cuestión entonces pasa por determinar qué elementos-tipo hacen que lo visto en la pantalla se *asemejen* a la vida cotidiana y la cultura que lo genera. Como el género *western* en el cine tiene sus elementos-tipo identificables (caballo, pistola, pueblo con una sola calle en el páramo norteamericano, etc.), los videojuegos tienen también rasgos culturales por más narrativa ficcional que les determine.

En el caso de «Lode Runner 2» la *idea* del edificio-paisaje con la figuración del patio, el muro, al mismo tiempo terraza, escaleras, etc. nos ponen en una dimensión *cognitiva*, pues sabemos que estamos en un espacio-mundo al modo de una pintura posible-imposible (utopía pero también una *distopía*<sup>9</sup>).

Sin embargo, los personajes modelados, no tienen rasgos definidos en sí, o si se quiere, son figuras estilizadas lo que nos remite a la dimensión de los cibercuerpos. Para tener una idea de lo dicho, obsérvese la pantalla de presentación del videojuego, y además, donde indica el puntero, el botón para seleccionar al avatar que se manejará.

9. El término alude a una contradicción espacial. A la final como toda obra de arte, la imagen de síntesis entra en contradicción misma como representación de lo que pretende sugerir como algo real. Por ello, si allá hay un mundo alterno, no solo es porque aparentemente reproduzca los rasgos de lo conocido, sino que impone un algo desconocido.



*Pantalla de presentación de «Lode Runner 2»*

Lo que se observa en la parte superior son dos personajes con rasgos aparentemente futuristas, rostros alargados y superficializados (en el sentido que las propiedades físicas provienen de la modelización por polígonos con los que se simula la superficie de los cuerpos humanos por sus particularidades más formales y elementales, las que, por otro lado, son estereotipadas). Si ese es el caso, habrá que fijarse en otras corporalidades virtuales como la de Lara Croft del videojuego «Tomb Raider» (Toby Guard, 1999), cuerpos que son símbolos de la tecnocultura.<sup>10</sup>



*Lara Croft, personaje creado para el videojuego «Tomb Raider» (Toby Guard, 1996)*

10. Más adelante desarrollaré el tema acerca del modo de representación corporal por medio de imágenes de síntesis y que caracteriza la estética de los videojuegos. Esta estética de pronto



## La figuración

Tanto el eje paradigmático como el sintagmático nos muestran, entonces, las condiciones de estructuración de la simulación: no es que las imágenes signifiquen algo sino que tienen sentido en la dinámica de su apropiación lúdico-cultural; en la convergencia, los videojuegos son textos cuyas figuras-enunciados, en un determinado contexto, se conforman en sistema discursivo. De acuerdo a Contreras, la tecno y, ahora, la cibercultura, tienen ya su propio texto multimedia en el videojuego (1997: 4) donde el discurso estructurado se orienta a *reordenar perceptivamente* lo real: semióticamente, por lo tanto, tiene sentido aquella alusión de Gubern respecto a que los videojuegos se constituyen en uno de los dialectos icónicos más ambivalentes del mundo contemporáneo, porque al volverse estos autorreferentes, sus usuarios pueden hacer entrar el mundo real en el mundo imaginario del juego, y desde allá, ese mundo real es accesible a ellos.

Teniendo en cuenta esto, las imágenes de síntesis implican tres órdenes en la intersección de los ejes. Funcionan: a) como *comunicación* (se constituyen como sistemas de conocimiento); b) como *estrategias* (implican la *pre-visión* por la simulación de la acción y el control del espacio-tiempo que en este caso se anulan ambos por la virtualidad); y, c) como *entornos de creación* (son un tipo de artefacto cultural que vuelve artístico el hecho de modelar el mundo de acuerdo al dominio de ciertas reglas y la recreación de otras).



*Pantalla de «SimCity 2000»*

ha comenzado a impregnar otros media como el cine, la televisión y, paradójicamente, la pintura en el caso que igualmente me referiré al final de este ensayo.



Los juegos del tipo «*sim*», de simulación de entornos espaciales (por ejemplo, «*SimCity 2000*» / Will Wright, 2000) llevan a un extremo ese hecho. Turkle testimonia esta situación al citar la opinión de un niño jugador de estos ambientes: «...en los juegos *Sim*, [–dice aquél–] tratas de construir una comunidad o un ecosistema o diseñar una política pública. La meta es hacer una totalidad satisfactoria a partir de partes complejas e interrelacionadas» (1997: 88). El resultado en la simulación, así, es que el jugador entra en el entorno utópico organizando heterologías / heteronomías:<sup>11</sup> no importa ganar sino dominar o controlar el mundo y sus espacios haciéndolos más significativos.<sup>12</sup> Esto va a permitir, por otro lado, realizar varias experiencias sensorial-corporales: se simulará el tomar decisiones sobre asuntos políticos y sociales de gran envergadura, se vivenciará la eliminación y la muerte de forma ficticia hasta llegar a asumir que lo externo-real es, en realidad, una mera concepción de nuestras mentes.

## EL DISCURSO ESTÉTICO-REPRESENTACIONAL DE LOS VIDEOJUEGOS

Al inicio de «Las palabras y las cosas» Michel Foucault apunta lo siguiente, refiriéndose al célebre Don Quijote:

Su aventura será un desciframiento del mundo: un recorrido minucioso para destacar, sobre toda la superficie de la tierra, las figuras que muestran que los libros dicen la verdad. La hazaña tiene que ser comprobada; no consiste en un triunfo real –y por ello la victoria carece, en el fondo, de importancia– sino en transformar la realidad en signo. Don Quijote lee el mundo pa-

11. Es preciso indicar que una heteronomía supone modos de recibir o aprender cosas dadas desde autoridades o lugares reconocidos, en tanto una heterología implica tener conciencia de una diversidad de estrategias respecto de un hecho. El videojuego ya encierra en su lógica narrativa una serie de presupuestos que el jugador debe saber de antemano y como tal se impone como un «tutor» que reorganiza lo conocido mostrando diversidad de caminos que se pueden optar para ganar. El videojuego se presenta, de este modo, como un espacio organizado y programado pero que aparentemente muestra que puede dar libertad de acción al individuo.
12. Quizá vale la pena resaltar acá que la simulación implica tanto la ideación de escenarios cuanto el estudiar en sí los conflictos o los fenómenos si es que lo vemos desde el punto de vista de los videojuegos. Desde esta perspectiva, es evidente que, si bien un segmento de consumidores de videojuegos son los niños y adolescentes, tiene que ver también con otro grupo de población que son aquellos definidores de políticas (policymakers) para quienes la simulación está relacionada con la planificación y la reducción de costos en eventualidades futuras (ver Allen, 1987: 6-7).

ra demostrar los libros. Y no se da otras pruebas que el reflejo de las semejanzas (1988: 54).

Atrapado en la lógica de los relatos, Don Quijote pretendía redescubrir el mundo a tal punto que ese mundo virtual, la fantasía medieval de las novelas de caballería ya no solo asemejaba al mundo real sino que se hacía concreto. Los ojos de este personaje de novela percibían de otro modo: si el signo era aquello de lo real que era interpretado como tal, su viaje por el mundo le haría comprobar la validez de su interpretación, es decir, cómo él se había representado al mundo.

Desde este punto de vista, la imagen de síntesis pone en conflicto justamente la cuestión de la forma de representación. Eco (1995: 25) ya adelantó un criterio al respecto; cuando alude a los planteamientos del filósofo norteamericano Nelson Goodman, evidencia que en el dibujo habría dos rasgos que aparecen como inciertos: si un dibujo muestra intencionalmente los rasgos de una figura humana (es signo de la forma humana) o si el dibujo apela a nuestro conocimiento de la figura humana (por lo que se constituye en signo en sí mismo, el dibujo, no lo figurado, de la forma humana). En este último caso, para que sea signo, se ha requerido de su percepción.

El conflicto estaría en el hecho que las imágenes de síntesis de los videojuegos se refieren a algo que se cree que son mundos imaginarios o si se refieren a los mundos de lo real: son signos de una realidad que no existe o son signos que figuran lo real ficcionalizándola. En «Lode Runner 2» la imagen muestra algo que no existe como concepto pero lo hace manejando algunos elementos formales que pertenecen al mundo de lo real (formas humanas, fuentes, sonido de agua, etc.). En «SimCity 2000» la imagen se acerca más a lo que conocemos de una ciudad pero en su dinámica, en su aspecto lúdico, entramos a jugar con los conceptos de gobierno, de autoridad, de inversionista o de planificador, etc. los que como actividades ya estarán presupuestos en el jugador (esa es la regla). El fondo de dicho juego supone la gobernabilidad.

Convengamos que las imágenes de síntesis al liberar al referente implican un valor de signo sobre la base de lo que está implícito en cada una de las formas que muestran (la iconicidad) las que son reconocibles por el jugador en el marco de la competencia textual-discursiva. La función representacional, entonces, aparece por el contenido figural que está modelizado y no tanto por la analogía:<sup>13</sup> un simulador de vuelo muestra que uno está dentro de un avión piloteando porque ha asumido la creencia de que así funcionan la si-

13. Que supondría por lo menos tres condiciones en el acto fotográfico, la mimesis de lo real, su transformación por la vía de la cámara y, la indexación de lo real, es decir que el mundo objetivo se «adhiera» al plano fotográfico (cfr. Dubois, 1994: 20-21).

tuación y los aviones. La imagen de síntesis, por esta razón, es un engaño funcional al cerebro y al sistema nervioso-sensible del cuerpo humano. *La representación aparece en la mente y no en el videojuego*. El debate, por lo tanto, se circunscribe alrededor de otras tres condiciones que encierran las imágenes sintéticas: *interactividad, virtualidad y desmaterialización* (Munster, 2001: 2), es decir, capacidad de satisfacer y motivar a los sentidos; creación de mundos como reales; y, engaño mental y visual por la resolución de imagen que aparenta claridad cuando es totalmente deformada, o si se quiere, pérdida de la naturaleza del referente por su propio y simple concepto. Esto nos lleva a discutir cuestiones referentes a la interrelación entre representación y estética.

Está claro que la idea de representación como presencia / ausencia no tiene sentido en las imágenes de síntesis. Por ello, como mencioné en un apartado anterior, es menester entenderlas como sustitutivas. Cuando Nuevo España dice que el trabajo infográfico consiste en crear «universos virtuales, sin referentes claros en el mundo real fruto de la imaginación de los diseñadores» (1997: 43) nos advierte que ingresamos al ámbito de la representación hiperrreal, esto es, al espacio de los objetos modelados artificialmente, conformados como nuevos signos donde la «suplantación de lo real por los signos de lo real» (Baudrillard, 1978: 7) implica la vida en lo imaginario. Por lo tanto, la representación se vuelve un simulacro porque el mapa como precesión del territorio implica la escenificación previa de todo el universo mental. El hipertexto, de algún modo, funciona como un artilugio cartografiador-comunicacional de una nueva espacialidad representacional de las imágenes de los videojuegos, porque además tales imágenes siempre son el opacamiento de otra dimensión que parece evidente pero que falta mostrar. La aniquilación del referente, así, tiene que ver con que las imágenes de síntesis estén vaciadas de sentido, sin huella, sin aura de la realidad para crear una otredad diferente y radical sin lo social (Baudrillard, 1997: 132). Se trata, entonces, de la *estetización del mundo por la sustitución imaginaria de este*.

El primer orden, la creación representacional-sustitutiva de la imagen de síntesis, tiene que ver con todo el proceso que permite que la figura como enunciado se muestre verdadero, como discurso cerrado. El segundo orden radica en el hecho (consecuencia de todo lo anterior) de la estructuración estética de universos virtuales realizada exclusivamente por imágenes. Para analizar estos aspectos acudo a los planteamientos de Foucault (1993) y Goodman (cit. Mayer, 1996).

La *figura*, en Foucault, es una indicación pero también un aparecer: muestra. Pero esa «mostración», desde mi perspectiva, está cifrada por el modelo que impone. Puesto que ya no se puede hacer patente lo real, en los videojuegos, se hace visible el concepto o la idea siendo el resultado la indicación de una manera de pensar las cosas.

Se considera que hay dos principios en la pintura clásica: la separación entre representación plástica y la referencia lingüística y, la equivalencia entre el hecho de la semejanza y la afirmación del lazo representativo. Esto ha llevado a que la pintura se diferencie de la escritura y, por lo tanto, de los sistemas de textos, planteándose como un universo representacional autónomo. La representación se daba por semejanza icónica mientras que la referencia por los signos trasuntados por las formas. Del mismo modo, en el segundo caso, se consideraba que la figura se asemejaba a algo (al enunciarla) donde la semejanza se formulaba como una afirmación del hecho pintado o dibujado. En el contexto de las imágenes de síntesis estos dos principios aparecen diluidos porque al no tener referentes reales, el objeto mostrado se impone como autorreferente y autocontextual, en sí sustituyente. La no-relación con el mundo real hace que las imágenes ya no sean ni reflejos ni ventanas al mundo. A la alusión de pérdida del aura benjaminiano<sup>14</sup> habría que añadir ahora que la representación, como lo plantea Foucault, solo opera en la superficie más no en el fondo (1993: 61). De ahí que las imágenes de síntesis se vean como *heterotopías* porque son espacios desimbolizados, de tránsito sensorial y de crisis constante desde las cuales se viaja hacia el interior de probables sueños.



*Mundos creados: una ciudad de zombis («Resident evil 2» / Shinji Mikaki, 1998) y un mundo fantástico que cuando se va escribiendo en un libro se va develando («Myst» / Rand y Robin Miller, 1994)*

14. Benjamin en su memorable ensayo, «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica», postula que la obra de arte en la Modernidad ha perdido su dimensión de unicidad, singularidad y autenticidad gracias a la reproducción técnica, lo que conlleva, al mismo tiempo, a la pérdida de su aura, que la define como «la manifestación irrepetible de una lejanía (por cercana que puede estar)» (1973: 24), es decir, «las representaciones que, asentadas en la memoria involuntaria, pugnan agruparse en torno a un objeto sensible» (1972: 161). Aquello que hacía a las obras de arte, ese ser aludido al inicio de este capítulo, se anula con la técnica, así emerge la artificialidad en la que se asentará una nueva experiencia de apropiación.

Con la expresión «haciendo mundos», Goodman (cit. Mayer, 1996: 238) muestra que las imágenes ya de hecho alteran la percepción sensorial de toda persona, pues no solo implican la formación de un *capital informacional* (un fondo simbólico y categorial con el que se puede tomar decisiones o hacer una serie de acciones como comprobaremos más adelante), sino también la hechura de diferentes imaginarios que se constituyen en algún momento en territorialidades ahistóricas de carácter ontológico. El mundo que se hace implica, de este modo, la constante recurrencia a los videojuegos como heterotopías donde la imagen se muestra como un mapa, una utopía, donde es posible hacer acciones conscientemente. Acá se sitúa la cuestión de la estética como criterio (o crítica) de la cognición sensible, o «la representación subjetivamente dada por los sentidos» (Kobau, 1999: 80) por el cual el jugador asume como equilibrado y verdadero el mundo que percibe y que le lleva a su inserción. La operación de transferencia del mundo real lo hace el jugador a la imagen de síntesis desde el cual se hace finalmente la *estetización* del mundo que se expone. Habría una relación interesante entre la ficción de la imagen y el imaginario del jugador. Como señala Foucault,

...la ficción consiste no en hacer ver lo invisible sino en hacer ver hasta qué punto es invisible la invisibilidad de lo visible. De ahí su parentesco profundo con el espacio, que, entendido así, es a la ficción lo que la proposición negativa es a la reflexión (cuando precisamente la negación dialéctica está ligada a la fábula del tiempo) (1997: 27-28).

En este sentido, por el juego estético de la imagen, el jugador entra y es atrapado por aquello que es fantástico de un mundo imaginado que al mismo tiempo niega su relación con el mundo real.

Para que esto se dé es necesario que la *semejanza* y la *similitud*, en términos de Foucault (1993: 63 y ss.), estén disociados en el mundo de la imagen graficada. La *semejanza* supone un patrón organizador (está en relación al eje paradigmático) donde lo invisible debe cobrar valor como algo visible gracias al rasgo. Mientras la *similitud* implica la evidenciación de las diferencias: ahí la imagen de síntesis se vuelve autónoma de lo real sin nombrarla. Aparece como un simulacro. Al volverse la imagen *espacio-territorio-mundo*, es decir enunciado-texto-discurso (pertenecer al eje sintagmático) apela a las relaciones de similitud con la vida cotidiana que se guardan como disposiciones en el inconsciente y también en la cultura. De este modo, la semejanza está más en relación con el pensamiento, con la idea, con el concepto y es, en esencia, el mundo que posibilita, por lo que se puede decir que la semejanza no es propiedad de la imagen de síntesis en tanto que esta más bien tiene relaciones de similitud con lo sensiblemente atesorado social y psicológicamente.

te. Así, la imagen de síntesis ya no es solo un espejo porque no refleja al jugador sino que le muestra que está al otro lado del mismo como el caso de Alicia aludido en este texto.

Sin embargo, para que este simulacro funcione, de acuerdo a la perspectiva de Goodman, la figura como campo estético debe comprender por lo menos *composición* y *descomposición* (la imagen de síntesis se transforma constantemente, no es estática, además que se actualiza), *peso* (disposición estética de los elementos formales), *orden* (el mapa como un sistema indicial que hace suponer por la posición de sus partes, que es posible intervenir en él), *suspensión* y *suplementación* (imágenes sin soporte, desmaterializadas que se exponen como una ilusión matemática) y *deformación* (no pertenecen al mundo real sino al mundo del imaginario que constantemente se recrea) (cit. Mayer, 1996: 254).

De acuerdo a los órdenes de funcionamiento de la imagen de síntesis, el objetivo que inscribe todo videojuego al final, implica, como dice Mayer, el conocimiento por la resolución y el dominio del mismo concepto que explicitan las imágenes (el mundo conceptual). Interrelacionando con los postulados de Goodman, tres son, finalmente los sistemas de representación que están inscritos en las imágenes de los videojuegos. Es decir, a) *mapeo* virtual donde el jugador entra en una arena, se orienta y prioriza reconociendo que el mundo en el que está tiene sus propias regulaciones; b) *correlación*, donde el diálogo hombre-máquina se completa al enfrentar el campo de información que el jugador tiene y que debe anteponer en el mundo creado para resolver su enigma; y, c) el *mundo como juego* o el *juego como objeto* en sí que implica ser competente en la comprensión y el manejo de los mundos virtuales, sus discursos y sus artefactos (los videojuegos) por la vía de la manipulación que se articula como un elemento importante de la semiosis (proceso de reintroducción y actualización de información tanto entre máquina y jugador).

Para terminar es menester señalar la cuestión de que la imagen de síntesis en los videojuegos si inscribe un uso social este va más allá de pretender encontrar el mundo de significados que el jugador tiene y con ellos comprobar el mundo de lo real y es aquél que el usuario al estar inserto en un espectro de heterotopías pierde la noción de ser individuo historizado por la conciencia de ser utopizado por la misma imagen.

## CAPÍTULO IV

# Mundos de poder y poder espacializado

Los videojuegos radicalizan al juego si es que estos además se han entendido como los espacios en los que se confrontan las representaciones del jugador. Lo que impera ahora es el simulacro llevado a un extremo: el hiperrealismo. Si en el entorno proximal se interrogan los reflejos de nuestras ideas de mundo, en el distal el jugador hace configurar un otro mundo. Nos encontramos, entonces, en el campo donde se puede pensar los hechos externos modelando su funcionamiento.

En este sentido, unos son los modelos que tenemos en la mente pero otro es lo real; pensar sobre éste desde los modelos de mundo que nos hacen aparecer los videojuegos es empezar a razonar un nuevo orden y una nueva *economía del poder* por la vía de la experimentación de los *sistemas emergentes* y como tal del concepto de la organización de la sociedad contemporánea.

Los videojuegos de simulación son los ejemplos más concretos para entender esta situación. En ellos parece darse la reconstitución y el control de las ideas de sociedad del jugador a partir de la *conformación estética de mundos posibles*. El efecto de lo real, por lo tanto, se da desde tres variables:

- a) La *creación* de un mundo con sus propias variables y «condiciones de vida»;
- b) La *manipulabilidad* de los objetos y el fondo, lo que desencadena un comportamiento maquinal autónomo del propio entorno; y,
- c) La *inversión perceptual*, por la que el jugador, al traspasar y manipular la interfase, articula su idea de poder, es decir, se empodera de una idea.

## EL ESPACIO ILUSIONÍSTICO DESDE SU OTRA DIMENSIÓN

El traspasar el espejo supone un ejercicio crítico: significa ver conceptualmente el mundo desde los paradigmas y pretender con ellos elaborar nuevos sintagmas de tipo social y políticos. El dilema que nos plantean los video-

juegos, en este contexto, es que, al estar atrapados dentro del entorno proximal, nos hallamos dentro de una nueva heterotopía, basada en la *simulación*.

Foucault (1999a: 435 y ss.) señala que hay seis principios (a los que se pueden incluir las particularidades de lo reflexionado hasta ahora) que definen a todo *espacio otro* o *mundo posible alterno* que supone ya una impugnación mítica y real con el espacio de la vida cotidiana como es el que se lleva a cabo con los videojuegos. Así, toda *heterotopía* en este contexto:

- Es una construcción cultural que tiene dos órdenes: se plantea como un lugar de crisis, en el sentido que es un entorno que se organiza como sagrado o de iniciación donde el individuo es resituado en un *otro orden*; y/o, es un emplazamiento de desviación, en el sentido que supone sitios de control o panópticos en los que el individuo es observado y aislado para *asumir el orden*.
- Funciona, de acuerdo a una necesidad cultural, de distinto modo (como las mismas tecnologías); así su espacio es *emergente* si consideramos como tal que más allá de implicar emplazamiento, hay un *motor agregativo*, la acción del individuo, quien modifica constantemente su forma y su sentido: por este modo, el no-lugar diseñado para un fin pronto se transforma en otro lo que supone el cambio de su patrón de funcionamiento (Johnson, 2001: 20).
- Supone yuxtaposición; así, lo incompatible se vuelve compatible: esto permite conformar microcosmos que son autónomos del mundo exterior.
- Implica un tiempo diferente; puesto que todo se suspende, la temporalidad se dilatada o fluye: en un caso, el tiempo se acumula (como en los museos) o puede ser sincrónico al tiempo real (el juego tiene una duración por alguna determinación de su motor, por ejemplo).
- Es abierta y cerrada simultáneamente pero al conformar un entorno único, se hermetiza volviéndose excluyente o incluyente; por ejemplo, en un caso el jugador está atrapado en un espacio panóptico, o se somete a una serie de reglas, o debe ritualizar su actuar o, en otro caso, está sujeto a prohibiciones.
- Cumple una función respecto de otros espacios; o crea un espacio de ilusión donde incluso lo real aparece ilusorio (así podemos asumir la hiperrealidad), o crea un espacio distinto, perfecto, sin accidentes, en el que hay compensación psicológica y social, es decir, es un espacio de realización total utópica.

De esta manera, los videojuegos como prototipos tecnológicos de nuevas heterotopías culturales nos refieren a lugares que se han *des-emplazado* a imágenes que figuran conceptos aniquilando al referente real; son sistemas autónomos, de emergencia, cerrados en sí mismos que hacen vivir, una vez



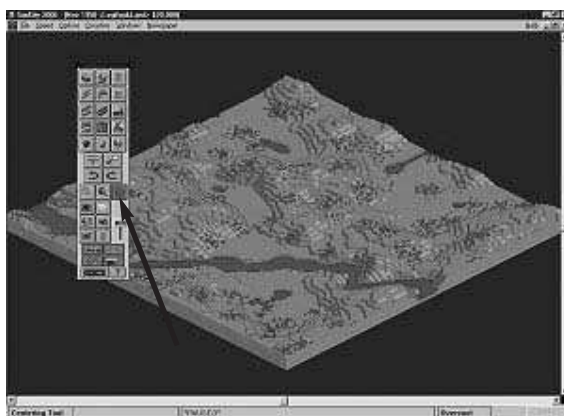
que psicológicamente se está en su aparente interior, en una otra dimensión, con un tiempo diferente que se vuelve infinito. Por esta razón, tales entornos son atrapantes, cautivantes, fantásticos-fantasmagóricos y que muestran, como señala Johnson, una conciencia que entiende lo que es la emergencia de una complejidad social en sí, donde se explotan sus leyes; así, los videojuegos se erigen como unas *ecologías de vida simulada* (2001: 21).



*Una de las imágenes acabadas del juego «SimCity 2000»*

«SimCity 2000» (Will Wright, 2000) es un juego de simulación y un ejemplo particular de un ecosistema conceptual simulado.

Una vez que se ingresa a su espacio (dimensión paradigmática), se está en un mundo en el que hay que establecer un orden (hacer sintagmas, pero al mismo tiempo, poner en marcha la máquina discursiva del videojuego). La propuesta es que desde allá podemos modelar y hacer de un tipo de mundo una realidad. Entonces, el juego se plantea como una heterotopía iniciática en la que el jugador penetra en un otro orden, con sus reglas, con sus determinaciones, con sus prohibiciones con las que debe organizar un cosmos. Está dentro de un espacio, que trascendiendo a la idea de espejo, le sirve al jugador para *especular*, es decir, *para hacer hipótesis de una realidad de mundo*. Con lo que parte, eminentemente, es con las representaciones de mundo que tiene o trae desde su vida cotidiana.



*Pantallas de «SimCity 2000»: en el primer caso, el mapa inicial para construir la ciudad y, en el segundo, una hipotética ciudad industrial construida. En la parte inferior derecha de esta última pantalla, caja de diálogo con indicador de fusiones empresariales (flecha). Identifíquese, por otro lado, las herramientas de construcción en el menú gráfico en el lado izquierdo de ambas pantallas (flecha indicativa en la primera pantalla).*

«SimCity 2000» parte de la premisa de establecer y construir una ciudad. Se tiene, al principio, ante sí, un espacio con un patrón espacial, una especie de mapa del lugar sobre el cual se puede edificar ya sea un barrio, una zona industrial o quizá el mismo centro político de la ciudad (ver segunda imagen de pantalla). Está claro que eligiendo con qué establecerse en el lugar propuesto, se debe construir también avenidas, carreteras, vías de desplazamiento, del mismo modo que espacios de recreación, y así sucesivamente. Lo interesante está en que el jugador, desde el inicio, *debe hacer como si fuera el*

Alcalde o un planificador de la ciudad por lo que cuenta con un presupuesto para hacer las obras. No se trata simplemente de situar viviendas, fábricas, teatros, centrales de policía o de bomberos, e incluso vías (ya que todo eso tiene un costo), sino que *planear, prever y decidir*.

Para lograr obtener mayores recursos, por lo tanto, se requiere crear impuestos o realizar inversiones de tal modo que la ciudad estructurada siempre demandará muchas otras cosas y acciones a seguir. A medida que en el juego se introducen más elementos, la máquina semiósica generará situaciones y problemas (variables paradigmáticas) lo que hace cada vez más complicado el juego: esto se puede ver recién cuando la *figura* de la ciudad se ha complejizado, en tanto que si se tiene insuficientes elementos y poco espacio ocupado, el juego en sí mismo no permitirá ver sus potencialidades.

Dentro de esta ciudad hipotética<sup>1</sup> el tiempo del jugador se suspende al estar en una dimensión ubicua donde puede observar y darse cuenta, por la manipulación que hace, de las modificaciones y emergencias que sufre el espacio urbano. Allí, aquél también elabora *metáforas* de sus recorridos en referencia a lo que conoce en la vida cotidiana, es decir, mapas mentales que le permiten resignificar a su propio espacio.

Con videojuegos de este tipo, la idea de *figurar* la propia metáfora urbana desde una dimensión microvivencial, es aparentemente contradictoria pero posible en el marco de una heterotopía de juego. La simulación de la idea de ciudad, en el caso de «SimCity 2000», es desde la situación morfogenésica que impone el motor del videojuego. Nos damos cuenta, primero, que la ciudad se hace por partes, luego por acumulaciones, y por jerarquías; y, segundo, todo esto genera un *comportamiento* del cual cada uno de los jugadores-ciudadanos es también parte, es decir, mientras se trata de controlar el espacio, la máquina semiósica produce complicaciones inesperadas (incendio en un edificio, manifestaciones callejeras que dificultan la circulación vehicular, o la baja de las acciones de una determinada empresa) a las cuales hay que responder y de las que hay que sacar provecho conscientemente. Esto supone *desplegar estrategia y tácticas*.

Tratar de entender la complejidad organizativa de una ciudad no es tan fácil a primera vista. Tal complejidad deviene de lo que significa adaptarse en un medio ambiente, de la conformación de patrones que constantemente se modifican a medida que la dinámica de las personas y de las instituciones se realizan, lo que lleva al establecimiento de un comportamiento compartido aunque no necesariamente que crea dependencia. La simulación de una ciudad, por ello, en el contexto del videojuego es interesante, ya que el individuo

1. Ahora hay versiones o mapas disponibles en la Internet de SimCity, matrices de complejos urbanos como Hong Kong o Nueva York.

puede comprender tal complejidad desde la misma artificialidad que impone la máquina estética-semiótica de «SimCity 2000», artificialidad que ahora proviene del campo del entretenimiento y no de las indagaciones científicas. En este caso, la cibercultura coopta a la tecnociencia en su afán modelizador de lo real pretendiendo modificar la realidad mental del jugador y desde allí sus representaciones de mundo. Se puede afirmar con Broncano, que los videojuegos no producen teoría sino acercamientos hipotéticos a determinadas situaciones. Como «SimCity 2000», aquéllos pueden entenderse como sistemas técnicos de modelamiento que ayudan a entender la realidad para su modificación inmediata (2000: 91).

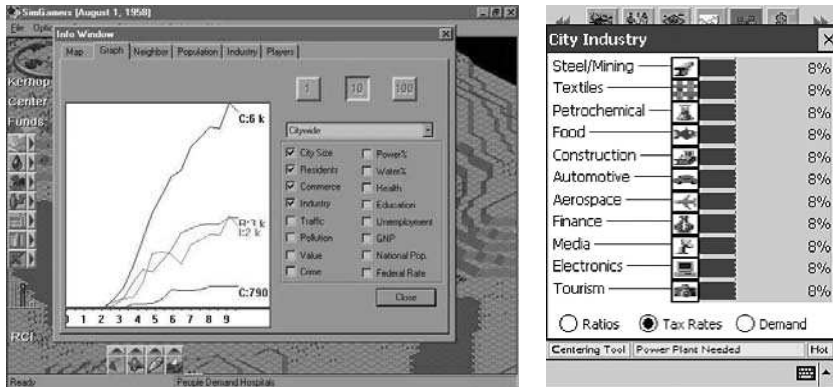
De hecho, la pantalla promueve un *sensorio* a través de las imágenes-entorno que se manipulan para poder ver a la ciudad como un emplazamiento comunicante cuyos nervios somos nosotros como supuestos ciudadanos-perceptores-transeúntes. Ante tal sensorio, el jugador no solo es interpelado en su visión sino que es obligado a reconstituir su propia experiencia estética: uno está dentro de una ciudad, *como gobierno* observando su crecimiento, pero al mismo tiempo, jugando un ideal destino bajo desplazamientos en un mapa simulado que reemplaza la noción de lo concreto.

El espacio de la ilusión proviene del cálculo sobre una imagen que aparece como real. Baudrillard señala que en la simulación desaparece lo real y ello se manifiesta claramente en la imagen de síntesis en la que lo ausente domina simbólicamente pero que para entenderla se requiere de la misma tecnología: acá la imagen no imagina lo real sino que como realidad nueva se muestra como una ilusión (2000: 15-16); con los videojuegos como «SimCity 2000» el mundo se capta como una ilusión. Brota la apariencia, se escinde la significación, todo se vuelve signo y dato.

En esto se puede ver una lógica. La de la *economía política del signo*.<sup>2</sup> El espacio especular-especulativo de «SimCity 2000» muestra, en el fondo, las relaciones económicas y de poder pero *indexicalizadas* (es decir, la función indicial que caracterizaría al análisis de todo sistema de relato, en nuestro caso, el del juego en el campo de lo virtual) como *valores-información* que hay que se sopesar.<sup>3</sup> Lo real, el referente de la imagen-signo o de la figura del

2. Baudrillard (1989a: 143) asimila la economía política del signo como una semiótica del valor. Lo interesante está en el hecho de que tal economía está más allá de lo que es la gestión del valor en un aparente ámbito de carencias, sino que hoy se vuelve como el campo que permite comprender la constitución y la gestión de los grupos que son empoderados por el valor del signo. Foucault luego dirá que de hecho una «economía política» no es más que «la administración de la masa colectiva de los fenómenos y gestionarlos simplemente a nivel de los resultados globales» (1999b: 194). Para ello es primordial la información o la circulación del código. Los videojuegos simulan esta situación.
3. Baudrillard (1989a) nos dice que el problema en juego en la economía política del signo es

videojuego, desaparece y en su lugar se articula lo simbólico: en este sentido, «el referente [inexistente en la imagen de síntesis aparece como] simbólico, al haber pasado al código todo el principio de realidad» (Baudrillard, 1989a: 193n). Ese signo simbólico es información para tomar decisiones en «SimCity 2000»: supone las variaciones de los impuestos las que hacen la dinámica de la ciudad, pero subirlas puede causar recesiones del mismo modo que bajarlas puede afectar al crecimiento sostenido de la ciudad hipotética; también puede ser importante alentar la inversión, pero esto igualmente puede causar migración y problemas de aglomeración y polución con sus consecuencias en el área de servicios, salubridad, etc. que no son fáciles de solucionar. Todo esto aparece figurado-indexado en la pantalla del juego en forma de sintagmas gráficos.



*Pantalla de «SimCity 2000» en el que el que la máquina semiósica presenta indicadores de crecimiento de residentes, de comercio, de industrias. Al lado, detalle de una caja de diálogo que muestra los impuestos por cada uno de los elementos dispuestos en la ciudad industrial, mismos que supuestamente hay que pagar.*

la de la transformación del signo desde su valor de uso a un valor de cambio pero, sobre todo, en el momento actual, a valor / signo en el marco de un intercambio simbólico que refuncionaliza las relaciones sociales. Barthes (1974a y 1994) verá en todo este proceso la instauración del signo como mito, por un lado, y como ideología, por el otro: en un caso la «viralización» o impregnación de nuevos significados al signo en una lógica que aparece como funcional al sistema, hace al mito; mientras que en el otro caso, la complejización, por la utilización intencionada del signo, hace que este se constituya en una conciencia, base de las economías contemporáneas. Los relatos de los videojuegos muestran mundos míticos, sistemas de conocimiento naturalizados pero ideológicamente conflictivos como el caso que se analiza: todos ellos, sin embargo, se muestran como sistemas de signos designificados de todo orden y que en el juego de reconfiguraciones y manipulaciones que debe hacer el jugador este hace aparecer el nuevo significado, pero tal significado es, en definitiva, el del propio jugador. Es importante volver a recordar acá la función que tiene el hipertexto como campo

De pronto el jugador «siente» o «percibe» lo que es la «administración» como base de la vida; es decir, la ciudad (y porqué no decir, el Estado) no solo se construye mediante trayectos sino también bajo un pensamiento y determinación económica: se erige en el videojuego analizado la simulación de una racionalidad económico-organizacional. Un antecedente de esto podría ser el antiguo juego de tablero, «Monopolio» (Charles B. Darrow, 1934),<sup>4</sup> con la variante de que en «SimCity 2000» no hay objetivo, tampoco jugadores en pugna por lograr mejores acuerdos e inversiones o capitalistas dispuestos a todo, sino la ejemplificación de un tipo de liderazgo que debe concienciar al jugador bajo cuyo modelo podrá hacerse la planificación estratégica del *modus operandi* de todo espacio.

#### UN ORDEN SITUACIONAL: DEL ESPACIO AL TERRITORIO VIRTUAL

«SimCity 2000» es fundamental para entender parte de la tecno y cibercultura.<sup>5</sup> Como éste hay otros similares, pero su particularidad reside, según Johnson, en que inaugura una nueva fase del desarrollo del pensamiento abstracto ligado al entretenimiento: en sí los videojuegos son *herramientas de conceptualización* con las que se puede pensar las relaciones sociales (2001: 66-67). Con esta clase de videojuegos el laboratorio pasa al hogar, la simulación deja de ser un territorio de sentido para los tecnocientíficos para ir a quie-

que permite organizar el sentido y hace que el individuo se constituya en el autor del mapa y de la metáfora a la sombra de cualquier videojuego.

4. «Monopoly» es un juego de tablero creado por Darrow, en el marco de la depresión económica que sumió a EE.UU. en los años 30, como un juego de estrategia financiera y de cálculo económico e ilustra cómo se puede lograr el éxito sabiendo emplear la información de entorno que se tiene. Este mítico juego tiene también su versión en videojuego desde 1985 (de Don Phillip Gibson) bajo el mismo nombre hasta la última realizada por Bruce Johnson y Denzile E. Long Jr. (2000) para la empresa de juguetes Hasbro.
5. Se puede incluso argüir que estas nuevas formas culturales enclásadas en la sociedad de la información suponen un quehacer predominantemente directivo o gerencial. Reconozcamos que la tecnología ha supuesto la construcción de un mundo diferente del natural y que, ligado al pensamiento tecnocrático y organizacional que prima en la actualidad, la esencia de estas formas culturales es el de la gestión de la información. Es importante ver, así, como he afirmado, la emergencia de generaciones de jóvenes que se hacen llamar innovadores y «líderes» del cambio social. Es la llamada generación digital o generación «net» (ver Tapscott, 1998). Cabe indicar simplemente que la palabra «ciber» deviene del griego «kuber» que alude al timón del barco de los navegantes. De él la palabra «cibernética» o «kubernété» es gobierno y control de la comunicación de humanos y máquinas. En consecuencia, todo lo «ciber» implica gobernar, gestionar o controlar.

nes se interesan en interpretar y modelar la complejidad social, los rituales, los modos de comunicación y la socialidad. El jugador construye pero también interactúa así como se instituye en parte de una cadena de significantes en la que él mismo es el eslabón del intercambio simbólico-económico.

Tres son los factores que sobresalen de esta experiencia:

- Puesto que los videojuegos son productos de la industria del ocio y no de la ciencia se puede decir que la misma cultura inquiera los gustos de los usuarios para reinjectarles *un* código cultural: se evidencia que la cultura y *un tipo de sociedad* dictan sus reglas en esta clase de tecnologías de juego.
- Sus imágenes exponen, con una estética distinta a la convencional, una mirada artístico-ingenieril donde prevalece el *diseño* como sistema de comunicación; allá los tecno-artistas crean medioambientes adaptativos, responsivos y sintéticos (Johnson: *ibídem*; Gubern, 2000: 201), que de algún modo ya habían sido explorados en el arte pero no cuajaron dado que eran otros los aspectos sobre los que se trabajaba. Hoy los videojuegos muestran la eficacia técnica: al desreferencializar, al establecer su propio imaginario y al volver signo puro o producto visual a los contornos que realizan, los videojuegos como «SimCity 2000» se forjan como *máquinas técnico-discursivas* que generan la ilusión de una utopía que pretende hacerse posible.
- En sus espacios, en sus imágenes como territorios, el jugador puede, si bien erigir sitios y comunidades, también aprender la regulación de las mismas: estamos en el *espacio simulado del poder* (incluida su propia estética).

«The Sims» (Will Wright, 2001) es un videojuego donde la situación estructuradora no difiere de la de «SimCity 2000» aunque se añade una nueva propiedad: aparte de que el jugador debe desarrollar un micromundo (un barrio), en el que debe situar una familia, comprender la sicología de sus miembros y controlar su comportamiento y crecimiento. Lo importante en el juego está en el hecho de conocer la personalidad de los «*sims*», cuerpos-individuos simulados (*avatares*) cada uno con sus temperamentos, cualidades, proyectos, edad y ritmos de vida (entre otras particularidades). Tal personalidad es la que determinará las relaciones y el trabajo o actividad que harán en la «vida artificial» que se establece en este juego.

«The Sims» plantea, entonces, la simulación de la vida social y de la socialidad en el marco de familias y de comunidades urbano-barriales.





*Dos planos de «The Sims»: el barrio donde se establece una familia, y la casa con sus habitantes*

Puesto que la base de este juego es el comportamiento social de los miembros en el núcleo familiar, el jugador requiere saber dominar y equilibrar ya sea los estados de ánimo o las acciones que los «sims» realizan. La máquina semiósica del videojuego se encarga de extremar las situaciones ante lo cual el jugador debe estar atento a que las actividades y conductas de sus avatares no entren en punto crítico. Para eso el jugador tiene en la pantalla indicadores de vida de los personajes<sup>6</sup> en forma de barras de colores, que marcan

6. En sí «The Sims» trasciende a esa otra gama de videojuegos más funcionales como los Ta-



su «felicidad» o su «ánimo bajo». Para que los «sims» puedan vivir y cumplir con sus tareas y obligaciones, el jugador debe tratar de que no les falte alimento, de que vivan cómodamente, que sean aseados, que vayan al baño a hacer sus necesidades, que tengan la energía necesaria para realizar su trabajo y, que finalmente puedan divertirse, es decir, ocho necesidades que deben ser satisfechas durante el juego (Dortignac, 2000: 39). Se puede ver acá una serie de funciones necesarias en la vida cotidiana de las personas, funciones que, por otro lado, caracterizan a la realidad de un sector de social de la sociedad: la familia media común ahora objetivada en el videojuego.



*El interior de un hogar: en la pantalla 1, los avatares del centro inferior en lo que es una cocina y debajo los indicadores de salud (es interesante darse cuenta que uno de ellos sufre de cáncer por lo que el jugador está obligado a atenderlo); en la pantalla 2, otro avatar en la sala de estar viendo televisión, debajo, en la barra, indicadores de necesidades, humor y personalidad (ver la barra ampliada).*

Si el comportamiento familiar-social es lo que modela «The Sims», lo que se aprende de él es básicamente cómo los sistemas organizacionales complejos pueden darse gracias a la *gestión de la información* por parte del jugador quien, aunque no asume directamente esa idea, es gobierno de un régimen virtual de vida cotidiana.

magotchi (Maita Aki Komikado, 1996) que pocos años atrás estaban de moda. Como se recordará con éstos prevalecía la idea de tener una «mascota» virtual a la que había que alimentar o sacar a pasear, además de controlar sus diferentes variaciones anímicas. Todo ello estaba contenido en un simple llavero con dos botones controladores.



*Personajes y relaciones en «The Sims»: escenas de una casa de compañeras de estudio.*

Paragonando con el *modus vivendi* de las hormigas, Johnson plantea que hay cinco principios que permiten ver cómo una organización social conforma una *macrointeligencia* y un comportamiento local (2001: 77). Se entenderá como *macrointeligencia* al saber colectivo del que todos los individuos parecen tener conciencia como *hábitus*, gracias al cual pueden interactuar eficazmente; mientras un *comportamiento local* es justamente lo que nace de las actividades individuales de las personas pero que en conjunto pareciera que es coherente. La simulación de todo esto puede verse en «The Sims». Los cinco principios son (*idem*: 78-79):

- *Más es diferente*: cada individuo tiene un motivo pero, aunque sabe que ello no tiene que ver con el colectivo, en el fondo afecta al macro-

comportamiento. Lo que se muestra a la vista del jugador en «The Sims» es, justamente, tales dos variables: el espacio-tablero del juego hace aparecer al sistema estructurante de las relaciones y, por lo tanto, el comportamiento pero en dimensión global. Es una realidad-mundo que emerge.

- *Simplicidad como fundamento*: cuanto más simple la figuración (esto se da porque el jugador pone en juego a avatares, los sitúa en lugares o en acciones concretas, etc.) más complejo el sistema organizacional que se simula.
- *Patrones sígnicos* (los paradigmas con los se articula el sentido): con lo que juega un jugador es con un limitado abanico de recursos; la idea es que aquél debe identificar y ceñirse a patrones y hacer que estos sean aprendidos por los avatares. Aquí se configura una memoria social.
- *La vecindad como factor informacional*: las urbes no se hacen solamente por edificaciones o caminatas de sus habitantes sino gracias a la información que estos pueden obtener del medioambiente. En este sentido, «la información local hace una inteligencia global» (*ibidem*), es decir, la ciudad es comunicativa en tanto en su interior hay flujos de información vitales los que permiten la constitución de una cultura local. «The Sims» muestra que, no obstante las personas y las familias pueden aparecer como individualizadas, son parte de un sistema, requieren de interacción y de información, por lo tanto, aprenden patrones y asumen una cultura organizacional urbana. En el videojuego de pronto surge la idea del *cuerpo social*.

De lo anterior se puede indicar que «The Sims» muestra a un tipo de organización social y hace aparecer *los/sus sistemas de relación*, aquél intrincado tejido de actitudes, comportamientos, necesidades, obligaciones, corporalidades, instituciones y metáforas. Friedman al referirse a «SimCity 2000» señala que el jugador se identifica con la idea de una ciudad (en «The Sims» uno vive la idea de un hogar), pero lo hace mediante un importante artificio: visionando o (quizá es mejor decir) «encarnando el ‘rol’ del mapa donde la identificación del jugador respecto la pantalla se pierde. Cuando el individuo ‘zonifica’ un terreno, aquél se identifica menos con su propio rol [de gobierno] y más con un proceso» (1999: 6).

Nos aproximamos a la idea de territorio, en el caso de «SimCity 2000», y de población en «The Sims». Es decir, se construye un mapa con sus dinámicas y sus signos, se articula un espacio con sus dimensiones y sus desplazamientos, se ubica un lugar desde el cual se *opera* una supuesta cotidianidad. La *distopía narrativa* (el lugar del relato) abre la puerta a la *utopía de un sistema social a ser organizado*. El territorio incluso deja de ser la propia imagen, sino que es la misma *figura*, ese mundo como *ilusión* que se impone

como una nueva realidad: es el *territorio de lo virtual*, por un lado, y el *territorio virtual*, por el otro, *territorios-metáforas* en los que el jugador debe confirmar y rearticular los discursos de una sociedad controlada y controladora: de hecho metáforas de poder ejemplificadas en tecnologías de poder.

Foucault señala que el territorio es una noción jurídica-política que alude al lugar que es controlado por una forma de poder (1992: 116). Cabe preguntarse, ¿acaso «SimCity 2000» y «The Sims» al virtualizar el territorio (puesto que eso es lo que pasa cuando el jugador encarna el rol de mapa y de gobierno familiar) no están demostrando el poder que, de hecho, no es más que la expresión de una acción pero cuyo sentido prevalece como «virtual»<sup>7</sup> (territorio de lo virtual) y la acción misma de un individuo que practica simuladamente el poder (el jugador para quien el videojuego supone un nuevo «*to-poi*» pero sin un lugar específico (territorio virtual)? ¿Acaso no estamos constatando que la idea de poder nace justamente por el *ejercicio de un saber* que es el que justamente se muestra, se transparenta y se practica mediante la simulación diseñada en los videojuegos como los analizados?

La conciencia del poder de pronto se reimplanta en el *videojugador* quien ahora se le puede definir como una entidad que aprende y pone en práctica el código de una cultura y lo hace jugando, es decir, «*haciendo como si*» de forma despreocupada, sin menoscabo de su propia integridad. Este videojugador se somete a la simulación de un mundo real en el que comprobará sus propias presunciones sobre aquél con la variante de que todo el juego es más psicológico en el que individuo experimenta, por ejemplo, el peligro o la muerte pero como un signo / valor: es solo una imaginación.

Por algo Huizinga dice que el juego es la base de constitución de toda cultura: «la cultura, al principio, se juega» (1996: 63), dice él, es una práctica y en ese practicar es donde nace el sentido que articula luego la vida cotidiana de las personas. De ser así, un videojugador practica en los simuladores, y experimenta lo que aparecen como las ideaciones de su propia experiencia del mundo de lo real. En la cultura parece entramarse realmente el poder como un sistema de saberes. De ahí que se puede afirmar que en «SimCity 2000» se explota la idea de cómo el poder emerge y en «The Sims» la concepción de cómo se encarna o se incorpora ese poder en los individuos quienes son mo-

7. Si lo virtual es lo posible (en Lévy, 1999) la llamada «realidad virtual» no es más que un mundo posible, una utopía pero configurada tecnológicamente y que se realiza en acto. Cuando defino al territorio virtual y de lo virtual, parto de esta premisa, pues en los videojuegos citados y otros similares, lo que se muestra son imágenes-esquemas que se constituyen en territorios de potencialidad discursiva, territorios de sentido para quien cartografía (el jugador), territorios que muestran las relaciones de poder y que al mismo tiempo son la expresión de un poder. Puesto que éste es más una manifestación o una pulsión, su objetivación se da justamente en el control, mediante diversos dispositivos, de dicho espacio y territorio.

vidos no solo por sus comportamientos sino por la complejidad del sistema al que están señalados a pertenecer. Pero además de ello, en ambos juegos aparte que el jugador mueve las piezas, organiza el espacio y controla el desarrollo de los sintagmas narrativos, sus máquinas semiósicas y sus motores llevan al mundo creado a dimensiones insospechadas, por lo que también el videojugador se enfrenta a un tipo de poder maquínico, la misma «inteligencia» del juego y de la computadora.

### SIMULAR LA OCUPACIÓN: LA REFLEXIVIDAD DEL CUERPO SOCIAL

En todo territorio las cosas producen un sentido. La ciudad como territorio es un armazón que se articula por lo cotidiano y por los trayectos (las metáforas ligadas a vivencias), de ahí que se le puede ver, de acuerdo a Lewis Mumford como una estructura en la que se almacena y transmite los *bienes* de una civilización, bienes que se condensan claramente en *información* (cit. Johnson, 2001: 107-108).

La economía del poder está justamente en esa circulación y administración de la información, por lo que todo territorio urbano centraliza a esta, almacenándola y reenviándola a los ciudadanos a través de instituciones, *media* y otros dispositivos: en la ciudad *se transmite el saber y se disemina espacialmente el poder*, además que a este se lo ejerce mediante diversas tecnologías, sobre todo las de control, que también tienen la propiedad de ser espacializantes bajo el mecanismo de la mirada.

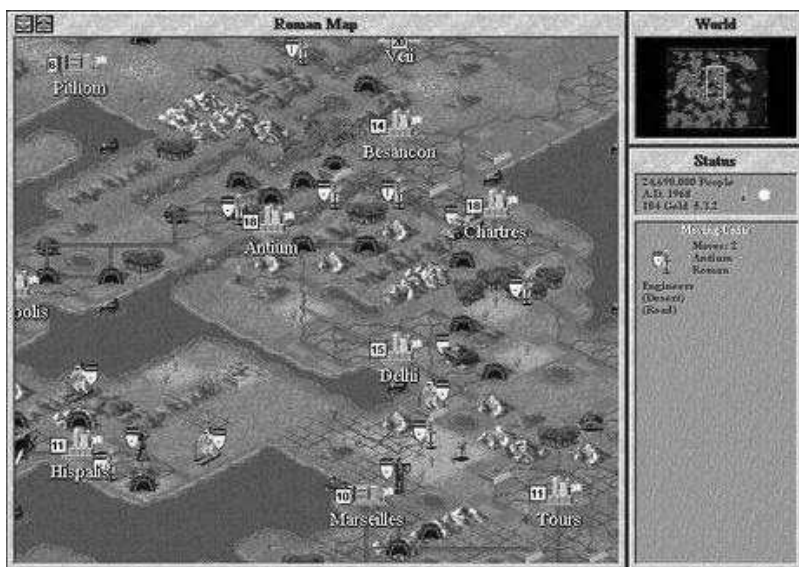
Johnson dice que la administración de la información es el propósito latente de toda ciudad (2001: 109), razón por la cual hay urbes especializadas en la gestión gubernamental y otras en la producción del saber. Cuando se juega con «SimCity 2000» y «The Sims» uno puede darse cuenta que tanto está ante espacios-ciudades-territorio virtuales donde hay cantidad de variables que controlar y encargarse, cuanto ante un *mundo organizacional-informacional* al modo de una biblioteca de datos con la que se puede deconstruir el saber que se conforma como poder.

El espacio de la ciudad, la determinación territorial y la sujeción del lugar, en estos videojuegos figuradamente se presentan, entonces, como *estructuras* y como *organización* donde el jugador fija las conexiones mediante un menú que permite seleccionar muchas posibilidades. El espacio simulado está codificado por datos. En el mundo real los ejércitos tratan de apoderarse, si bien de los territorios, también y particularmente, de los centros de administración, gestión y circulación de la alta información, además que ellos

manejan mucha información. La guerra termina con la ocupación de las capitales (que en esencia son lugares informacionales) donde el ocupante ejerce un nuevo poder y soberanía por medio de la vigilancia, somete, impone un nuevo sistema de saber y reinstala los canales de información adecuados al fin de su ocupación. Todo ejército, así, trata de modificar la estructura social y los nuevos ocupantes implantan una organización afín a sus intereses.

El *eje información-saber-poder* vendría a ser, por lo tanto, el problema fundamental en los videojuegos y que la simulación trata de hipotetizar. Allen llama a esto, *establecer escenarios* (1987: 21 y ss.). La ocupación territorial en «SimCity 2000» es por la vía de la gestión de bloques de información que representan, además un valor económico, en la práctica la creación de los mapas que definen al Estado-ciudad; en el caso de «The Sims» es por el mecanismo de *diseñar individuos a los que se gobernará*.

Acá hay una primera dimensión de lo que llamo, la *reflexividad* del cuerpo social, es decir, la situación interpretativa del jugador no tanto de lo que es la gestión de la información (ya sabemos que aquél es seducido por el rol que encarna en el juego), sino de los rasgos fundamentales y paradigmáticos que le hacen construir a él la idea de poder y el de su sentido mediante la objetivación figurada de grupos sociales simulados (la otredad disimulada).



«Civilization II» un juego que hace ver la emergencia de las culturas: nótese en el cuadro las ciudades, su distribución, los nodos que configuran y, en la parte superior derecha, el «mundo» que ha sido configurado.



Otro videojuego-tablero, «Civilization II» (Sid Meier, 1996), es un ejemplo no solo de lo anterior sino de otra condición de dicha reflexividad: que observando y experimentando (el jugador siempre será «el autor» de la historia) el desarrollo de todo un proceso maquínico tratará de explicitar o hacer evidente, las tramas de un cuadro social. De hecho, «Civilization II» plantea la conformación de las grandes civilizaciones pero por el recurso de desplazamientos y ocupaciones territoriales. O sea, muestra cómo se establece una sociedad con todas sus dimensiones estructurales y organizativas la que luego se expande y tiene hegemonía cultural. La inversión de ese juego es «Starcraft» (Blizzard, 1998) donde un territorio ha sido dominado por una fuerza exterior y se requiere ya sea rescatar a los sobrevivientes pero además volver a reocupar el territorio. En este último caso, mientras estamos ante un mapa al que se tratará de reimplantar un orden, otro videojuego, «Doom» (John Carmack, 1993), cuya característica es más bien el espacio-labirinto, hace «vivir» la misma experiencia de recuperación del lugar (un edificio-mundo) devastado por los ocupantes. En este caso, el videojugador «pareciera» que estuviese desplazándose en el mismo espacio ya que la pantalla es sus ojos. Como todo acto de expansión, ocupación, reimplantación de un orden, la *violencia* esta vez es la que se trata de figurar como *recurso* para la consolidación del poder en el cuerpo social.

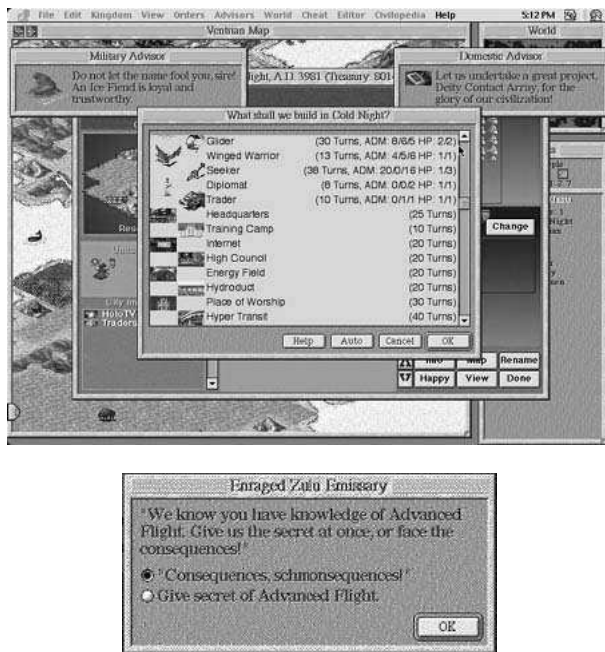
En sí «Civilization II» es un videojuego ambicioso en el que se simula el desarrollo de un Estado imperial. La pantalla inicial muestra a un individuo-avatar quien debe fundar una villa. En sí, se está en dentro de un territorio que la máquina semiósica ha producido. Para establecer la villa, que poco a poco será una ciudad, el jugador requiere saber administrar un conjunto de variables. Por tanto cuando se conforma la ciudad, debe pensar en los recursos existentes en el sitio y lo carente para buscarlo en otros lados. Para construir se precisa, por ejemplo, de alimentos, por lo que habrá que disponer de los recursos necesarios para proveerse (el juego abre ventanas de diálogo permanentes para hacer este tipo de acciones), además de un ejército; pero también se necesitará de materiales de construcción (piedras, madera, etc.) que hay que obtener de diversos lugares. Esto probablemente va a llevar a que se funden otras villas proveedoras y especializadas en el territorio. En sí, la depredación eco-medioambiental en este juego no es fundamental (ni tampoco se hace evidente gráficamente aunque se sobreentiende dado que uno cuando se desplaza por el territorio, ya sea debe fundar una ciudad o debe hacer alguna acción concreta que el juego pide) pero es justificada en bien del crecimiento del nuevo Estado.

A medida que la sociedad se va complejizando se debe construir obras arquitectónicas y de ingeniería, acrecentar el ejército y pensar en la expansión territorial y mercantil, lo que va a suponer desplazamientos extraterritoriales





miósica abre ventanas de diálogo que nos muestran por ejemplo que se debe establecer leyes, que se debe adoptar un sistema de intercambio, que debe consolidarse algo, del mismo modo que también nos va mostrando el tiempo de avance cultural y social de otra cultura que paralelamente se esté desarrollando. Si uno tiene en cuenta esto claramente puede tener idea de los sistemas de intercambios que prevalecen como marcos organizativos en toda sociedad y cultura. Pero lo importante está en el hecho de que más allá de ello, aquél simula la consolidación y el enriquecimiento cultural del Estado imperial y, por otro lado, la evolución a otras formas de gobierno. Entonces, estamos ante un juego de computadora que quiere explicar la revolución cultural, social y política que sufre una sociedad, la que es de largo tiempo.



*Arriba: Pantalla de «Civilization II» con una cajas de diálogo en su interior que indican varios aspectos: el avance militar, el funcionamiento doméstico o los recursos a disposición. Abajo: una caja de diálogo con un mensaje diplomático y sus posibilidades de negociación.*

De los primitivos guerreros se pasará pronto a la imagen de los diplomáticos que negociarán. La mecánica del juego, sin embargo, es la guerra donde el ejército y la población son imprescindibles y, por otro lado, el con-

trol y la gestión de toda la información que estará a cargo del videojugador. La guerra luego se convertirá en táctica de negociación. El marco para la emergencia de la diplomacia.

La constitución de una civilización al modo que el videojuego mencionado ilustra es esquemático pero como hipótesis para reflexionar las grandes formaciones culturales es efectiva. Traspasando la idea economicista que puede tener toda esta formación, lo que evidencia el videojuego es una otra dimensión del poder, aquella que tiene que ver con el ejercicio de la fuerza y la violencia como mecanismo primordial de sujeción. En esencia la máquina discursiva del videojuego hace pensar sobre la característica del ser humano de ser un dominador de lo que le rodea: la cultura no solo se erige por el convenio de códigos y prácticas sino también por la mezcla negociada o determinante con otras zonas pobladas del mapa. De este modo, en la lucha por el dominio cultural y medioambiental se conforma la hegemonía de un Estado por sobre otros.

Lo particular en esta concepción, sin embargo, es que la forma de construcción del sistema de poder se basa en el acopio de información ambiental, coyuntural y cultural: el jugador debe desplazar, una vez que ha fundado la villa, parte de la población establecida a buscar los recursos necesarios para mantener el pueblo y luego la ciudad, del mismo modo que debe enviar emisarios o exploradores a constatar el territorio externo virtual y luego dirigir el ejército y su pesada maquinaria de guerra a primero, eliminar a los bárbaros que permanentemente se infiltran en el territorio y, segundo, conquistar nuevas tierras lo que presupone la destrucción de todo lo que se encuentra a su paso. La muerte se matiza cuando los personajes (ya sea de uno u otro grupo) terminan en el suelo tras ruidos de combate. Al poco tiempo, el motor del videojuego hará desaparecer los vestigios de violencia y muerte mostrando el mapa-espacio totalmente limpio, sin mancha y accidente alguno. Expuesto de este manera, es evidente que el juego tiene un sentido «pedagógico» ya que explica las relaciones y los entramados sociales sin preocuparse del todo de las consecuencias y los cambios en otro orden que se puedan generar. Este «aseptismo» en las explicaciones respecto de una civilización expone solo el *modus operandi* de cómo se ha hecho la historia a beneficio de un tipo de mentalidad. Parece que eso se debe aprender.

Entonces, se tiene que lo efectivamente elucida «Civilization II» es la construcción misma del *poder político* del cual tanto ejército, información estratégica, realizar campañas de colonización con el fin de tener lo que no se tiene en el territorio propio, son sus paradigmas más primordiales. Como plantea Foucault, importa poco que se vea la dimensión y las relaciones económicas que presuponen la estética de una sociedad, sino sobre todo, el hecho de que esta se erige gracias a las relaciones de fuerza. Pareciera que la guerra

define al poder, en términos de lucha, de enfrentamiento o, en su caso, «el poder [es la misma] guerra ...continuada con otros medios» (1992: 135).

Según esta afirmación, la cultura (que implica también tramas y relaciones de poder), se instituye bajo determinadas relaciones de fuerza y que son ordenadas por la guerra, en primera instancia, y luego por el mismo poder político que inscribe la paz como una medida de haber alcanzado un contrato con los individuos que han asumido su dominación bajo el nuevo régimen civil o militar:

...el *poder político* [de este modo,]... tendría el papel de reinscribir, perpetuamente, esta relación de fuerza mediante una guerra silenciosa, de inscribirla en las instituciones, en las desigualdades económicas, en el lenguaje, en fin, en los cuerpos de unos y otros... (*ídem*: 136).

Lo que vemos en «Civilization II», por ello, es la emergencia de un otro sistema, el de un modelo de poder estatal. Comprenderlo en sus diversas dimensiones, en su racionalidad implica ver cómo se construyen los modos de sujeción de los individuos.

## MUNDOS POSIBLES, ESPACIOS DE PODER

Toda heterotopía, se indicó, crea un espacio de ilusión o un espacio perfecto, sin accidentes. En cualquiera de tales casos, eminentemente estamos en un *mundo posible*, de hecho, un mundo virtual, un espacio que contiene la posibilidad de ver desde allá lo real como otra cosa; por ello, en dicho espacio se puede especular.

Foucault dice que un *barco* es, por excelencia, una *heterotopía*: es un lugar sin lugar, autónomo, cerrado, un medio de conexión y comunicación (en el sentido que va de un puerto a otro) aunque con un tiempo propio que se vuelve infinito en el tiempo del mar (1999a: 441). A esto se debe añadir, que, como mundo aparte, es también una *utopía*, con su propio gobierno, con sus propias reglas en el que se *destina* un sueño a realizar (por algo se viaja en él). Nuestros barcos, los de la tecnocultura, son claramente los videojuegos, continentes, colonias, lugares y no-lugares donde se efectiviza una nueva sensibilidad tal como he estado esbozando hasta ahora. Así, el barco, como todo videojuego, es un mundo, y en la radicalidad de su destino, es decir, a dónde nos lleva y qué porta, es un mundo posible.

Pero además un videojuego es un mundo posible porque, ya que su espacio es informacional, está *articulado simbólicamente* de tal modo que apa-

rece a la vista del jugador ya sea como un *mapa de sentido* y como un *lugar al que hay que constituir* por un cierto orden que se debe hacer en su *aparente* interior. El reto es, claramente, si se ha asumido que en los entornos de los videojuegos se experimenta, el de tratar de probar algunas hipótesis sobre el mundo real. Al modo del Quijote (parafraseando a Foucault, 1988: 54), el videojugador no solo que ingresa a un mundo que le suspende sino que está en él para desde allá hacer una aventura de desciframiento del mundo: encerrado en las imágenes y liberado de sí ante un espacio de ilusión, la hazaña ahora es transformar la realidad en signo, o mejor dicho, leer el mundo posible para demostrar al supuesto mundo «real». La ilusión ahora pasa de apariencia a semejanza. El otro lado del espejo se ha hecho efectivo.

Pero ¿qué es un mundo posible? Eco señala que éste es,

...un estado de cosas expresado por un conjunto de proposiciones en el que, para que cada proposición,  $p$  o  $\sim p$ . Como tal, un mundo consiste en un conjunto de *individuos* dotados de *propiedades*. Como algunas de esas propiedades o predicados son *acciones*, un mundo posible también puede interpretarse como un *desarrollo de acontecimientos*. Como ese desarrollo de acontecimientos no es efectivo, sino precisamente posible, el mismo debe depender de las *actitudes proposicionales* de alguien que lo afirma, lo cree, lo sueña, lo desea, lo prevé, etc. (1987: 181).

En este sentido, y como *noción semiótica*, alude a un sistema de relato en el que se establece una historia que requiere de un lector quien debe desprender de la misma una realidad. El mundo posible, entonces, se erige como un lugar que tiene una cierta autonomía pero que envuelve y pacta con quien asume a ese mundo como algo supuestamente creíble y lo vive como tal.

Por su parte, Goodman (2001: 3 y ss.), plantea que un mundo posible es una *construcción simbólica* dada por diversidad de condiciones tales como la palabra, la creatividad, el entendimiento y la conjunción de recursos en juego. Considera que el mundo exterior es, por definición, símbolo, y todo mundo posible u obra de arte, hace referencia a él planteándose así en su representación *sígnica*. De ahí que para hacer mundos se parte de los que uno ya ha mirado (el ojo nunca es inocente) y tiene en mente lo que supone un ejercicio de *restauración*. Se hace mundos resimbolizando lo concreto-empírico. Así, el mundo posible lo hace el individuo que está dentro de una heterotopía cuando se enfrenta a un *mundo creado como versión*. La restauración de ese mundo, supone, por lo tanto, rehacer el mundo, *hacer una otra versión* manipulando la sustancia del significante (lo constitutivo paradigmático).

La condición morfogenésica en los videojuegos es, para nuestro caso, el punto esencial para tal «re-creación» del mundo posible a partir de los mundos que se plantean como proyectos en realización. Por eso, Goodman seña-

la que un mundo puede ser tomado como varios del mismo modo que estos pueden verse como uno solo, dependiendo de cómo se asuma el mundo posible como tal (*ibídem*). De hecho, entonces, no hay un solo mundo posible, sino diversos en la mente del jugador del mismo modo que muchas hipótesis del mundo real que pueden aplicarse a un entorno simulado. «Civilization II» o «The Sims», por ejemplo, ilustran esta situación: pues son videojuegos en los cuales *el «historiador» o el «diseñador de una sociedad» es el jugador* para quien hacer la historia / relato de una civilización o de una familia equivaldrá probar diversas alternativas o niveles en los que se tratará de ver las contingencias del devenir de una sociedad o del núcleo familiar. Comandar los *avatares* y sus desplazamientos-destinos equivale a saber varias posibilidades en diferentes escenarios (la actitud proposicional del jugador, por lo tanto, activa el motor del videojuego y, por lo tanto, su máquina semiósica y discursiva). Esta es la ventaja que brinda el hipertexto como sistema narrativo en la posmodernidad.

Estos mundos posibles como versiones a la vista de quien crea y recrea también son *visiones posibles* y pueden encerrar intereses particulares para quienes los hacen y los manipulan. Si se asume que los videojuegos son tecnologías del yo, estos mundos posibles son los entornos por los cuales el yo aprende y comprende la racionalidad de un mundo externo a él. Lo importante, sin embargo, no es la mera reflexión personal sino que allá hay una hermenéutica que permite concienciar la idea del poder en el individuo.

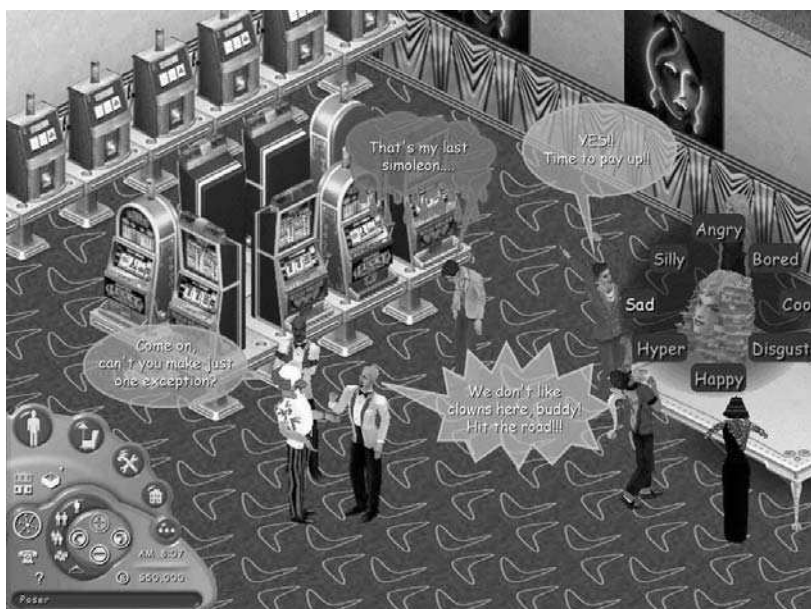
Son dos fases de esa visión (que se objetiva como sensorio en las pantallas de los videojuegos como los analizados) que conviene resaltar: a) que se adiestra a un *modo de ver el mundo* de la realidad de la vida cotidiana por la vía de trabajar con el signo arreferencializado (que es el de la imagen sintética); y, b) que se hipotetiza un saber (mismo que además es ya inconsciente en el individuo pero aún no descubierto del todo) mediante la graficación de las relaciones y conexiones de juego, las que en definitiva, no son más que las relaciones de poder en el marco de una sociedad.

El hecho de que *el mundo real no existe en sí* sino gracias a lo mental y el manejo del lenguaje es el nuevo paradigma que se discute en este contexto. Los videojuegos nos demuestran que nosotros constituimos el mundo «real» y lo hacemos desde nuestra experiencia, de ahí que ellos son herramientas que adiestran mejor nuestra forma de constituir el mundo. La paradoja está en el hecho de que al ser instrumentos de conceptualización, ellos también hacen un mundo posible, utópico en esencia. La idea que prevalece en este sentido, de acuerdo a Bruner (basándose en Goodman), es que todo mundo posible como toda visión posible de aquél no parte justamente de lo real, sino de una realidad mental diferente: de algún modo se vuelve a la noción kantiana de que lo que existe es lo pensado y lo que se proyecta al mundo no

es más que aquello que se ha pensado (1996: 104). Hacer signos como imágenes es, de hecho, nuestro modo de ordenar al mundo real de acuerdo a nuestra propia conveniencia y experiencia. Pensar el poder, como un objeto, y saber cómo funciona, es también una premisa, pues el poder parece ser una precesión a la organización de todo sistema social, tal como se evidencia con los videojuegos estudiados.

Habrían cinco premisas para hacer mundos (ahora es necesario ampliar lo dicho en el anterior capítulo) (Goodman, 2001: 5 y ss.):

1. *Composición y descomposición.* Los mundos que se hacen suponen un apartarse del mundo real y desde esa dimensión, establecer un sistema para trabajar con las partes para comprender las complejidades y las conexiones. Se trata, entonces, de establecer la *identidad* de un mundo: a) desde el «aspecto» de las cosas que se organizan, y, b) con los elementos repetibles que le caracterizan. Así, el mundo de «SimCity 2000» no es el todo sino las partes que se organizan y se dan sentido.



«The Sims on-line», versión de Internet donde los jugadores que están en diversos sitios se ubican en un espacio continuo y compartido virtualmente: allá pueden dialogar. En la pantalla vemos que estamos en un casino. Nótese los globos de diálogo hechos por cada jugador desde la distancia donde están situados (sus hogares y conectados por Internet).

2. *Peso-equilibrio (ponderación)*. Puesto que no hay un solo mundo sino varios mundos los que se elaboran (ya que el mundo real siempre aparece como contradictorio e ingobernable), se puede afirmar que cada uno de ellos puede tener los mismos elementos pero dispuestos de diferente modo. El juego en sí mismo nos lleva a comprobar esto: aunque los escenarios son iguales para cada jugador, cada cual impone un equilibrio, desde su posición, al mundo que percibe. Por ejemplo, en las versiones *on-line* de muchos videojuegos (es el caso de «The Sims on-line», Will Wright, 2002), cada jugador aparentemente está en el *mismo espacio*, pero desde una *distancia diferente*. Cada cual constituye su propio territorio y su forma de hacer la vida, además cada quien «dialoga» con los jugadores *en-línea* de manera independiente a través de sus avatares; lo interesante está en que el comportamiento individual o local se puede ver como un comportamiento global o como una macrointeligencia social.
  3. *Orden*. Los mundos posibles se diferencian, entonces, por el modo en que se organizan internamente. Un videojugador con relación a otro establece un orden diferente utilizando las mismas herramientas. Acá se constituye la nueva referencialidad y un nuevo marco cognitivo. Goodman considera que en esto está la base del arte. Se puede decir que las imágenes de síntesis, y los videojuegos son *otras formas de arte*.<sup>8</sup> En ellas, el orden es simbólico y está sujeto a una morfogénesis. Dado que los símbolos están diseminados, suponen una densidad con los que se crea una referencia. Entonces, el acto del videojugador es el *denotar* (en definitiva confrontarse con la máquina semiósica y desplegar también la suya) y *ejemplificar*, es decir, atribuirle una significación diferente a los objetos y avatares que se manipulan. En el orden se construye la metáfora que es tanto estética cuanto política. En alguna parte indiqué que los videojuegos son metáforas civilizatorias, es decir, la sociedad y la cultura parecen, a través de ellos, introducir a un
8. En un sentido amplio cuando se habla de arte normalmente se hace énfasis en la pintura o la escultura como formas de expresión y representación. Con una cierta renuencia, pero por fin aceptada luego fueron incluidas otras formas como el cine o el teatro. Ante la emergencia de los medios de comunicación o nuevas tecnologías, las últimas décadas del siglo XX y el inicio del presente vive un panorama más amplio que abarca la fotografía, la multimedia, los mismos espectáculos mediáticos, el vídeo, el arte computacional y lo que algunos dan a llamar el arte digital interactivo incluida la realidad virtual, estos últimos caracterizados por lo conceptual. Las artes digitales que incluyen a los videojuegos, por ejemplo, ya no se basan en la mimesis sino en la simulación o en la desaparición de todo referente llevando a que se planteen como artes sustitutivas sujetas a la manipulación, la modificación y abiertas a ser intervenidas por los usuarios (cfr. Rush, 2001: 168 y ss.). En este contexto, hay quienes señalan que los videojuegos vendrían a ser el Décimo Arte (cfr. Carbajal, 2003: 67).

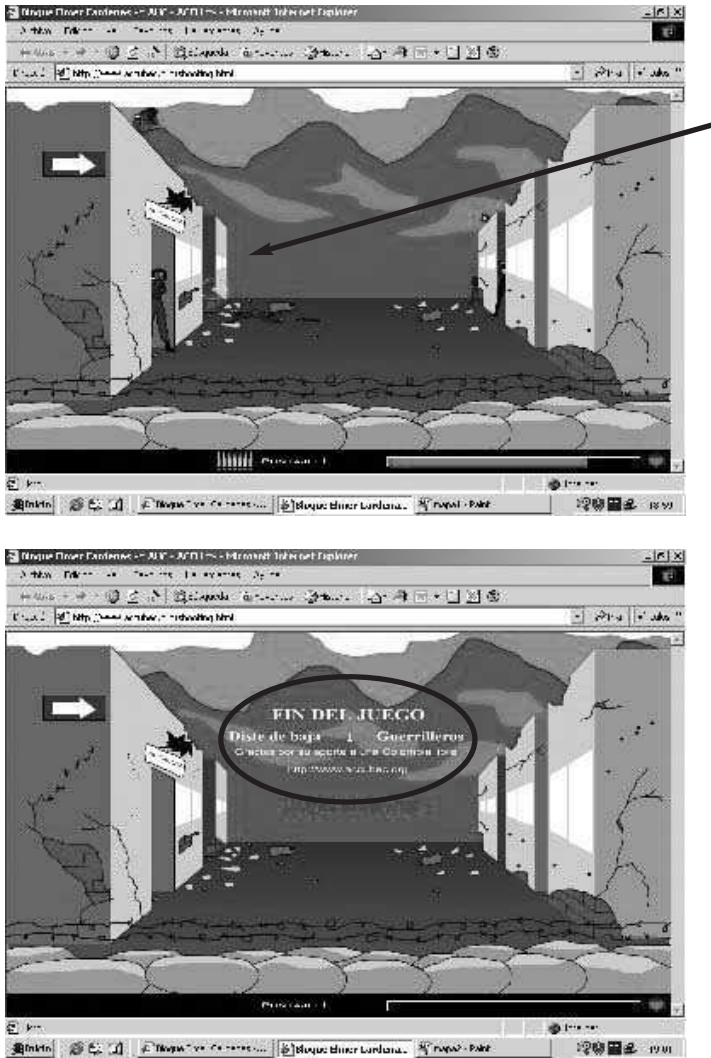


mundo. Pero ahora hay que afirmar, bajo las consideraciones expuestas, que el jugador como individuo controlador-autor-historiador, prueba al mundo bajo las categorías que explora. El orden, por lo tanto, estaría sujeto al hecho de cómo uno piensa el mundo y cómo quiere rearticularlo o significarlo. Es evidente que esta perspectiva nominalista hace ver que el individuo puede articular sus mundos en coherencia con otros que haya elaborado de modo directo y sin mediación de nada. Es el criterio del eficacia de la cosa que se debe aislar en beneficio de cierta racionalidad, la del fin del sentido del mundo articulado. Véanse, por ejemplo (en pág. siguiente), las pantallas de un videojuego de propaganda de una fuerza paramilitar colombiana que llama a experimentar la eliminación de unos supuestos enemigos de la Patria, los guerrilleros de las FARC y el ELN.<sup>9</sup>

4. *Supresión y complementación*. Hacer un mundo es escindirse del viejo y suplementarlo con uno nuevo. Así, ya no importan las analogías sino los conceptos que puedan emerger en el jugador. El mundo del poder simulado en los videojuegos sale a la luz justamente porque el jugador se «ausenta» de la misma idea de poder para hallar una formación conceptual del poder escenificada en las imágenes. «Civilization II», al mostrarnos la construcción del poder político, nos hace aparecer la idea de la gobernabilidad (la que tampoco escapa a los sistemas emergentes modelados de «The Sims», «SimCity 2000» y otros videojuegos parecidos).
5. *Deformación*. O distorsión, donde para tratar de enfatizar mejor los rasgos del mundo creado, se requiere hacer exageraciones sígnicas. Por este intermedio, las imágenes construyen *revelaciones*. La ventaja que imponen justamente los rasgos vectoriales o el modo esquemático con que se presentan las imágenes modeladas de los videojuegos hace que se resalte aspectos que en lo concreto no se dan y cuya funcionalidad también es importante en el desarrollo del videojuego. Este tipo

9. La dirección web es [www.accubec.org/shooting.html](http://www.accubec.org/shooting.html) y pertenece a una agrupación de las fuerzas paramilitares colombianas, el Bloque Elmer Cárdenas. Se accede desde la página de presentación del portal de dicha organización en el menú «divertirse». En la medida que ilustra la idea de eliminar al otro, al enemigo, lo hace bajo la premisa de que los guerrilleros son delincuentes y que merecen el exterminio en nombre de una «Colombia libre». La leyenda que aparece al inicio del juego, en pantalla negra es la siguiente: «La humilde población de Aguas Blancas está siendo atacada por los bandoleros de las FARC y el ELN. La estación de Policía está a punto de ser arrasada con pipetas de gas que son lanzadas por los narcosubversivos terroristas. Tu misión es impedir que el comando de la Policía sea totalmente destruido, dando de baja la mayor cantidad posible de estos descorazonados delincuentes» (sic).





Pantallas del videojuego para disparar diseñado por el comando paramilitar colombiano Bloque Elmer Cárdenas en Internet. Se ilustra un pueblo (y particularmente la Alcaldía, fijarse en el letrero en el edificio izquierdo) tomado por los guerrilleros quienes salen a disparar desde las puertas. La idea es matarlos. En la primera pantalla, se ven dos guerrilleros disparando contra la pantalla, el jugador debe objetivarlos y disparar (se tiene un apuntador de eliminaciones exitosas en verde, ver el área en círculo). En la segunda pantalla los resultados: a modo de experimentar se «mató» a uno, eso es lo que dice el texto.

de rasgos se aprecian más en los cuerpos virtuales o modelados sintéticamente.

La creación de mundos supone, de acuerdo a lo anterior, que ellos prevalezcan sobre el mundo exterior calificándolo. Entonces, no importa el grado de verdad que contengan en nuestro caso, las imágenes y los entornos de los videojuegos, ni que sean realistas, sino que sean verosímiles y que se impongan sobre lo real como realidades llanas e incuestionables. La teoría de las simulaciones parte justamente de esta presunción, pues con la simulación, la tercera fase del simulacro, la suplantación de lo real por sus signos hace emerger la ilusión como un engaño que cautiva o como señala Baudrillard, hace que el individuo viva permanentemente alucinado «estéticamente» por la realidad planteada (1980: 87): se entiende, así, que en el campo de los simulacros lo real ha sido deconstruido, imitado, serializado y resignificado, es decir, vaciado de su contenido existencial. En este campo preceden los modelos y son ellos los que justamente hacen pensar lo real como la conclusión de las posibilidades abiertas por la fabulación que conlleva todo sistema discursivo. Si el mundo exterior es símbolo, es porque se lo ha configurado como tal y no como un real y esta condición hace que se pueda sustentar un mundo virtual.

El poder pertenece a este sistema de simulacros y es copartícipe en la fundación, también, simbólicamente de un mundo posible. El poder implica varios poderes en el mismo sentido de Goodman que un mundo es muchos mundos y que ellos son a la vez un mundo, es decir, un poder, una macrointeligencia global. Foucault (1999c) nos ha demostrado que el poder no solo es prohibición sino igualmente formas de dominación, sujeción y que tiene carácter local; puesto que es heterogéneo se yuxtapone en medio de prácticas sociales y geográficas siendo su fin productivo: genera eficacia, aptitudes hacia algo, productos y, sobre todo, *sentido*. Desde este marco, produce un mundo bajo la imaginación de un cierto orden, una cierta estética y un cierta técnica de sostenimiento de su propia condición. De ahí que se tiene que valer de tecnologías configurándolas como tecnologías de poder.

¿No son acaso los videojuegos, como los analizados, los ejemplos de esas tecnologías de poder? La diferencia está que en el caso del poder real, este se da mediante: a) *tecnologías individualizantes* que suponen tanto la disciplina que induce al respeto, a la jerarquía, al orden, cuanto la educación cuya dimensión de violencia simbólica introduce eminentemente a la aceptación de las condiciones de juego de la civilización aparte de iniciar los procesos de individuación de las personas; y, b) *tecnologías poblacionales* que llevan a categorizar a los individuos gracias a sus propias condiciones, bienes, riquezas, salud, etc. para ser objetos de sujeción. Con el poder nace, entonces, la idea de *sujeto social*, es decir, individuo que es capaz de ser controlado y disciplinado, es decir, civilizado.

En «Civilization II» vemos claramente la configuración de ese mundo, el del poder político. El jugador permanentemente es informado del crecimiento de la población, de los recursos naturales y materiales existentes en la región virtual, de las posibilidades de negociación, de las formas de dominación posibles en el marco de los desplazamientos militares. En «The Sims» lo que importa es controlar los comportamientos de los individuos-avatares, y por lo tanto, de la socialidad. Y acá se puede indicar otra cosa, pues la familia que se articula y los individuos que se modelan en el fondo son representaciones del yo: por algo *avatares*, es decir, unas *representaciones de sí* (de uno mismo). Con «The Sims» simulamos el gobierno familiar, pues hay que satisfacer necesidades de los miembros y administrar sus condiciones de vida sabiendo que ellos igualmente están en un entorno urbano (la máquina semiótica que controla ese mundo) que nos va imponiendo varias cosas, desde la moda, los impuestos, las alzas de precios, nuevas formas de educación. «SimCity 2000», por su lado, nos hace caer en cuenta que de pronto pertenecemos a un mundo más grande, somos parte de una urbe-civilización y de una complejidad emergente cuya dinámica requiere que nosotros aportemos con nuestras propias dinámicas.

En los videojuegos se simula, entonces, las dimensiones de las redes de poder. Y se lo hace desde los siguientes aspectos:

1. Los videojuegos son tecnologías que permiten subjetivar los códigos culturales mediante el control y manipulación simulada de los mismos. Puesto que ellos también son tecnologías de poder, se pueden experimentar modelos de socialidad, de relación humana, de otredad. Al fin y al cabo, el jugador subjetiva lo que *no es* pero por la vía de querer ser algo: lo importante es el *rol* que asume.
2. Por otro lado, como toda tecnología objetiva al individuo, los videojugadores están atrapados por aquélla gracias a su estética y un relato ilusionístico: el individuo está en una utopía. La crisis y la suspensión es momentánea y más bien se rehace o se restaura simbólicamente en lo sensorial. Las ideas de experimentar el vértigo, la muerte, el acabamiento, la acumulación de capital, la sexualidad virtual, etc. son fundamentales en la objetivación tecnológica. Y acá se evidencia el hecho de que en todo juego, en toda tecnología de poder civilizatorio, *el poder es la base de todo sistema cultural. La cultura es signo, es sentido, pero es vacía si no existen relaciones de poder*. Estas relaciones de poder son las que hacen que la cultura sea simbólica y que se constituya como un mundo, como un imaginario en las personas. Los videojuegos, entonces, figuran esta situación.
3. El poder que se subjetiva se logra con el ejercicio de tecnologías del yo: «si se admite que la función del poder no es esencialmente la de

prohibir, sino la de producir, producir placer, en este momento se puede comprender a la vez cómo podemos obedecer al poder y encontrar en esta obediencia un placer que no es necesariamente masoquista» (Foucault, 1999c: 253). Por lo tanto, los videojuegos como tecnologías del yo llevan al individuo a internalizar el poder como parte esencial suya pero de forma placentera. Lo que hacen las tecnologías de poder es evidenciarlas en su ejercicio (el poder, de hecho, es un ejercicio, es una puesta en escena). Los videojuegos muestran que podemos ser capaces de todo, de hacer mi/nuestra propia civilización, de hacer mi/nuestra propia familia, de idear mi/nuestro propio lugar de vida, de liberar en bien de la democracia u otro mito societal a quienes han sido atrapados por el caos y la destrucción sónica. Al subjetivar las técnicas de control y de dominio, el videojugador de pronto objetiva relativamente a la sociedad, pero lo hace individual y aisladamente.

4. Por otro lado, uno se enfrenta a una tecnología de poder (la misma computadora con su motor inteligente, es decir, como he afirmado, una institución de saber acumulado y discretamente renuente al error). Tras la máquina de un videojuego emerge el discurso de una sociedad, pero de aquella que habla en tres dimensiones: la del automodelamiento de sí, la del control y modelamiento del/de lo otro y, la de los modelos y controles con los que tenemos que lidiar. Entonces, prevalece la idea de administrar o gestionar a ese mismo poder de forma simbólica. Para ello se impone la idea de que quien juega está frente a un escenario ilusorio (el relato morfogenético) mediante una *mirada aislante*, esa pantalla que parece ser el visor de la totalidad del mundo en juego. Así, *se experimenta la idea del poder* gracias a «un efecto de visibilidad... [que requiere] que exista un punto central que sea el lugar del ejercicio y, al mismo tiempo, el lugar del registro de saber» (Foucault, 1980: 10). La pantalla en los videojuegos impone, como se ha dicho antes, una mirada «*pan-óptica*» (abarcante, global) sobre un emplazamiento simbólico. Allá se funda la estrategia de poder del jugador.



*Otro ejemplo de juego con pantalla abarcante que provoca una mirada panóptica: «Ages of empires» (Bruce Shelley, 1997), en la imagen, soldados del ejército romano en lucha.*

Como se observa, estamos ante dos cuestiones: los videojuegos como los analizados hipotetizan y ponen en evidencia una *microfísica del poder* y, pueden ayudar a denotar mejor no solo las relaciones de poder y su productividad sino también el cómo el poder se implanta como una *mentalidad* y un *saber diseminado* en el seno de la sociedad contemporánea.

## EL EJERCICIO SIMULADO DEL PODER

Evidencié que en los tres videojuegos se vislumbra la racionalidad económica trasuntado en una economía política del signo: el jugador opera signos / valor arreferencializados con los que obtiene información para realizar acciones. *La idea de ser dios no solo pasa por ser uno creador sino también gobierno de las cosas que ha creado.* Ello define el hecho de que en los juegos de computadora aparece la posibilidad de simular el gobierno pero esta vez según una *perspectiva económica y estadística*, esto es, saber que se tiene ante sí individuos-avatares en el marco de un territorio, saber de sus relaciones, de sus riquezas además de los recursos efectivos tanto materiales co-

mo simbólicos en el espacio que gobierna. «The Sims» evidencia que debemos preocuparnos tanto de la alimentación, de las necesidades materiales, de lo que se dispone en el mercado, del futuro de cada miembro que hay en la familia e incluso de su fertilidad y su crecimiento personal. Se gobiernan los datos de esa familia, de hecho, esta se convierte en un banco de datos económico, lo mismo que la ciudad y sus pobladores, y la civilización y sus gestores en «SimCity 2000» y «Civilization II». Estos videojuegos como tecnologías de poder mediante sus máquinas discursivas hacen aparecer la mentalidad de formas de gobierno. A ello Foucault le llama «gubernamentalidad» o gobernabilidad, es decir,

...el conjunto constituido por las instituciones, los procedimientos, análisis y reflexiones, los cálculos y las tácticas que permiten ejercer [una] forma tan específica, tan compleja, de poder, que tiene como meta principal la población, como forma primordial de saber, la economía política, como instrumento técnico esencial, los dispositivos de seguridad... [la] disciplina; lo que ha comportado, por una parte, el desarrollo de toda una serie de aparatos específicos de gobierno, y por otra, el desarrollo de toda una serie de saberes (1999b: 195).

En la metáfora del barco como heterotopía (lugar de suspensión, de exclusión de yuxtaposición de saberes) y como utopía (no-lugar cerrado, ámbito de una mirada global) ahora cabe añadir otra particularidad, la del *gobierno* (*ídem*: 184), en el sentido de quien dirige un barco es un comandante (dirige la navegación), tiene a su cargo individuos y bienes que no son suyos, del mismo modo que tiene que tener en cuenta lo exterior, las contingencias que pueden ponerle a la deriva, por lo que, gobernar es salvaguardar, dirigir, tomar decisiones y avizar. Esto también está presente en los videojuegos. El despliegue de tácticas de gobierno es equivalente a la manipulación sónica en el espacio de aquéllos. Pero se requiere de elaborar estrategias que permitan un buen gobierno. Entre ellas están, la *ejercitación de la mirada*, el *gobierno de sí*, y el *trabajo sistemático con la información*.

El entorno establecido por la pantalla de la computadora y el que se visualiza en los videojuegos, ilusorio, fantasioso, arreferencial supone un *espacio panóptico*: allá hay algo que comandar, organizar, dotar de orden y sentido, en definitiva hay individuos-objetos de una acción; con ellos confirmamos un saber y jugamos con ese saber para ver sus extremos y límites. En el espacio panóptico la idea, por lo tanto, es el control de la situación (ese control, por otra parte, está sujeto a la acción lúdica y al rol del jugador). En este sentido, es necesario poner en funcionamiento la mirada a través del movimiento, de los desplazamientos de los avatares dentro de un sistema de redes, dentro de las relaciones que parecen estar transparentadas por la imagen de sínte-



sis y los íconos que están allá presentes. Jugamos en medio de los signos del poder en un contexto utópico y desde un mundo posible. La mirada aprende a disciplinar y disciplinarse en un laberinto o en un territorio que le invoca orden y regulación, pero al mismo tiempo devela saber y genera saber para el jugador.

La ejercitación de la mirada, por otro lado, pone en evidencia la situación de que uno ve pero no puede ser visto (la computadora es una máquina ciega y programada pero siempre se cae en la ilusión que nos ve y nos comanda, cuando en realidad es lo contrario) y basta con saber eso en el marco de la simulación y desde allá hipotetizar e incluso elaborar escenarios de acción, metáforas de control de lo real. En los videojuegos vemos una realidad y estamos exentos de que se nos devuelva la mirada. Se gobierna y se mentaliza tal ejercicio de gobierno. Al jugar, uno está en un campo simulado de visibilidad, en un laboratorio icónico, y prueba, ahora, la posibilidad de que sus avatares, si es que han aprendido el entramado de poder, se muevan en ese marco para producir relaciones de poder de las que ellos mismos también serán sus propios ejecutores y víctimas. Aprender a mirar el poder es saber de su efecto. Por ello la cibergeneración cree que puede dirigir exitosamente el mundo porque tiene conciencia que el poder, finalmente, es una «perpetua victoria que evita todo enfrentamiento físico y que se juega de antemano» (Foucault, 1996: 206). La contingencia parece haberse vencido conquistándose el código que permitirá construir una nueva sociedad. Es evidente el ilusionismo que los videojuegos crean y que visto desde la dimensión de la gestión empresarial u organizacional se puede evidenciar.

Pero el control y el gobierno de un mundo posible requiere del control de sí. Los videojuegos aparte de ser tecnologías de simulación del poder, son claramente, tecnologías del yo con los que el individuo también puede concienciar sus propias dimensiones existenciales y de acción. Estas tecnologías le hacen objetivarse a sí mismo por lo que le inducen a comprender su subjetividad y esto se logra gracias a que le ponen frente a instrumentos de conceptualización de gobierno. Con estas herramientas, el individuo aprende a dialogar consigo mismo. Y ese diálogo es por la exploración de técnicas. Por algo el ocio es productivo, porque no solo genera un «*plus*» económico en los usuarios de videojuegos sino que, si tenemos en cuenta lo dicho, es un «*plus*» de saberes que iluminan una cierta ética para el ejercicio del gobierno y del control que este supone. Un control de sí implica estar preparado ante el mundo, o si se quiere, anticiparse a simbolizar el mundo. Para ello, es imprescindible que uno deba ponerse ante situaciones, simular acontecimientos, articular discursos (Foucault, 1991: 74), articulaciones de sentido que ya están figuradas en las imágenes de los videojuegos. Una semiosis del videojuego que supone llevar su dimensión heterotópica de crisis a una de impugnación con-

tra el poder Estatal (ese poder prohibitivo y dictatorial) tiene como base meditar los acontecimientos y controlar las pulsiones internas. La utopía no es, entonces, una expresión y una situación ideológica sino la refundación de la mirada y de una posibilidad que se haga factible.

Por último, el trabajo sistemático con la información como saber supone una microfísica del poder. Los videojuegos enseñan a develar una genealogía de la mirada, de los desplazamientos, de los razonamientos y de los significados que se pueden atribuir no solo a las imágenes sino desde allá a lo real. Una cosa es la pantalla-mirada como estrategia y otra los datos con los que se juegan y se toman decisiones como recursos estratégicos. Ese saber indexado, figurado e imaginario hecho ícono, mostrado como una red de sentido en un tablero o un laberinto virtual supone una microfísica que hay que comprender, pues es un *poder espacial*, estratégico con efectos simulados de dominio y control que abarca disposiciones, maniobras, tácticas, técnicas y funcionamientos y que está pendiente de su ejercicio (Foucault, 1996: 33).

En este contexto, los videojuegos hacen evidente que las redes, las relaciones de poder que antes eran difusas y estaban densificadas por lo social y por lo estatal, ahora, al simularlas, se vuelven transparentes: de pronto parecen emerger sógnicamente en los entramados simbólico-narrativos de los videojuegos. Cuando estos mecanismos mediáticos les transparentan, develan una conciencia maquinal nueva donde el individuo cree que puede interferir y situarse en sus nexos, pliegues y coyunturas. El problema ahora, es pasar de la ilusión del poder a lo «real», es decir, *hacer de una posibilidad utópica, un mundo realmente posible*.



## CAPÍTULO V

# Identidad(es), cuerpo(s) y travestismo digital

La última frontera del dominio de la naturaleza parece concretarse con el control simulado del cuerpo y con él la idea de lograr la ansiada descorporeización Moderna. La «segunda naturaleza» que encarnan los videojuegos precisamente se sitúa en este contexto en el que el cuerpo se torna virtual, sujeto a la impugnación ilusionística de la simulación. Aunque en el jugador prevalece el patrón del juego, sin embargo, la coacción estética de las imágenes sintéticas hace que cambie su sentido de lo real por esa otra estética módelica manifiesta en los videojuegos.

Es evidente que se trasciende acá la relación mediada por computadoras (donde los avatares funcionan como máscaras sociales) para constatar otra situación problemática del individuo en el marco del espejo que lo subsume: ahora aquél articula una interrelación diferente con el mismo artefacto técnico, su máquina y su motor, para desde allá restablecer un cierto orden de sí.

Hemos visto que los videojuegos como tecnologías que posibilitan la idea de poder no solo hacen que el individuo piense en una otredad a su medida sino que también una idea de sí, al vivir y al sentirse como parte activa de un entramado discursivo que le envuelve, pero más que eso, hoy vemos que trata de impugnar esa misma relación de sujeción social a la cual estaba determinado, por la recuperación y construcción de una identidad basada en un cuerpo propio liberado por la conciencia de su sensibilidad.

En este sentido, la simulación al absorber al jugador también desaparece en la mente de aquél y surge la apariencia sobre la cual los cuerpos reales sensorialmente se imbrican. En el juego está, entonces, la seducción que aniquila al cuerpo humano por la explosión definitiva de los signos por los cuales el jugador crea una identidad paralela. Así, el *travestismo digital* que inducen los videojuegos hace ver las políticas de descentramiento identitario que definen a la actual sociedad de la información y la cultura de la imagen.

## EL CUERPO COMO IDEA PURA

En sí, el cuerpo se ha concebido como idea en la historia de la humanidad. Muchos siglos han hecho justamente de él una idea y el espacio por el que la existencia del Ser humano ha sido posible. No solo ha bastado el experimentar el dolor nacido de las contingencias de enfrentar a la misma naturaleza sino también el perfeccionar la inteligencia y el control mental para generar la conciencia de un cuerpo en el que el Ser y el piel se han mezclado. El cuerpo se ha construido psicológica, intelectual y socialmente: la idea del cuerpo ha pasado por la experiencia de perfeccionarlo, de volverle superior respecto de la escala de otros animales hasta su racionalización en la actualidad.

El cuerpo para nosotros hoy es un lugar antropológico, desde allí se perciben los mundos exteriores y se expresan los mundos interiores. Es un significante que hace brotar en su uso, diversidad de significados. Pero para que funcione de esta manera, el ser humano requiere estar situado en un sitio. De ahí que el cuerpo es un emplazamiento ligado a otros emplazamientos. De viene y es real.<sup>1</sup>

En este primer modo, el cuerpo es una *idea* desde la que se da sentido al mundo circundante y por la cual el individuo se significa; es decir, «contiene» la experiencia de simbolizar al mundo como tal. Es un «*eîdos*»<sup>2</sup> que conlleva una potencia, un poder que permite la dominación de todo. Esta premisa por demás determinista incluso ya en el pensamiento aristoteliano ha hecho justamente el que el cuerpo sirva de significante de la diferencia social y sexual. El cuerpo gobernante, aquél cuerpo patriarcal, se erigiría como fundamental en este contexto, sería lo masculino distinto de lo femenino, toda vez que este último sería el del cuerpo de la mujer, cuerpo signado por una supuesta inferioridad. El *cuerpo como idea*, de este modo, es producido por un tipo de cultura que define su relación de dominación para con las cosas y para con quienes son inferiores en el orden jerárquico de la sociedad. Nace jus-

1. La idea de ver al cuerpo como un espacio real no solo abarca lo antropológico (el cuerpo mirado como el espacio de realización de la cultura), o social (el cuerpo, espacio de inscripción de la norma, por ejemplo) sino también el arte: es el espacio de escritura de la historia, del concepto, sujeto a transformaciones signícas, etc.
2. La palabra idea deriva del griego «*eîdos*» y significa «lo que se ve», de lo que se infiere, «lo que se hace evidente» en términos semánticos. Pero el «*eîdos*» es inicialmente figura a la cual se le atribuye un alma por lo que se hace inteligible. De ser así, también supone significado o sentido. En el sentido que planteo la palabra, acorde con lo planteado, el cuerpo es una idea, es una autorrepresentación de sí. Culturalmente hemos aprendido a hacernos una figura de nuestro cuerpo y le hemos cargado de un valor o de un sentido. De ahí que la primacía de la racionalidad además determinada por lo masculino hizo que el cuerpo figure patriarcal, dirigente y profeta como se dirá más adelante.

tamente de esa diferencia, de su relación potencial con lo que le desdobra recíprocamente, con la mirada, con el espejo, con la carencia y con el deseo.

Sin embargo, en un segundo modo, el cuerpo «eidético» se constituye también en un *conocimiento*. Es una *máquina de poder* que implica una serie de condiciones que requieren ser concienciadas. La idea de cuerpo aunque no difiere de la anterior, sin embargo, supone un otro ejercicio, pues la conciencia del mismo parte claramente por deconstruirlo, por desmembrarlo y estudiarlo en profundidad, idea que nace con la mirada médica. Así, en el juego de inscribir al cuerpo en el orden del conocimiento, este aparece signado ahora por leyes de su propia naturaleza y por las leyes sociales que, más allá de controlarle, ligan al cuerpo a una productividad. La diferencia sexual, en la instancia del cuerpo como conocimiento, se escinde para mostrarse ahora como el campo a gestionar en el cual el poder inscribirá sus rasgos: allá el discurso de la sociedad se circunscribe haciéndole aparecer como un cuerpo social ligado a una socialidad y a una diversidad de poderes. Por eso el cuerpo sexuado será el entorno a gobernarse ya que sirve para la producción o para hacer crecer a la sociedad y por esta razón, la biopolítica, como campo de regulación del cuerpo supondrá hacer observar el sexo y la sexualidad como los componentes políticos más importantes del mundo Moderno: el cuerpo como conocimiento implica, por lo tanto, articularle como parte de una *tecnología política del cuerpo*: está sujeto a cartografías, revela patologías del mismo modo que es objeto del saber político donde se le exige que desarrolle signos (Foucault, 1999c: 247 y 1996: 32).

El cuerpo, sin embargo, en un tercer momento, si bien supone una economía también se presenta como una *estética* ligada a un culto hedonista. Encarnando las dimensiones de diversos poderes, determinado por el conocimiento, el cuerpo igualmente se construye como una *idea ilusoria*, gracias a que se le exigen signos de sí: sirve tanto para la producción capitalista cuanto para la *producción simbólica de placer*. La diferencia mercantil de los sexos construye con él una cultura fetichista en la que los signos-valor presuponen el estar constantemente seducidos por ese poder que emana de los cuerpos. El sexo aparece erotizado y mostrado en su modo real, en su desnudez, para explotar justamente, por la extrapolación signica, ahora dada por el detallismo de la cámara fotográfica, de cine o de televisión, en su fragmentación simbólica. Hoy el sexo no se *hace visible* sino que por efecto de los *media*, se *torna visible* como dirá Baudrillard, es decir, el sexo se produce (en el sentido de «*pro-ducere*» o hacer aparecer) como una verdad para ser consumida (1989: 38). El cuerpo se muestra como una pantalla en la que se pueden practicar diversos simulacros.

La informática y los videojuegos aunque no se escinden del todo de esta genealogía de la idea corporal, hacen que el cuerpo desaparezca simbólica-

mente, es decir, deje de ser imaginario y se transforme en un nuevo significativo pero basado y conectado en la fantasmagoría de la imagen de síntesis. El cuerpo, entonces, se vuelve *figura* (un ídolo). En sí la palabra griega «*eîdos*», tal como he expuesto, si bien es *idea*, al mismo tiempo también puede ser entendida como *visión* (en el sentido de mirada) *conocimiento de las apariencias* a la par de *figura*. Un recorrido por las dimensiones políticas del cuerpo justamente tiene que ver con todo lo dicho hasta ahora, pues el cuerpo como «*eîdos*» es una prefiguración de lo perdido que da lugar, luego, al «*eîdolon*», es decir, el cuerpo-objeto que por su esencia puede ser explotado productiva o culturalmente. En la constatación de que de pronto es un objeto-valor se transforma en un «*eikôn*», un ícono ontologizado por la misma cultura que la ha generado (y esto corresponde claramente a la cultura de masas). En el cuarto momento, tal cuerpo-imagen ni siquiera será apariencia sino *ilusión* (es decir, un «*phántasma*»), desreferencializado del mundo real y que se impone como un mundo-cuerpo aparentemente real. No es casual decir que las imágenes de los videojuegos (y en general, las de la realidad virtual) son como las de un sueño. Incorporéas corporalizan ahora nuestros modos actuales de simbolizar la naturaleza. Por ello medio y objeto de diversas figuraciones.

Esta concepción del cuerpo como idea en la cibercultura se complejiza. El infoespacio de los videojuegos al llevar sensorialmente al individuo a «vivir» o «ensayar» otros mundos hace que idealmente su cuerpo se inessentialice y sea ubicuo. En el ciberespacio el cuerpo es *mente*, es decir, es una construcción imaginativa. En los videojuegos el yo está siempre interpelado por el emplazamiento virtual y el ambiente digital por lo que aquél «siente» que está en un espacio de flujos y de representaciones constituyéndose a sí mismo en un signo y en una representación de otra índole: está *tele-presentado*, es decir, parece estar presentado en una especie de reflejo, pero sobre todo, cree comprenderse en un sistema de desplazamientos mentales y en un espacio virtual icónico-informacional: uno parece estar en «cuerpo-real» en un espacio que imaginamos como «real».<sup>3</sup> Esta vez son la mente y lo sensorial los que actúan sobre el cuerpo y le llevan a desplazarse hacia el aparente contenido de las imágenes. En el infoespacio el cuerpo-mente está sujeto a una «inteligencia» maquinal que le obliga a desplegar una otra naturaleza, aquélla que tiene que ver con la sensación espacial en la que el jugador hace inteligibles los signos-cosas diseminadas en su interior. De acuerdo a esto, el

3. Virilio afirma que toda tecnología de simulación a la final «mata el tiempo 'presente' aislándolo de su aquí y su ahora, en favor de un 'en otro sitio' conmutativo que no es ya el de nuestra 'presencia concreta' en el mundo, sino el de una 'telepresencia discreta' cuyo enigma permanece intacto» (1997: 23). La idea de cuerpo en los videojuegos por ello se complejiza por estar ligado a una virtualidad espacial y conceptual.

cuerpo-mente no es que solo interactúa mediante avatares con otros signos-objetos sino que también articula a la misma heterotopía digital como una utopía en la que el cuerpo y el individuo se ubican. Así, la descorporeización, por el momento, es una práctica virtualizadora que hace construir un mapa mental de uno mismo y de los otros para su dominio; incluso la misma muerte o las enfermedades que aquejan al cuerpo real, en esta nueva dimensión elaborada por las tecnologías de simulación, desaparecen por completo. Es importante reiterar, por ello, que el infoespacio como entorno codificado supone asimismo la ilusión de un espacio sensorial perfecto, sin accidente alguno.

Entonces, en la concepción del cuerpo como idea vemos que el cuerpo si bien sirve para articular el yo, para producir el sentido de poder y para vivir la idea de otros cuerpos, también se erige en la supuesta herramienta liberadora de uno mismo. Por ello las tecnologías conllevan esa promesa emancipadora que revierte la dureza de lo real por una nueva sensación de libertad en el disfrute y en el placer que desatan.

## CONSTRUIRSE UNA MÁSCARA O DAR VIDA A LA MISMA

El cuerpo como idea se puede entender como un *paradigma* que prevalece en el espacio imaginal de los videojuegos. En su interior se controlan imágenes de cuerpos mediante el entorno proximal del mismo modo que se articula un tipo de cuerpo con el que el jugador juega y encarna. Habrían dos dimensiones en esta situación.

McLuhan al referirse al mito de Narciso señala que cuando este confundió su reflejo en el agua con otra persona se había adaptado a la extensión de sí mismo convirtiéndose en un sistema cerrado: estaba entumecido o narcotizado, su fascinación ante su imagen (que desconocía y que le provoca su muerte) le llevaría a una ablación o automutilación impidiéndole reconocerse ni reconocer lo que le rodeaba cotidianamente (1996: 61 y ss.).

El mito, de acuerdo a esta lectura, sin embargo, remite a un hecho particular que el pensador canadiense resalta. Que hoy en día «cualquier invento o tecnología es una extensión o autoamputación del cuerpo físico, y, como tal... requiere además nuevas relaciones o equilibrios entre los demás órganos y extensiones del cuerpo» (*idem*: 64); es decir, que indefectiblemente las tecnologías llevan a que les tomemos y nos extraviemos en sus estructuras más profundas donde nos desconocemos al punto que pretendemos reconocer o crear una otredad radical; el cuerpo, en este caso, pierde su naturaleza original y se adapta a las condiciones impuestas por la tecnología. Por eso,

McLuhan afirma incluso que «al abrazar constantemente tecnologías nos relacionamos con ellas como servomecanismos» (*idem*: 66) de tal manera que nos convertimos en «los órganos sexuales del mundo de la máquina» (*ibídem*). Cabe, sin embargo, indicar que aunque la extensión subsume, también el ser humano encuentra modos de aprovecharla y modificarla para nuevos fines. Es evidente que tras el mito de Narciso no hay una sobredeterminación tecnológica sino la conciencia de superar lo carente de uno mismo y, por lo tanto, alcanzar los ideales del cuerpo.

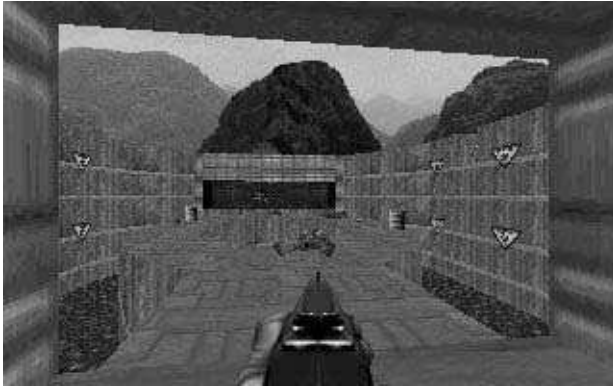
La dimensión especular dada en el mito de Narciso es importante en el campo ilusionístico, hiperreal y laberíntico de los videojuegos (lo que da además un adicional sentido al espejo lacaniano). El problema que nos encontramos ahora es que si las imágenes de los videojuegos no son representación de lo real sino una realidad nueva y sustituyente es porque hacen elaborar imaginariamente mundos arreferenciales, transformándose tanto en metáforas como en *modelos otros* que a la luz del entorno proximal seducen al jugador llevándole a abrazar los objetos-cuerpos-ideas como si fueran extensiones suyas. Una fase de reconstitución del yo en el medioambiente digital, por lo tanto, es analógica, toda vez que el jugador va de una idea de sí a una idea-imagen del/de lo Otro pretendiendo apropiarse las figuras cargándoles un contenido de sí. La liberación de uno mismo, así, es sicotecnológica.

En sí la situación que se constata es el hecho de que al no haber representación posible, como dice Baudrillard, el jugador entra en el reino de la seducción donde la distancia de lo real y su doble, o la distorsión de uno mismo y del otro han sido abolidos (1989b: 61). Como en los dibujos imposibles (recordemos a Escher) habría un truco que engaña a la vista en las imágenes de síntesis: el cuerpo es seducido en su sensorialidad y es encantado por la mente para «introducirle» en ese mundo de imágenes que parecen estar llenas pero visualmente están vacías y son geométricas y pixeladas. Se puede afirmar, con Baudrillard, que los cuerpos, en el contexto de los videojuegos, de pronto se confunden y son reemplazados con,

...simulacros sin perspectiva, [en el que] las figuras... aparecen de repente, con una exactitud sideral, como desprovistas del aura del sentido y bañándose en un éter vacío. [Se constituyen en] apariencias puras [y] tienen la ironía del exceso de realidad. [En sí en el espacio del engaño visual] no hay naturaleza, no hay paisaje, no hay cielo, no hay línea de fuga ni luz natural. Tampoco hay rostro, no hay psicología ni historicidad. Aquí todo es artefacto, el fondo vertical se erige en signos puros objetos aislados de su contexto referencial (*idem*: 62).

En otras palabras, el cuerpo se extiende a un espacio conceptual en el que el jugador se fuga para apoderarse de un cuerpo conceptual (la pantalla-

visor en «Doom») o para conducir una otra representación de sí (el avatar controlado y con el que se interactúa como por ejemplo, ser Lara Croft de la serie «Tomb Raider»).



*Dos formas de corporalizar: 1. «Doom» (John Carmack, 1993), donde la pantalla es el jugador (véase el arma en primer plano); y, 2. encarnando a Lara Croft en «Tomb Raider: The angel of darkness» (Toby Guard, 2002).*

Pero una cosa es el cuerpo «eidético» de las imágenes de síntesis y otra es crearse idealmente un cuerpo fuera de sí: ir de la máscara a un cuerpo otro implica pasar de la extensión de sí a una autonomía total del cuerpo real, al modo de los demonios que no tienen sombra y que prescinden de ella o deben

crearse la suya. El mito de Pigmalión ilustra la idea del cuerpo que cobra vida una vez que es creado por el artista-autor.

Y quizá previamente habrá que advertir la paradoja que Rekalde recalca al decir que las imágenes de síntesis que no tienen referencia tampoco muestran un cuerpo (1997: 13). Como en el mito de Pigmalión cuando este esculpe una mujer a su medida de la cual se enamora pidiendo a la diosa Venus para que la transforme en su mujer, el jugador de videojuegos si bien entra a un espacio icónico en el que hay prefiguraciones de cosas, esas mismas cosas u objetos parecen cobrar vida según la manipulación y la metaforización que él haga de ellas. En sí cuando maneja avatares o la pantalla-visor no es que por sí solo ellos tienen vida sino que por el efecto de la «invocación» que hace a la máquina semiósica; así, las figuras se *enuncian* «reales» por lo que parecen moverse y hacernos mover dentro de un espacio aparente y laberíntico.

Pero ese cobrar vida de las imágenes se da gracias a que en ellas se deposita una serie de presunciones culturales. Si recordamos a Goodman (2001), las imágenes no son más que representaciones de nuestros modos de simbolizar al mundo, a las cosas y también a las mismas personas y sus cuerpos. Entonces, el jugador como el autor de una supuesta historia a la final lo que hace es elaborar sobre la base de las figuras icónicas, que sirven de modelo del relato, sus propios conceptos de un tipo de cuerpo que desea portar. En sí detrás del mito de Pigmalión está el hecho de que el individuo forja un tipo de cuerpo y persona (en este caso mujer) que *quisiera hallar en el mundo real que está plagado de imperfecciones y problemas*. Frente a esta situación, sin embargo, se podría argüir de que el individuo vive una esquizofrenia pero quizá habría que afirmar con más certeza que, como lo muestra la práctica cultural de jugar con videojuegos, aquél lo que hace es volver a reconstituir el mundo a escala individual y con la dimensión de una soledad extrema.

Gombrich (1998b: 80 y ss.) señala que en este caso hay la pretensión de generar una segunda realidad pero que ya no imita a un real sino que más bien tiene que ver con un marco de instrucciones donde se ubicaría el término «arte» como un mundo creado, como una utopía estética realizable una vez que el yo ha encontrado su situación real de existencia. Pigmalión fragua un modelo de sus deseos y lo hace realidad con la hechura de un objeto técnico que finalmente va a ser depositario de ese mundo simbólico que está en su mente. De hecho, lo que *crea es un artificio para dar sentido a las cosas y a sí mismo*. Los videojuegos si bien son artificios son también herramientas que hacen recrear artificiosamente el mundo que nos rodea. El citado Gombrich sobre este aspecto apunta: «lo que llamamos ‘cultura’ ...se basa en la capacidad del [ser humano] para ser un hacedor, para inventar usos inesperados, y para crear sustitutivos artificiales» (*ídem*: 84). En este sentido, en la cibercultura volvemos a encontrar a ese individuo capaz de simbolizar, de mimetizar-



se en un mundo simbólico y de hacer al mismo mundo, fantasioso y a la vez real. El cuerpo que elabora para sí, en el *contexto inmersivo de los videojuegos*, por lo tanto, es el de un *cuerpo ideal*, un «*eikôn*» antes que un cuerpo real. ¿Acaso el cuerpo que nos hemos elaborado socialmente no es en sí un cuerpo ideal el que cada vez comprobamos no cumple su función específica por lo que sentimos se debe seguir perfeccionándolo?

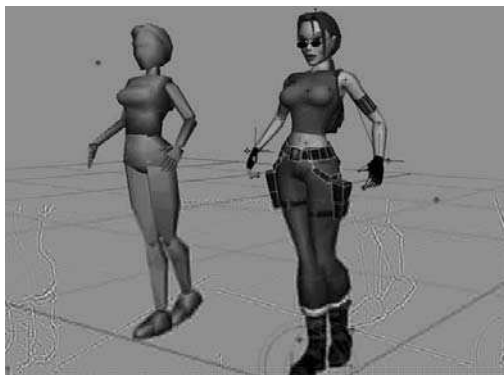
El hacerse un cuerpo, de hecho, pasa por tomar la idea que tenemos del cuerpo, pero en los videojuegos, los cuerpos digitales son más que eso, más que figuras son las pantallas, los mismos interfases, son los sustitutos con «vida» maquinal autónoma.

#### EL TRAVESTISMO DIGITAL: LA SEXUALIDAD COMO «TECNOLOGÍA DEL YO»

Lara Croft, es un personaje de videojuego y es un ejemplo de la creación virtual de un otro cuerpo. Modelado en tres dimensiones, virginal, voluptuosa y al mismo tiempo salvaje, fue introducida en 1996 con el juego de rol y aventura «Tomb Raider» que hasta la fecha tiene diversidad de versiones producidas por la empresa inglesa «Eidos» que ha promovido su creación. En sí es la primera heroína de los videojuegos a la que se le ha creado toda una identidad y todo un mundo virtual o un «ambiente» en el mundo «real» (algo así como en su momento pasó con la muñeca Barbie) además que ha empezado a ser explotada por la industria cultural con diversidad de productos como dos películas, juguetes, ropa, revistas, etc.

En sí, desde su introducción en el mercado, Croft ha sido modelada como un ser «superior», no solo porque es atlética, además dueña de algunos títulos de maestría y doctorado conferidos por algunas supuestas importantes universidades, o porque es descendiente de un arqueólogo erudito para quien los enigmas del universo han sido develados,<sup>4</sup> sino porque representa al cuerpo femenino perfeccionado al que se debe recargar de vitalidad durante el juego para gozar en su ser la peligrosidad del mundo.<sup>5</sup>

4. Cabe indicar que aparte de los videojuegos, a Lara Croft se le ha creado un mundo virtual, una biografía, unos antecedentes, todo un sistema simbólico. No es solo de la creación de un personaje más, en todo caso, se trata de visibilizar su presencia en el mundo de lo real dotándole de «vida» e identidad como a cualquier persona. Esto se hace mediante el espacio heterotópico de Internet donde encontraremos aparte de las páginas oficiales de los creadores de «Tomb Raider», las websites de los fanáticos que dan sentido a la vida de Croft. Incluso hay sitios de Internet donde los niños y niñas exponen dibujos de la personaje.
5. Mientras se juega, en la pantalla el jugador tiene una barrita de color en la parte superior que



*Lara Croft del videojuego «Tomb Raider» (Toby Guard, 1996):  
modelo poligonal de diseño y figura promocional.*

De hecho, el cuerpo se vuelve obsoleto cuando se somete a la racionalidad de la mente y esto es lo que se evidencia en «Tomb Raider». Yehya sugiere que desde Francis Bacon el ser humano ya ha empezado a fabricar a su propio sucesor sin la espera del tiempo, de la evolución que había supuesto el desarrollo de las primeras generaciones de seres humanos (2001: 34), y lo ha hecho a través de diversos artilugios que van desde las técnicas hasta el poder, como también desde las representaciones estéticas hasta los videojuegos. Por ejemplo, si la biopolítica era un mecanismo estatal ella igualmente ha de-

indica que Lara Croft tiene suficiente energía vital y goza del suficiente oxígeno para respirar. Por ejemplo, cuando se sumerge en un pozo subterráneo hay que hacerla nadar en medio de los peligros que pueda afrontar, pero al mismo tiempo hay que tener cuidado que no se asfixie además que obtenga ciertas claves que le confieren vitalidad.

satado un biopoder en los individuos, por lo menos en las últimas décadas del siglo XX gracias a las nuevas tecnologías. Con éstas el ser humano ha cambiado su cuerpo, su piel, se ha sensibilizado más y en su caso ellas hicieron que aquél pueda liberar su esencia, el espíritu, el Ser mismo y su sexualidad. Incluso con la emancipación sexual el cuerpo ha encontrado su experiencia y el individuo por fin parece haber hallado una identidad adecuada. Foucault (1976) ha señalado, parangonando con lo que se daba en la antigua Grecia, que en el tiempo Moderno, el de las tecnologías, la sexualidad, como una nueva tecnología supone la conciencia del gobierno de sí mismo paralela al gobierno de los otros que el Estado practicaba con la biopolítica. El individuo ahora incorpora tal biopolítica en su práctica y con ella establece una «*estética de la existencia*» como una biopolítica personal empleando los placeres para sí. La idea, por lo tanto, es la de superar al propio cuerpo, eliminar las condiciones que impone el espíritu e intensificar el placer sexual y la misma sensorialidad humana.

Los videojuegos como «Tomb Raider» extreman esta situación por medio de las imágenes y los personajes de síntesis. Ellos muestran lo que la cibernética anticipaba, es decir, la ideación de soluciones concretas a las falencias y carencias del cuerpo. La simulación no solo es estética como hemos visto, sino también maquinal-digital: el jugador a la vez que juega, crea, experimenta, vive la lógica de una otredad, es decir, juega con modelos matemáticos para tratar de hacerlos realidad. Hace cuerpos de sí y les da una nueva personalidad con un sexo indiferenciado además de un mundo en apariencia «concreto». Sus nuevos cuerpos adquieren un rostro y una memoria. Ese jugar con modelos, de hecho, supone una impugnación del mundo real y la hipotetización de los biopoderes que hacen la identidad de las personas.

Los videojuegos de *rol* y *aventura*, en otra dimensión de los de *simulación*, hacen que justamente se desate todo un marco de vivencias como las planteadas. En aquéllos, el jugador debe interactuar con un espacio laberíntico lleno de vericuetos y sorpresas, donde debe recoger objetos o claves o resolver situaciones mediante el cuerpo-figura-mente que «personifica», conduce y vive. Este hecho, de acuerdo a Demaria y Mascio, es ya importante porque la experiencia de jugar también se vuelve *táctil* gracias a lo cual el videojugador estaría palpando un espacio virtual-existencial, internándose en una estructura / arquitectura «uterina» de túneles, cavernas y pasajes secretos (2001: 3) como una evocación del deseo de retornar al seno materno.

Lara Croft, en este marco, si bien es vehículo o metáfora, también es mecanismo de suplantación. De avatar pasa a ser la herramienta con la que el jugador satisface ese deseo casi edípico de someter todo poder creador, en sí, el de la mujer «encarnando» y «viviendo» la identidad femenina que inscribe un poder que menoscaba el interior uterino de la madre todopoderosa como

es la cultura de la sociedad capitalista, en la que signos, objetos, claves, conocimientos, tecnologías, hombres y mujeres son sus producciones de poder.<sup>6</sup> Habría con ella un juego de representaciones, en el que el jugador se escinde de su yo real para encarnar un yo virtual, y donde cada uno no se debe fidelidad (Yehya, 2001: 160), a la par que cada uno de esos «yos» se impugnan a sí mismos y al entorno que los origina y define.

Por lo tanto, asistimos a la escenificación del *travestismo digital*. Baudrillard señala que el travestismo es la expresión actual de los simulacros culturales donde el cuerpo y el sexo se vuelven indistintos, donde se teatraliza y se juega con la seducción. Como una superación del síndrome narcisista y una evocación radicalizada del mito de Pigmalión (que de algún modo es también edípico), el juego del travestismo no es más que el enamorarse de los signos donde el travesti seduce a los mismos signos (1989b: 19).

En el caso de los videojuegos, el jugador simula pero se enfrenta o aventura con su mundo simbólico a someter a los signos que están latentes en los entornos infoespaciales. La antropomorfización de la máquina pasa así, a la final, por traducir tales signos en un amante del mismo o de otro sexo, en una metáfora figural-corporal con una potencia fálica (Gubern, 2000: 104) a la cual se puede también engañar. El jugador de videojuegos va más allá de la tesis de McLuhan y aparentemente «aprovecha» de ser los «genitales» de la misma tecnología. Acá se puede ver esa estética de la existencia, pero virtual, al modo de Foucault: el jugador juega con una imagen con la que se identifica y este ejercicio supone una especie de autotransformación de la individualidad hasta un conocimiento más profundo de sí. Esto ya nos adelanta al criterio de los videojuegos como máquinas de subjetivación.

6. Lara Croft en «Tomb Raider II» (como sucede en toda la serie de juegos) por ejemplo debe ir a explorar el mundo antiguo con el fin de encontrar sus secretos y con ellos explicar ciertos fenómenos del mundo actual en que supuestamente vive. Ese descubrir supone, semiótica y discursivamente hablando, adentrarse en los orígenes, en el mito fundacional, en la madre originaria y lo que en su seno (que además ahora es su tumba) guarda. El nombre del videojuego por eso es «Profanadora de tumbas», es decir, la imagen de una mujer-masculinizada (andrógina) en el juego que acude a robar el secreto de su origen y del cual ella/él se subleva en nombre del capitalismo que mitifica los objetos que alimentan el consumo. En la cibercultura la madre es un monstruo quien además de llevar en sí una carga de sexualidad y de poder que apropiado por lo masculino, lucha para desembarazarse de su poder creador (horada ahora su tumba) volviéndose un mecanismo de placer y de seducción. Por eso Lara Croft a la final es una fémica perfecta que domina la ciencia, la vida, el poder mismo de las armas, es millonaria cruel y destructiva.

## PRODUCCIÓN FIGURAL DE SÍ

Sin embargo, el problema que se da con el personaje de Lara Croft no es ni siquiera el hecho de que solo representa una estetización del poder en una figuración corporal sino que al mismo tiempo supone también la ideación de un marco referencial y un modelo que lleva a pensar la realidad con las condiciones estético-políticas que induce el simulacro corporal.

En Lara Croft, de algún modo, hay mitologización de los deseos masculino-machistas mediante imágenes estereotipadas que se publican como parte del mercadeo de los juegos, como es el caso de la mostrada figura de Lara Croft donde está la idea de un cuerpo con proporciones supuestamente perfectas, con grandes senos, el bikini funcional a la erotización de lo femenino. No obstante eso, este tipo de figuras anticipan a otras formas de entender el género y la creación de entidades genéricas.

De este modo, Schleiner señala que Lara Croft es un *arquetipo*: como descendiente fantástica de la tecnociencia y la tecnocultura, es una joven femenina eternamente idealizada, autómata, maleable, entrenada como una *máquina de guerra* para vencer todo obstáculo. Aun cuando su cuerpo pueda ser fetichizado, es la idea de una especie de diosa, de una mujer fatal, dominante y de algún modo, la positivización de lo femenino (s.f.: 2). En sí, esta figura se corresponde con la mentalidad de las sociedades poscapitalistas donde el cuerpo y el sexo ya no importan sino como signos-valor indiferenciados los unos de los otros. No importa tanto ahora si es Lara Croft u otro personaje, sino el hecho de que su cuerpo involucra tanto fuerza como vitalidad generativa. La representación problemática de este tipo de cuerpos es que mezclan lo femenino y lo masculino en una sola pieza. Pareciera que, por fin, se ha dado una especie de conciliación a la diferencia por medio de un otro arquetipo. En este mundo el cuerpo es asexuado y el sexo está sometido a una mutabilidad simbólica. Este hecho tiene su origen en el intercambio simbólico de los cuerpos en la Modernidad. La sociedad produce a los individuos como sujetos de un poder cartografiador, la cultura produce entidades capaces de reproducir el código de su sostenimiento, el mundo crea una otredad pero como un espejo. El ser humano se crea a su semejante pero por su propia carencia y deseo. Es así que el hombre crea una imagen de mujer y, a la inversa, esta también una imagen de hombre. Hombre y mujer son producciones de diferenciación aunque ello luego deriva en una indiferenciación. Dice Baudrillard:

Este invento de la diferencia coincide con el de una nueva imagen de la mujer, y por tanto, con un cambio del paradigma sexual. Es la producción por la histeria masculina [donde] la feminidad del hombre es la que se proyecta en

la mujer y la modela como figura ideal a su imagen y semejanza... [produciéndola] como una utopía realizada; mujer ideal o mujer fatal, metáfora histórica y sobrenatural ...[con una] feminidad que la hace superflua, que la convierte en una encarnación supletoria [y la hace desaparecer] realmente, si no físicamente, sí por o menos bajo el peso de una feminidad de sustitución (2000: 157-158).

Así, Lara Croft es el prototipo de una feminidad<sup>7</sup> tecnocultural gracias a la erotización en sus formas (por lo menos en las curvas de su aparente cuerpo y la exageración declarada de los senos<sup>8</sup>), al igual que es sexy puesto que ha sido masculinizada. Cuando nos fijamos en ella durante el juego ya no importa la dimensión digital, poligonal, pixelada e incluso rudimentaria del trazo infográfico (el *cuerpo digital*) sino lo que ella conlleva, pues su traje de exploradora está ceñida al cuerpo, tiene pistolas (es portadora de lo «viril»), se enfrenta a sombríos mundos plagados de soledad y de peligro, pero sobre todo, como dice Schleiner, su cuerpo es «falicizado» (s.f.: 2), es decir, es una tecno-muñeca de poder y de seducción.

De este modo, en esa imagen-signo de mujer se concreta el arquetipo viril que anula la corporeidad femenina. En esta destructividad simbólica corporal en la que el hombre esconde su propia debilidad originaria<sup>9</sup> y simula el poder y el peligro se halla en realidad la idea de lo transgenérico donde el jugador se apropia o inviste de feminidad o masculinidad (dependiendo de dónde provenga la mirada).

7. Recordemos con Barthes (1994), que las mitologías en el mundo contemporáneo se plantean bajo la idea de redoblar o de invertir a los signos, en este caso lo femenino = mujer se vuelve a feminidad = mujer con los atributos que impone la cultura, en este caso, la que es controlada por lo masculino.
8. Tricia Gray relacionadora pública de la empresa productora de «Tomb Raider» en el artículo titulado «Breast reduction» justifica los senos de Lara Croft indicando primeramente que ellos fueron diseñados calculando una cantidad de polígonos para hacer más realista al cuerpo de la mujer; en segundo lugar comenta que los usuarios del juego sobre todo adolescentes, habían sugerido en los test previos al diseño del videojuego la preferencia de dichas formas y las mujeres habían encontrado por medio de la representación de dichos senos, por fin, el símbolo de una fémmina fuerte, independiente y aventurera. Ello ha hecho que las versiones siguientes del videojuego se exageren más los senos de la heroína (cit. Fantone, 2001: 9).
9. Así Baudrillard plantea, considerando a Bruno Bettelheim, la hipótesis de que «los hombres han erigido su poder y sus instituciones sólo para contrarrestar los poderes originales muy superiores de la mujer. El motor no es la envidia del pene, al contrario, son los celos del hombre del poder de fecundación de la mujer. Este privilegio de la mujer es inexplicable, hacía falta inventar a toda costa un orden diferente, social, político, económico masculino, donde este privilegio natural pudiera ser rebajado. En el orden ritual, las prácticas de apropiación de los signos del sexo opuesto son ampliamente masculinas: escarificaciones, mutilaciones, invaginaciones, covada, etc.» (1989b: 23). En este contexto se articularía lo varonil y el machismo.

En este hecho el cuerpo como signo-valor pasa a ser una imitación de lo viril-masculino plasmándose allá lo que es la idea de una feminidad posmoderna. Sujeto el sexo a lo masculino, constreñido el cuerpo en la idea, la feminidad / masculinidad son mitologías sexuales en las que se determina al Ser y que se profundiza más con la interactividad y la inmersabilidad de los videojuegos.

De acuerdo a lo anterior, la producción corporal de la mujer supone, por lo tanto, hacerle ver femenina, seductora, anatómica, en definitiva, fálica, representación y vehículo de la sexualidad masculina que se deconstruye en los videojuegos y en los cuerpos digitales (que son en la práctica las imágenes de mercadeo que estilizan más a los personajes de los videojuegos). Es justamente en esa cooptación del cuerpo y la inversión hacia una feminidad / masculinidad donde se sitúa el travestismo digital.

Hay por lo menos tres arquetipos femeninos en los videojuegos:

1. Los correspondientes a las mujeres «varoniles» (predominantemente «guerreras» pero que no necesariamente son «musculizadas») que representan la fuerza, el poder, son altamente independientes y dominantes como Lara Croft.
2. Aquéllas que señalan a la mujer romántica, femenina aunque fría en su expresión pero que psicológicamente (según las descripciones que se ofrecen de ella en las pantallas de inicio de los videojuegos), requiere de ser «mimada» por los hombres. No obstante ello, también es luchadora, inteligente, cerebral, fuertemente influenciada por valores (dependiendo del tipo de juego en el que esté inscrita, por ejemplo, el ideal puede ser salvar la humanidad, etc.). Tomamos el caso de Celes en «Final Fantasy IV», quien además experimentará «crisis emocionales» durante el juego, incluso casi llegando al suicidio.
3. Las mujeres-niñas que por su cuerpo aparentan delicadeza, son púberes y aunque no se les puede ver como malignas, de pronto pueden convertirse en Amazonas o tigresas con una potencia casi destructiva. Por ejemplo, Kasumi en «Dead or alive 2», videojuego de lucha cuerpo a cuerpo donde ella debe enfrentarse a toda una maquinaria de hombres para rescatar a su hermano que está secuestrado.

En todo caso, en pocas ocasiones el cuerpo femenino es mostrado como monstruoso aunque es posible encontrar este tipo de figuras en videojuegos de ciencia ficción aludiendo a seres extraterrestres (sin embargo, lo monstruoso tampoco es signo de fealdad o deformación, sino de «otra» naturaleza). Sea fuere el caso, los rasgos que denotan la feminidad en las imágenes, como está visto, son, figuras altas y esbeltas (ya que son luchadoras), con ropa funcional al tipo de propósito para el cual están diseñadas (incluso su vestuario devela el cuerpo robusto o la fortaleza corporal que pueden tener), tienen pa-

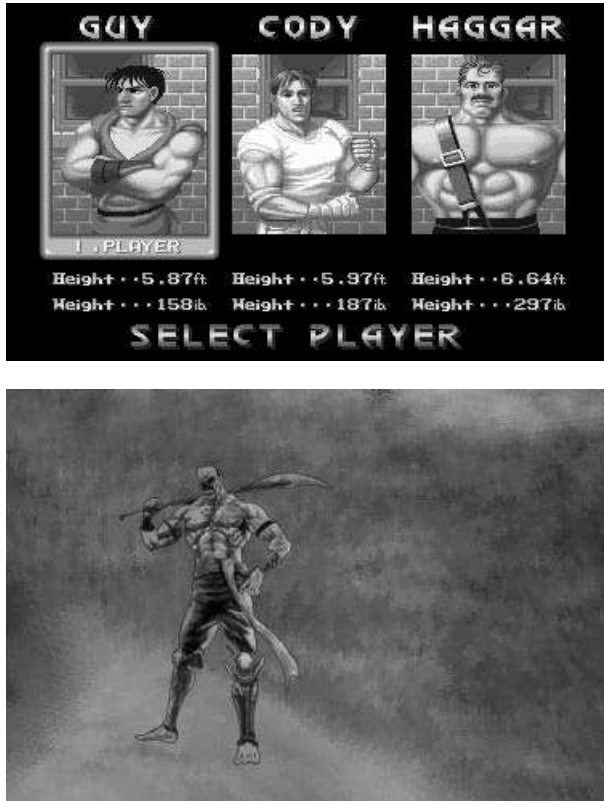


*Tres prototipos de cuerpos digitales: Lara Croft («Tomb Raider»),  
Celes («Final Fantasy IV» / Hironobu Sakaguchi, 1991)  
y Kasumi («Dead or alive 2» / Tomonobu Itagaki, 2000).*

ra sí las armas, pero al mismo tiempo son seductoras, ya sea por la mirada o por el trazo corporal. Proporcionalmente los cuerpos son evidentemente otros respecto de los de la vida real: por ejemplo, Celes tiene las piernas muy largas o el cuerpo de Lara Croft es exagerado en su busto. Las miradas lángui-



das de Celes o de Kasumi no se equiparan, por otro lado, de la expresión dura y enfrentativa de Lara Croft.<sup>10</sup>



*Personajes masculinos: 1. pantalla de inicio de «Final Fight» (Capcom, 2001),  
2. pantalla final de «Myth: the fallen lords» (Tuncer Deniz, 1998)  
cuando se ha obtenido la victoria.*

10. El cuerpo también se construye como una utopía en los videojuegos. Si el control del cuerpo real es una posibilidad que se lleva a cabo mediante diversos artilugios impuestos por las industrias culturales y de masas (como ser las dietas, la moda e incluso sus formas extremas que llevan a la anorexia y la bulimia), en la imagen de los videojuegos se impone aquél como un modelo con el que se juega, simula y se convive. El cuerpo virtual que se muestra en los videojuegos ha trascendido de su esfera y ahora hay incluso «modelos virtuales» en la Internet, además de «artistas virtuales» que lanzan canciones y discos «reales» al mercado (caso de la creada Kyoko Date en Japón) queriendo ser más humanas que el mismo ser humano. Esta autosuficiencia es, en definitiva, la que se pone en juego en los videojuegos (cfr. Rivière, 1998: 107).

Las masculinidad, por el contrario, será siempre la hegemónica en los videojuegos: está representada por hombres musculosos y corpulentos, siempre duros y que enfrentan cualquier tipo de peligro. Al igual que los cuerpos digitales de las mujeres, son también máquinas de guerra pero sobre todo son *máquinas de matar*. Las miradas son agresivas y los cuerpos los de guerreros fieros y animalizados.



*Otros cuerpos y otros rostros masculinos: 1. Tidus personaje principal de «Final Fantasy X» (Hironobu Sakaguchi, 2001) quien debe enfrentar la muerte y salvar a una ciudad; y, 2. León Kennedy de «Resident Evil 2» (Shinji Mikaki, 1998) defensor.*

Sin embargo, se puede hallar, sobre todo, en juegos de última generación (es el caso de los de la serie «Final Fantasy», o de «Resident Evil»), otro tipo de rostros y cuerpos donde la representación varonil es feminizada. Los rostros, por ejemplo, son más lánguidos, más puros y no son duros. Ello no significa, con todo, que este tipo de ejemplares sean débiles, al contrario, al

igual que las imágenes de mujeres antes descritas, son también inteligentes, independientes y tienen la fuerza para sí.

En sí, seleccionando y conduciendo a los personajes masculinos y femeninos a través de los espacios virtuales de los videojuegos, se constituye la experiencia identitaria que hace a la estética del jugador quien tanto encarna un avatar cuanto a través de él/ella *experimenta y juega con su propia identidad* (y desde allá con su propia corporalidad). La tendencia de elegir uno o otro rol no es tanto por la figura misma sino por la capacidad de desarrollar potencialidades durante el juego. Igualmente al encarnar un rol uno adquiere conscientemente un cuerpo que no tiene y le añade una psicología acorde a sus propias presunciones. Dado que el juego supone anonimato, el hecho de encarnar algo ya supone, de hecho, caracterizar lo dado e investirle de otras fantasías. Por eso la importancia de considerar estas representaciones como «avatares», es decir, como máscaras a las que estamos forzados a internalizar.<sup>11</sup> Una encuesta etnográfica hecha en Internet (K. Wright, 2001) a jugadores varones asiduos a los videojuegos de rol y de simulación precisamente revela algunos efectos del juego en la construcción identitaria de sí mismos. Para algunos las razones que les llevan a «jugar» como mujer son las siguientes:

- Supone una táctica intergénero para engañar o conocer otras estrategias.
- Con el cuerpo femenino se obtienen ventajas ya que uno siente «mejor trato».
- El cuerpo femenino es más ágil, tiene movimientos más gráciles, además de sus atributos que son importantes.
- La experiencia de jugar como mujer que implica conocer y vivir una perspectiva psicológica, es decir, saber desde otra idea de cuerpo la lógica de un otro jugador.
- Es un modo de lograr la descorporeización.
- Además que es una forma de estimulación visual (ya que el cuerpo del/de la otro/a siempre será placentero estéticamente).

En relación a esta perspectiva, la estética de la experiencia foucaultiana en cuanto a la experiencia virtualizadora del individuo tendría que ver con

11. En sí en la vida cotidiana las personas se representan a través de diversas máscaras producto de su experiencia social y de su relación con el mundo. No es que la máscara solamente esté en la dimensión de un artefacto representacional que se puede mostrar en periodos festivos sino que también implica la expresión que se forja con el rostro o con el cuerpo. De acuerdo a Canevacci, la función de las máscaras es la de permitir la mutación de las personas. Puesto que siempre los individuos se imponen máscaras dado que socialmente tampoco estos se exponen en su totalidad (pueden haber diversas condiciones que no vienen al caso explicar), la máscara tiene una función ideológica (1990: 63 y ss.). Esto, evidentemente, es aprovechado por los media y la publicidad que proveen de nuevos recursos estéticos para fortalecer las máscaras sociales. En el caso de los videojuegos, la mascarización se da por los avatares y supone, como lo planteo, un reemplazo simbólico.

un *abrirse de sí* como una hermenéutica que enseña a gobernarse y a gobernar el entorno donde uno está circunscrito. En las opiniones extraídas del estudio de K. Wright se evidencia la descorporeización como táctica, pero al mismo tiempo el hecho de un automodelamiento que está dado en la posibilidad de encarnar un otro cuerpo con una otra lógica y una otra forma corporal.

En la misma encuesta, la autora señala que hay quienes, por ejemplo, tratan de simular a la mujer, otros que pretenden ser mujer en el plano del juego pero otros no solo que tratan sino que pretenden ser mujeres dentro y fuera de los videojuegos (*ibídem*). En este contexto, la idea de descorporeización es tanto dominio del cuerpo cuanto conocimiento desde el cuerpo virtual de otros cuerpos y, por lo tanto, de los rasgos conductuales de las otras personas. De ahí que los videojugadores usen otros cuerpos para engañar o para conocer otras estrategias de acción o tener una experiencia y vivencia con otro cuerpo (por el momento inaccesible realmente) por la vía del modelamiento, o en su caso, tener una experiencia psicológica que la dinámica de los videojuegos provoca con cierta facilidad gracias a la inmersibilidad espacial que presuponen.

Otros factores como movilidad, velocidad, capacidad de romper las propias leyes del espacio mediante saltos, brincos, etc. que definen un aerodinamismo corporal son parte fundamental de la estética de los videojuegos. Esto hace que el jugador también tenga mayor seguridad para enfrentar el peligro virtualmente: el cuerpo no muere o se puede vivir varias muertes. Por eso, el ingresar a jugar con los videojuegos es experimental: al inicio el *avatar* en general sirve de *peón* de pruebas.

Sin embargo, hay una tercera dimensión que se constata en el informe de K. Wright: el que las imágenes digitales de las mujeres ofrecen una cierta estimulación visual para los jugadores varones.

En los primeros videojuegos comerciales de la década de los años 70 solo se tenían puntos o imágenes pixeladas que aparentaban ser bichos, animales o figuras humanas sobre todo de hombres. La imagen de la mujer no era «explícita» en los videojuegos sino hasta la aparición de Lara Croft como heroína de la saga «Tomb Raider». En sí, ése videojuego planteó la posibilidad de ver a otro tipo de mujer ahora modelada bajo los cánones de la industria cultural y no solo como un objeto a ganar minimizado cual era el caso que se daba en videojuegos como «Prince of Persia» (Jordan Mechner, 1989) donde, como en los cuentos populares, el príncipe a la final obtenía además de la victoria también a la princesa como premio a su hazaña de cruzar mazmorras (en este sentido, la figura de la mujer era de una cierta inercia y pasividad narrativa).

El cuerpo modélico apareció, entonces, como un paradigma en los videojuegos, y en él se han instituido elementos como firmeza, rigidez, organi-



*Dinamismo corporal: 1. Hombres luchando (nótese cómo uno vuela por los aires) en «Final Fight»; y, 2. Kasumi (con traje azul) en «Dead or alive 2», peleando con un guardia.*

zación, disciplina, en definitiva, un cuerpo indestructible y seductor en el que está proscrita la ambigüedad, el sexo productivo y está detenida la edad. Liberado dicho cuerpo de toda atadura con lo real la imagen sensorializa visualmente el placer, pues los cuerpos no están simplemente para contemplarlos sino también para tocarlos virtualmente. En sí estos cuerpos llevan a producir sentido en el jugador y son, de hecho, los medios que hacen a la máquina discursiva del videojuego: en ellos no solo se *enuncian* los deseos del jugador sino que se *pronuncia* a uno mismo como sujeto dentro de ese cuerpo: uno crea su propia historia con el cuerpo modelado.

Los videojuegos tienen una condición que les hace superar a otros *media* en su construcción discursiva. Como se ha aludido antes, ellos llevan a que el jugador se haga autor, no solo de la historia, sino también de los personajes que la pueblan. Mientras los diseñadores de videojuegos realizan y lanzan al mercado un juego, al cabo de cierto tiempo los mismos jugadores ofre-

cen en Internet, en el marco de las comunidades virtuales que constituyen, mapas para nuevas acciones, rediseños de los mismos argumentos y personajes además de «*patches*»<sup>12</sup> que mejoran al juego en su aspecto estético. El caso es que en 1999, por ejemplo, los jugadores ya habían empezado a distribuir el *patch* para una de las versiones de «Tomb Raider» donde se veía a Lara Croft desnuda y solo con pistolas, enfrentando al mundo cavernoso y oscuro a resolver. El *patch* «*Nude raider*» a la final se hizo famoso, al punto que luego la productora «Eidos» tuvo que empezar a colocar en su website algunas adecuaciones a ese *patch* para que pueda ser «bajado» por los usuarios, generando además toda una ola de gráficos de Lara Croft desnuda.



*Producir otras imágenes y otros imaginarios: 1. Lara Croft desnuda, producto de la incursión autoral de los jugadores; y, 2. Kasumi en un patch de «Dead or Alive 2» donde pelea desnuda.*

12. Parches, en términos informáticos.

Esta capacidad autoral de los videojugadores, si bien señala el hecho de que se desata en ellos un deseo de imponer visiones (cuerpos «eidéticos» y escenarios más vivenciales) producto de la estimulación visual, eminentemente habla del modo en que aquéllos *simbolizan* igualmente a los productos culturales. Griffiths indica que si bien en las imágenes de «Tomb Raider» (y otros juegos similares como los de la saga «Resident Evil») hay mucho realismo y hay un impacto visual dado por los movimientos corporales de los avatares, las vistas panorámicas de paisajes y edificios o la sensualidad de muchas de las poses corporales (por ejemplo, las piernas abiertas o el modo de agacharse y mostrar el trasero), que son elementos, todos ellos, de una extensa forma de motivación sicológica inducida por las imágenes de síntesis, aparte de ello se puede afirmar que las figuras de cuerpos suponen una *afirmación exo-erótica* de lo femenino; es decir, se construye la idea de mujer como víctima o como objeto sexual mediante el concepto de mujer activa, independiente, autosuficiente y que no depende de poderes sobrehumanos para ser lo que es (1999: 55). De este modo, lo que se consigue en la construcción de sí es la seguridad en uno mismo y, por lo tanto, el gobierno de uno y de las cosas que están alrededor.

Teniendo en cuenta las experiencias de resignificación de las imágenes de síntesis como las mostradas, se puede decir, por otro lado, que en los videojuegos el individuo se hace de un «cuerpo otro» y desata cierto placer sexual además de vivir las sexualidades en forma simbólica. Hoy los cuerpos virtuales de las heroínas y héroes de videojuegos (sumados a los del mercado de los mismos) son los ejemplos más concretos de lo que significa intentar experimentar el sexo virtual, es decir, el sexo no solo mediante, sino con la computadora, con la máquina misma.

Aunque la fantasía no está tan lejos, la promesa de las tecnologías es la descontaminación sexual. Lara Croft si bien es mostrada como una especie de amazona, en sí es la imagen de un cuerpo atemporal, inocuo, en cuyo sentido recae una cierta *androginia*. Se puede presumir que es la representación de un/una joven o de un/una adulto/a solitario/a y que según sus biógrafos virtuales es bisexual, por lo que se puede decir que es una metáfora de la diversidad e indiferencia sexual que es también alteridad y otredad. La idea de virtualizar la sexualidad está justamente en esta indiferenciación o en esta transexualidad imaginal en la que el jugador hace lo que se conoce como un *upload*, es decir, cargar a un soporte informático la memoria y el Ser además de la sexualidad de uno. Y acá puede venir a colación lo dicho por Baudrillard respecto de los videojuegos, recogido por Gaja en su estudio sobre el juego con los videojuegos y el problema del autismo cultural que ellos conllevan. Señala el filósofo francés:



Nuestro mundo actual es un mundo autoreferente de sí mismo. Estamos solos con nosotros mismos y, en nuestra suprema soledad, necesitamos estar *conectados* a algo, aunque sea a una pantalla. Una pantalla –de video, de televisión, de computer, etc.– que ha venido a suplantar al mitológico espejo narcisiano. Ahora, cuando nos colocamos ante el computer, creemos estar visio-*nando* los entresijos mismos de nuestro cerebro, porque nos fascina el *espectáculo* de nuestro intrincado cerebro y su funcionamiento. Y cuando vemos nuestra imagen reflejada en un video, no es tanto la recreación con la propia imagen que buscamos, sino la autoreferencia, la imagen que nos demuestre que efectivamente existimos. Porque faltos de tiempo de hacernos con una identidad, buscamos desesperadamente un *flash* publicitario de nosotros mismos que nos dé forma inmediata y que podamos verificar. Necesitamos una *presentación de sí*, un *look* (cit. Gaja, 1993: 37-38).

En este contexto, las imágenes de síntesis y estos personajes de los que se vale el jugador para desencadenar todo su mundo simbólico no son más que desbocadas autorrepresentaciones de sí en sistemas simbólicos a los que cuales se les exige representen / sustituyan. En sí, cuando se recrean a los avatares, contrariamente a lo que pasa en el cine, no es que simplemente se vive con ellos sino que, como se ha visto, conducen a pensar sobre la identidad de uno ahora también como una otredad pero esta vez autorreferenciada y cerrada en sí misma. Por eso uno se fabrica un «*look*», un *aspecto* y una *mirada* de sí que se hace huella paradójicamente en los videojuegos:

El *look* es el soy de una imagen, luego existo. El *look* es el estado que les queda a los seres sin ilusión sobre una subjetividad [con la que] que viven fascinados por su actuación externa. El look es apariencia. Cuando el look actúa se convierte en una actividad autista. Es un desafío en sí mismo pero sin contenidos. Se trata, en definitiva, de poder exclamar como el resto: «¡lo conseguí!». Son actos inútiles porque los ejecutamos sólo para probarnos que somos capaces de hacerlos. Nuestras acciones son actuaciones, no nos movemos para conseguir algo, sino para demostrarnos que seguimos vivos. ¿Estamos tan inseguros de existir como para que haya que multiplicar las pantallas a nuestro alrededor, mientras que antes bastaba con un simple espejo? (Baudrillard, cit. Gaja: 38-38).

En sí, lo que evidencia la (des)corporeización virtual con los videojuegos, más allá del hecho de jugar o de hacer como sí, es una otra situación que muestra la cultura actual, con su dimensión hedonista y autocomplaciente gracias a las pantallas que funcionan como una imagen del interior de uno. Esa es la *dimensión esquizoide* del individuo sujeta a las máquinas de producción de subjetividad o tecnologías del yo que son los videojuegos.

Guattari plantea, quizá yendo un poco más allá de la visión desencantada de Baudrillard y tomando en cuenta a Foucault, que no se puede descar-



tar estos sistemas mecánico-estéticos para entender la actual producción de subjetividad prevaleciente en el modo de ser de las personas. Si entendemos a los videojuegos como máquinas de comunicación e información, más allá de ser máquinas semiósicas y discursivas de un tipo de sociedad que proyecta su mundo sobre lo simbólico imaginal, se puede afirmar que ellas no solo «transmiten contenidos representacionales, sino que contribuyen también a la fabricación de nuevos *ensamblajes* de enunciación individual y colectiva» (1996b: 16). Por ello, más que juguetes digitales son, en definitiva, «*aparatos colectivos de subjetivización*» (*ibídem*) que *producen vías y voces*: a) *de poder* que suponen una coacción o dominio panóptico de los cuerpos o hacen una captura imaginaria de las mentes; b) *de conocimiento* que inducen a situaciones pragmáticas muy entroncadas con las prácticas tecnocientíficas; y, c) *de autorreferencia* que provocan una subjetividad productiva de sí.

Con ellas, el individuo modela y ejercita el poder sobre territorialidades externas (espacios y cuerpos), además que se piensa desterritorializado y creador de sí mismo. ¿Acaso los videojuegos no llevan a la idea de crearse a uno mismo a través de los cuerpos y los diseños que se pueden generar? ¿Pero, al mismo tiempo, no son los instrumentos de desindividuación social por la subjetivación personal? Cuando Guattari dice que uno al «consumir» una obra como máquina estética, en este caso, un videojuego y se cristaliza ontológicamente allá, es decir, «alterifica» a los «seres-ahí» (1996a: 118) ¿acaso no está también señalando la necesidad del ser humano de salirse de sí mismo y evocar un mapa mitológico que prevalece como un mundo imaginario y de sueños y que paradójicamente de pronto aparece con los videojuegos?

El individuo no vive bajo una cierta paranoia como podría pensarse en cuanto a lo *esquizo*, desde esta perspectiva, aun cuando este concepto haga presuponer la escisión del mundo real y la clausura del jugador; por el contrario, es la autorreferencia respecto de los mundos simbólicos (los mundos posibles goodmanianos) en donde el individuo elabora sus registros propios gracias a los cuales impugna a su mundo real o en otro caso lo parodia para elaborar una política de sí tendiente a determinarlo. En el actuar esquizo vemos mezcla corporal, transexualidad, travestismo, es decir, identidades que están diluidas en el rizoma de lo social, en ese emplazamiento heterotópico desde el cual, como he dicho, se articulan no una sino varias racionalidades y varios proyectos. De hecho, frente a la biopolítica estatal y social el individuo elabora un biopoder como un intento de escapar a los regímenes de poder territoriales estatales panópticos para articular, revolucionariamente, si se quiere, siguiendo a Guattari y Foucault, un poder corporal propio que, a sabiendas de que el cuerpo pertenece o está situado en una red de poder (es parte de una heterotopía en la que los cuerpos están sujetos y coaccionados unos con otros), produce una alteridad. Reconocerse como una alteridad, según esta situación,

mediante los videojuegos es practicarla utilizando cuerpos supuestamente ajenos. El cuerpo se piensa, entonces, como una idea desde el jugador, pero un cuerpo político que actúa paralelamente al cuerpo social, con su modo de resignificar la ley y su manera de resituarse al orden en un otro orden propio, interior, una estética de sí.

## AVATAR

Dios al crear al hombre a su imagen y semejanza y al ponerlo en el orden del universo, creó un *avatar de sí*. La palabra tiene dos acepciones, por lo menos para nuestra concepción actual. Primero, avatar es el desdoblamiento de un dios en un cuerpo por él creado para estar transitoriamente en el mundo; y segundo, se dijo, es una imagen que asemeja a un cuerpo que puede interactuar con otras imágenes que están dentro de un espacio virtual.

Si tenemos que asumir la terminología técnico-informática imperante hoy, diríamos que Dios en realidad no solo creó a un ser semejante, a una imagen de sí, sino que a través de ella debía «navegar» en el medio ambiente por él creado, al modo de un videojuego. Para ese entonces, el Paraíso debió ser el entorno de concreción de la simulación de creación de otros mundos posibles. El ser humano, el avatar, sin embargo, adquiere conciencia de sí y reclama autonomía, pero como le es negada, se independiza. Traiciona a Dios y en realidad se crea a su propio cuerpo y espacio. El avatar, entonces, toma cuerpo e identidad sexual propios, además de un entorno adecuado para su vivencia.

Parece que hoy en día el ser humano se ha dado cuenta que tampoco es perfecto, que su idea de ser Dios, amo y señor del universo tampoco se ha cumplido y como avatar corporizado ahora debe crearse nuevos avatares virtuales a los cuales puede controlar (dada la experiencia de su propia traición). El nuevo ser humano, este individuo aún incompleto, debe comenzar de nuevo conociendo su cuerpo. Las imágenes ya no son de sí sino de una supuesta perfección (como las de los cuerpos digitales) a la que no interesa alcanzar sino rehacer, disciplinar. La «estética de la existencia» supone ahora tener poder sobre el *upload* que se pueda hacer: la descorporeización quiere decir, mediante la tecnología, resituarse la mente en un cuerpo otro, pero sobre todo, hacer un cosmos en un otro ser, en una fuerza, en una conciencia que abarque al mismo universo. Por el momento los videojuegos y la informática parecen ser el lugar de simulación de todo este ejercicio supremo de llegar a ser verdaderamente *otro* tipo dioses, o de humanos. Cabe, sin embargo, preguntarse: ¿aun cuando el ser humano ha debido desarrollar tecnologías para retar su expulsión del paraíso, ellas le han puesto realmente en la dimensión de una divinidad?

## A MODO DE CONCLUSIÓN:

# Mitificar lo ilusorio

Desde el tiempo en que los seres humanos pintaban para encontrarse con sus dioses, la pintura occidental fue modificando su sagrada institucionalidad al ser pronto empleada como herramienta para mostrar la dimensión divina de un solo Dios. En aquélla el rostro de Dios se hacía figura en Cristo, tenía una mirada severa y vigilante, su función era, eminentemente, simbólica y evocadora, desvinculada de lo mágico. En ella se antropomorfizaba a Dios y, por primera vez, implicaba una estética, una cierta ley, un cierto orden y una cierta mirada. Pero había que darle más sentido a esta pintura: mostrar a Dios no como una fuerza amenazante sino en su divinidad, evidenciar su grandeza y su eternidad perdurable. Así, el ser humano pinta a Dios y su creación pero parangonándosele como su obra magistral puesta en esta tierra. Argullol nos dirá, por eso, que el «*alter deus*» de la pintura humana suponía asemejarse a Dios en el que el hombre adquiriría ciertos rasgos de divinidad: la pintura, en este contexto, abandona su marco teológico y se muestra más bien filosófica y ética (1985:56).

En la nueva pintura del Renacimiento el antropocentrismo dominará el pensamiento estético. Allá Dios se corporiza en imágenes de hombres y el mismo ser humano es mitificado en su dimensión anatómica y corporal. Ligado a la naturaleza y al espacio, tal pintura, por ello, lleva la antropomorfización a dimensiones de grandeza ya que el ser humano se siente como parte de un cosmos de magnífica densidad y armonía. Los motivos son, en este sentido, el cuerpo proyectado a inmensos espacios, el ser humano tratando de lograr tocar al Dios Padre, el paraíso evocado y que nunca más volverá y los nuevos paraísos virginales en los que el espíritu deberá encontrar su equilibrio. Este tipo de pintura (y, en definitiva, arquitectura) pronto mostrará un intersticio existencial: si en y por aquél «el ser humano era poderoso y tenía una enorme capacidad para conocer, transformar y dominar [también le hacía constatar que] era angustiosamente impotente» dada la imperiosidad del universo creado por Dios (*ídem*: 70). El barroco fluye pero al mismo tiempo disloca al ser humano. En ese universo, éste empieza a gestarse como signo, como síntoma y como huella.

A la pintura magnificadora de la divinidad en el Siglo de las Luces se opone (o se resignifica) la pintura romántica y utópica. Prometeo escindiéndose del palacio de los dioses y entregando el fuego divino a los seres humanos pronto será el símbolo de una era donde la máquina y la tecnología emergen haciendo ver que en ellas está el futuro de la humanidad. La pintura, de este modo, supone sueños, ideales, el paraíso terrenal hecho a escala humana donde el ser humano ya no se parangona con Dios sino que se erige en su propia figura. Ahora el pintor pinta esa Modernidad ambivalente y aún problemática en su propia emergencia: así, la mirada ahora no está en el cielo ni en la divinidad sino en lo real, en el mundo circundante, en la explosiva densidad de colores y de antagonismos que ellos sugieren. El mundo de la pintura es la totalidad de ese mundo cambiante al cual el ojo y los oídos no alcanzan a abarcar, pero al mismo tiempo, esa pintura es utilitaria, decorativa.

Al no haber un único cosmos, la pintura en el siglo XX se vuelve, por su parte, heterogénea y espectacular. Mezcla de medios y *media*, esta pintura es la representación de la diversidad de poderes y la invocación a los nuevos signos que el capitalismo ha empezado a sedimentar en el imaginario de las personas. Alimentada y confrontada con el mundo visual de los *media* como la televisión y el vídeo, la pintura ahora muestra universos simbólicos diferentes, imágenes que hacen creer que se puede acceder a las promesas y paraísos con el solo *click* del botón.

En esta genealogía de la pintura y la mirada también está contenida la del *simulacro* con sus tres órdenes: a) la *falsificación* o antropomorfización del signo, b) la *producción* o la reproducción del signo hasta su dimensión prometeica y desesperada, c) la *simulación* donde el signo se transforma en código (Baudrillard, 1980: 59). De este modo, se pasa de la pintura de Dios a la pintura del sueño que libera de aquél hasta la promesa que nos liga a un nuevo paraíso donde el código es el capital (tanto mercantil como simbólico).

Los videojuegos estarían en el límite de la transformación pictórica en producto visual mediático. Serían a la vez imaginación de mundos sin Dios con el individuo que se erige como tal pero en su solo juego y en su negativa de tocar el cielo o de evocar por lo menos al Prometeo utópico de la máquina iniciática de la era industrial. Los videojuegos suponen otros mundos y otras dimensiones, unas otras máquinas que se han establecido en sí mismas como dioses que se alternan con sus creadores, los nuevos pigmaliones, esos hombres de carne y hueso. Tienen una otra dimensión civilizatoria: no fabrican una moral o un actuar que solo introduce al mundo social sino que, por su capacidad de producir subjetivaciones de diverso tipo, como plantea Guattari (1996a: 161), son, como las obras de arte o la pintura, empresas de desencuadramiento que impugnan tanto al tiempo y a la sociedad que las produce como al individuo, obligándoles a reterritorializar los mundos que alzan.

Los videojuegos no falsean ni tampoco reproducen. Como máquinas y tecnologías simulan y sirven para simular. Encuadran modelos para ser sometidos a la experimentación y desde allá ahora se cree que se puede cambiar algo del mundo. Si el jugador se sitúa en el mundo del código que ellos exponen a través del hipertexto, fácilmente nos podemos dar cuenta de la conformación de un tipo de mentalidad que pretende comprender la totalidad a través de la lectura sistemática, casi habitual, de los rizomas que conectan y hacen el entorno heterotópico de los videojuegos.

Pensar *con* los videojuegos, en el marco de la simulación, equivale, en este sentido, adquirir y racionalizar claramente al actual pensamiento estratégico-táctico hegemónico que transforma los signos diseminados en el mundo en nuevos códigos para la productividad. Con los videojuegos no importa la colectividad, el mundo como cuerpo al modo de la pintura renacentista, pero se recupera mucho del panoptismo de la pintura medieval donde el individuo mira a sus modelos y desde allá, ahora a un tipo de sociedad que quiere constituir, sociedad que por otra parte ya está presente, sociedad donde el espectáculo es el del individualismo en pugna por mantener su sola identidad e individualidad, desconectada o desvinculada de lo social y de lo colectivo.

Si en la pintura clásica estaba la antropomorfización de lo divino y del mundo en sí, en el mundo contemporáneo, en el de la cibercultura, la antropomorfización es de la misma tecnología y la máquina que encierra. Por eso el jugador de videojuegos rearma un cuerpo que no existe y le dota de un sentido y una vida: en definitiva se dota a él mismo una aparente identidad en tanto se descorporeiza materialmente.

La fetichización de los objetos ya había sido explorada por Andy Warhol en su pintura. Dicha fetichización no solo estaba dada por la circulación y apropiación del *objeto* en el marco de la sociedad de consumo sino sobre todo en la *repetición* donde, de acuerdo a Baudrillard, se eliminaba su imaginario y se le convertía en un mero producto visual dentro de la pintura, la que por otro lado, ya no invitaba ni siquiera a la interpretación ya que era figuración pura, vaciada de todo contenido, explosiva en su resplandor artificial (2000: 106). De pronto este tipo de pintura hacía constatar que ya no había objeto idolátrico en sí, además que la pintura tampoco señalaba su dimensión idolátrica, sino que un *objeto indiferenciado* y a la vez una *pintura de la indiferencia* en la que Dios ni se lo elimina, ni se lo presiente, al contrario, se le deja en el olvido.

Los videojuegos como entornos del umbral de la televisión y de la sociedad del espectáculo muestran toda esta dimensión. En ellos la imagen de síntesis reemplaza heterotópica y utópicamente al mundo (como espacio imaginario y como lugar de realización de proyectos), descorporeizándolo y en ese mismo modo, vuelve al mundo hipotético, de autómatas indiferenciados,

fetichizados por la mirada, sujetos a una nueva simbolización. El jugador al internarse mental y psicológicamente en este tipo de *pintura pixelada*, ese espacio y ese lugar ilusionístico, ya no se comunica con su mundo exterior, sino que lo anticipa modelándolo de otra manera. De ahí que él se convierte en un *autista*. Esto también se ve en la pintura del umbral de la simulación. Lo exterior ya no tiene contenido, es necesario fabricarle un contenido. Ahora tanto la heterotopía como la utopía parecen cobrar valor pero desde el simulacro.

Sin embargo, el marco al que referencia este tipo de pintura es apertura a un otro momento, a un cuarto, también correspondiente a la genealogía del simulacro: la *fractalización* la que se relaciona con la era de las computadoras, de la informática y de la ciber y tecnocultura, es decir, al mundo como dato, como código a adquirir y dominar.

En la fractalización el individuo es fragmentando, arreferencializado, vuelto informacional. Su mundo está hecho de partes diversas, molecular sintiéndose átomo en un universo al cual tampoco quiere ahora explicar en su complejidad, o mejor dicho, él sabe de esa complejidad pero quiere repetirse hasta el infinito, duplicarse o multiplicarse. En su vida hay «*loops*» (es decir, idas y vueltas al mismo punto de partida como en los videojuegos cuando no se ha pasado a otro nivel) y es libre porque se piensa como un flujo. Como dice Baudrillard, manipula lo que le rodea en tanto las tecnologías son sus prótesis (1989c: 28) por lo que su mente es maquínica, prescinde del cuerpo, es una tecnología capaz de deconstruir al universo en varios universos y analizarlos en sus particularidades. Los videojuegos son la expresión real de ese mundo-mente-máquina, por el que se piensan los universos y a los mundos en sus conexiones (ya que los mundos son partes, el sentido real del hipertexto y de la «hipermirada» es la de correlacionar y dar sentido a esas correlaciones). Son los entornos-pantalla para simular la mirada y la visión pero en diversos mapas y fragmentos. Pero asimismo son los espacios virtuales que inducen a una lectura táctil, digital (*idem*: 31), donde el ojo, que es seducido por la interfase y por ese espacio diseminado, hace sentir y también hace desear. De hecho, la imagen en el mundo fractal es ilusión pura, por ella uno se enamora de la máquina y hace suya la tecnología. Trata de vivir en ella ya que es uno de sus fragmentos. En la pulsionalidad que tienen se articula la *dimensión del poder*, pero esta vez de forma ilusoria.

En sentido general, la tecnología es ya signo de poder, no solo en su dimensión emancipadora contra la divinidad sino también como una serie de artefactos y saberes que conjuncionados pueden ayudar a realizar acciones concretas en la vida de las personas. No es casual pensar que esa mentalidad tecnológica se impone como hegemónica y a la par excluyente. Los videojuegos nos hacen constatar que tenemos ante nosotros una máquina de saberes con las cuales se puede simular esa hegemonía.

Con los videojuegos, he comprobado, podemos simular el control social, económico y cultural de las sociedades. De hecho, mediante una estética «pedagógica» imponen una economía del pensamiento frente al mundo concreto. ¿Acaso no es esa mirada, esa dimensión que impera en la actualidad en la hegemonía imperial / imperialista de los EE.UU., que simula o mapea estratégicamente y hace juegos de guerra antes de dominar y ejercer realmente el poder y la violencia? Lo interesante, o quizá lo problemático, está en el hecho que esa economía sígnica, que se da por medio del juego y del jugar, es individual e individualizante. El individuo cobra valor en dos dimensiones: ya sea como una «biblioteca» de saberes acumulados necesaria de rearticularla (los videojuegos retan a este situación) y, como una posibilidad que constantemente está resignificando por su experiencia sensitiva (la apelación al intelecto del individuo, por ello, en los videojuegos es constante). Los videojuegos, con su estética y su estructura transparentan la mirada panóptica del Estado y hacen consciente a una persona fragmentada que es parte de ese sistema del cual no se puede escindir plenamente. Aunque la utopía informática quiera mostrar que ello es posible, sin embargo, es necesario darse cuenta que ella es parte del sistema significador de la sociedad. No en vano se ha dicho que heterotopía y utopía son dos caras de una misma moneda. Con los videojuegos, los individuos se resitúan, historizan, parangonan y subjetivan lo real dando sentido a este. Son los nuevos modos de expresarse con los mecanismos del poder. Pero el poder es además fragmentario e invoca unicidad estética: he ahí que es necesario abocarse a la misma estructuración, a la misma discursividad social de la dispersión. Acá prevalece el juego de la heterotopía y la utopía.

El neobarroquismo sería la expresión más concreta de este *modus operandi* cultural de las personas. Como modo de ser, o como «aire del tiempo» actual, siguiendo a Calabrese, es una forma de expresión que busca y valoriza otras formas pero cuando las halla, les hace perder su integridad, su globalidad, su sistematicidad ordenada brindando más bien inestabilidad, polidimensionalidad o mudabilidad (1999: 12). La lógica que inscribe no es ni siquiera una negación de la racionalidad de las formas y de las prácticas Modernas sino que supone una otra racionalidad que además determina un gusto o un sistema de valor normativo, específicamente estético, con el cual se articula adecuadamente. En el neobarroco asistimos, de este modo, a la emergencia del pastiche, a la crisis de las grandes narraciones (incluida la historia), a la citación desinhibida y casi desarticulada de los objetos en otros objetos culturales que tampoco son la evocación directa del pasado sino su transfiguración sintética a un presente que se vive como futuro, pero sobre todo, vemos la explosión de la técnica en detrimento del contenido mismo que podría otorgar esta técnica.

La pintura neobarroca (del mismo modo que la iconología de los videojuegos) alude a prácticas concretas que hipostasian el mundo actual y hace de este un estilo de vida y una forma estética que hace mudar a otras formas estéticas en una plasmación sgnica que discontinúa al mismo contexto. Pero no se refiere a la pintura ni las formas de arte digital que se valen de la computadora para producir objetos simbólicos y culturales (acá quizá está, como lo he mencionado en algún momento, la otra dimensión estética de los videojuegos en cuanto producciones artísticas en el marco de las industrias culturales) cuya especificidad estética es la interactividad además que su forma narrativa está supeditada a la expresividad técnica que pueda extraerse de la misma tecnología computacional (cfr. Rush, 2001: 168 y ss.). De hecho, es la pintura que mitifica a ese mundo y a ese sistema maquinal robándole o legitimando su cierto orden, su cierto simbolismo y que no tiene nada que ver con la racionalidad clásica, ya que impone una otra racionalidad, la de ver los fragmentos culturales y políticos como textos autónomos, sin la globalidad que ellos pueden suponer. En su aparecer como obras de arte, a la final incluso se escinden de la ilusión que supondría toda pintura haciendo la ilusión de lo robado como algo natural de la misma pintura.



*«Annika con una PC» (óleo en tela, 1998) de Miltos Manetas: ejemplo de pintura que mitifica el orden y el comportamiento de ese mundo tecnológico-maquinal imperante*

Por ejemplo, el artista griego Miltos Manetas<sup>1</sup> pinta no ya los paisajes del mundo real, ni las imágenes de los mundos interiores de sí, sino a los per-

1. Miltos Manetas es un artista griego nacido en 1964, actualmente radicado en Nueva York. Su



sonajes, a las acciones, a los «bucles», a los píxeles de las imágenes sintéticas de los videojuegos. Él pinta los videojuegos, los valoriza y los extrae de su propia dimensionalidad en la espacialidad del mundo del arte. Se puede decir con Baudrillard que es un *simulacionista* que pinta simulacros y hace de la pintura también un simulacro (1998: 3).



*Cuadros de Miltos Manetas en algunas de las exposiciones: 1. «Soccer» en una exposición en Nueva York en 1999; y, 2. «Super Mario for Nintendo 64» en la exposición «Mirrorsites» en Turín-Italia en 1998. El uno hace alusión a los videojuegos de simulación deportiva como «Actua Soccer» y el otro al popular mecánico Mario de los videojuegos «SuperMario».*

mundo pictórico se refiere al de los videojuegos y las prácticas con las computadoras, además que ha incursionado en el arte y video digital. Un extenso catálogo de sus obras, de sus exposiciones y propuestas estéticas está en su website: <http://www.manetas.com>.

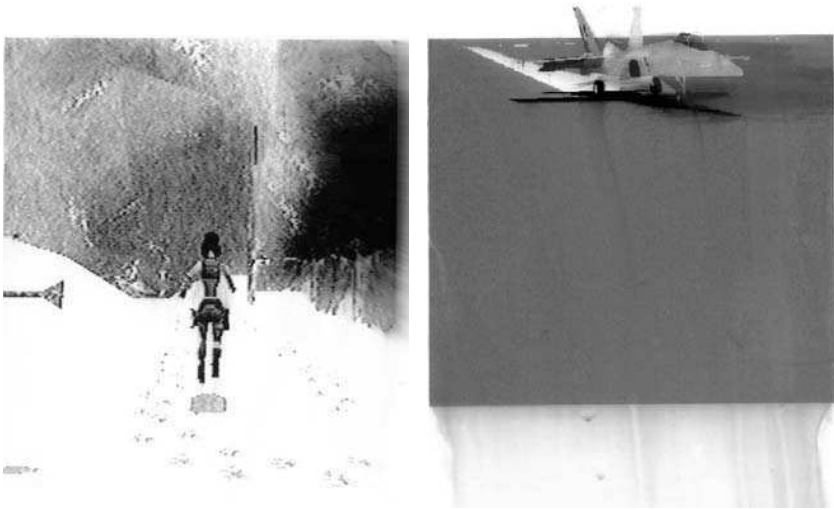
Su pintura es la de los objetos ilusorios de las pantallas de computadora pretendiendo darles continuidad en el mundo de lo concreto. No es abstracción ni tampoco evocación, sino que en sí misma se refiere a otros mundos que luchan por adquirir concreción. Salen de la ilusión fantasmática de las cavernas o de los vericuetos de los videojuegos y son trabajados como nuevas ilusiones para producir acontecimientos (Baudrillard, 2000: 144). El mundo ahora debe caber en las dimensiones de estas imágenes que son la producción de otras imágenes.<sup>2</sup> En sí los cuadros de Manetas quieren cooptar la fascinación que ejercían los videojuegos: la serie de determinismos ilusionistas que pasan tanto desde lo psicológico, la estructuración narrativa de mundos artificiales y laberínticos, hasta la topografía de dos órdenes, la ciberespacial y la impugnación de lo real que ahora son citados y reciclados en la propia pintura. Los mundos arreferenciales de los videojuegos de pronto se vuelven referenciales por esta especie de manipulación mágica.

En la pintura antigua Dios seguía siendo referente y se lo mostraba, ya sea, en su expresión y su obra, como una manifestación a la que había que admirar. La pintura era, de algún modo, la evidenciación de un imaginario socialmente impuesto. En la pintura neobarroca, como la de Manetas, el mundo fantasmático de los videojuegos trasciende, se hace evidente, cobra cuerpo e identidad. De este modo, el vuelco mágico es que lo inexistente, lo creado como signo para divertir o pensar, aparece o se refunda.

Al volver «real» estéticamente el mundo del simulacro, lo que hace este tipo de pintura ni siquiera es abstraer a lo que se refiere sino más bien jugar con la abstracción que ya aparentemente suponían las imágenes de síntesis, desrealizando lo banal que incluso ellas podían tener, y haciendo aparecer, paradójicamente, «un aura del simulacro» (Baudrillard, 1998: 3), como una especie de vuelta al mundo de los sueños racionalizados, depositados y agarrados por la propia máquina semiótica y discursiva de los videojuegos.

En esta pintura se fundaría una nueva iconolatría. Cuando los pintores en la antigüedad pintaban la expresión de Dios y luego pintaban su obra, ellos

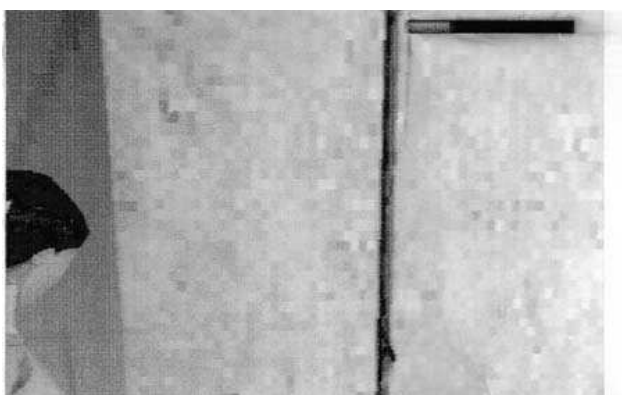
2. Del mismo modo que pasó con Lara Croft, ya que este personaje no fue elaborado sobre un modelo concreto sino dando forma a los polígonos digitales hasta «cobrar» una vida digital. Una vez que se erigió este modelo la empresa productora (y luego la empresa cinematográfica que produjo dos películas basadas en el videojuego) hubo de convocar a las mujeres que puedan parecerse al modelo para encarnar las presentaciones de promoción. El mundo debe caber ahora en el modelo, tal como sucede en la política. Por ejemplo, se simula las elecciones o el diseño de cómo estará conformado el Congreso en Ecuador y se trabaja mediáticamente para hacer caber ese modelo en la realidad (esto se dio al inicio del presente milenio cuando se trató de aplicar la fórmula D'Hont que «repartía» de mejor manera los escaños del Congreso). El problema es que falta mucho para que este asunto realmente se dé como el modelo en un país como el mencionado.



*Ambientes y personajes en Miltos Manetas: 1. «Tomb»: Lara Croft de «Tomb Raider», exposición en el Almine Rech en París en 1998; 2. «After Hornet F18» (en referencia a «MS Flight Simulator»), pintura de 50x70 también expuesta en Almine Rech en París en julio del 2000.*

se proyectaban en ella, y hacían proyectar a la humanidad en una especie de utopía sónica. Hoy los pintores como Manetas, al mitificar los simulacros de la imagen de síntesis y al hacer aparecer los mundos virtuales de los videojuegos pintan la expresión del dios maquínico contemporáneo (el píxel y la información o dato), su poder y su identidad, su economía y su corporalidad, el código y el signo, y pretenden proyectarse allá en el entendido que proyectan a un otro mundo, ni siquiera marginal, sino tecnológico que también se muestra otro, alternativo, alterificado en relación a un mundo mayoritario que aún no disfruta de las tecnologías de punta, el cual, por otra parte está de antemano excluido de todo discurso de empoderamiento del poder (ese mundo en sí es sujeto de dominación). La diferencia está en hacer notar ahora esta indiferencia estética.

Sin embargo, hay algo que aparece como un valor en este tipo de pintura neobarroca. Al mitificar lo ilusorio y al dotar el carácter de símbolo a esas imágenes fantasiosas y *vacías de sentido histórico*, vuelven a refundar (o reafirmar) la utopía desde la misma utopía que los videojuegos estaban intentando elaborar, utopía, al fin y al cabo maquinal, imaginal y conceptual. La pintura (y la sala de exposición) recobran su dimensión heterotópica, resituadora e inestable. El espectador no solo mira sino que es atrapado nuevamente por el código que hacía a la estética de los videojuegos llevándole a compro-



*Mundos estetizados: 1. «Doom for PlayStation» (en alusión a «Doom»), tela de 40x60' parte de la exposición en Basel Art Fair, Basilea, 1998; y, 2. «Tomb 02» (en alusión a Lara Croft y «Tomb Raider»), de la exposición en Flames, Ginebra.*

bar, esta vez, la existencia de un «espacio otro» seductor que es promesa de un imaginario efectista. Si los videojuegos aparecían como un espacio de impugnación al espacio de lo real su realidad era la tensionante correspondencia heterotopía-utopía: emergían como artefactos y como sistemas de juego pero su significado estaba en el cierre a lo real para crear un espacio virtual, utópico falsatario de un proyecto social mediante la representación técnico-icónica. La pintura de Manetas parece ser una apertura a ese cierre, un abrir el señuelo y transparentarlo en telas y cuadros que quieren hablar del posible proyecto, si no social, por lo menos, estético-político de la cultura del simulacro: lo ilusorio al volverse «real» oculta su dimensión ilusoria, a la cual se pretenden luchar con la verdad que es otra ilusión (Baudrillard, 2002: 66). Caemos en cuenta que si el mundo concreto es simbólico, en definitiva, por el ejerci-

cio político de hacerlo verdad hemos caído en creer que el mundo funciona de un modo ajeno a nuestra propia experiencia.

En este contexto, al hacerse pintura las imágenes, los motivos, los temas de los videojuegos, lo que emerge es la conciencia utopística que reina en el mundo maquinal de las nuevas generaciones. Y con ella la formación de identidades que parecen ser etéreas, no permanentes, exploratorias de cuerpos y sentidos y sentimientos al infinito. Una especie de eliminación de la otredad por los mismos signos de lo otro: el individuo se articula como él solo aprendiendo y cooptando a los rostros de lo otro, de la diferencia, pero llegando, en resumidas cuentas, a la única identidad y al único principio (lo demás, lo alternativo ya no cabe, todo debe ser unificado, ¿acaso acá no está la lógica de la globalización?). Había afirmado antes que la utopía tenía que ver con una patria no conocida pero ansiada, pero al mismo tiempo, de acuerdo a Bloch, aquello que es futuro a donde debía retornarse (no mirar el futuro, ni siquiera ir allá, valga el juego de palabras) (cit. Jiménez, 1983: 45), iluminados por una luz nueva personal-existencial que destruye la oscuridad hecha por una época; en definitiva, abrir una brecha a la misma Modernidad cuyo trabajo de individuación ha impedido el que el individuo se reconozca en sí mismo y más bien se pierda en la emergencia simbólica del capital.

En la pintura de la imagen de los videojuegos veo que se evoca esa luz y se ilumina el hiperrealismo de las imágenes que hacen confundir con su sola presencia a la ilusión que podía prevalecer en el proyecto utópico estético de la Modernidad. La ilusión Moderna, como se ha observado, se transforma en desilusión la que se trata de tapar o de fantasear en la publicidad y en la televisión. En los videojuegos ello está presente pero dada la manipulación, el videojugador de pronto se convierte en autor y en simulador de las ilusiones estéticas de la Modernidad, donde si bien puede vivir alienado por sus imágenes, también ellas pueden servirle para hipotetizar y conocer mejor a su medio para engañar o para librarle violentamente de su pesada carga simbólica (como se dio el 11 de septiembre del 2001 en Nueva York, para cuyo evento, se ha dicho, se emplearon previamente simuladores de vuelo, es decir, videojuegos para el aprendizaje y el ensayo de estrategias y tácticas de vuelo y de choque). Sin embargo, es importante reconocer que el individuo se muestra «salvador», se muestra héroe, se presenta como una persona incapaz de poder dialogar con su entorno y con su marco social: solo reafirma su soledad y su individualidad no obstante las nuevas tecnologías sirvan para la producción de subjetivación.

Entonces, en los videojuegos hay implícita la ilusión de una fuerza liberadora y que la pintura de Manetas parece hacerse eco. Ella hace presente un proyecto utópico, al mismo sueño, a la misma anticipación tratando de lograr nuevamente la reconstitución de las identidades heterogéneas de los ju-

gadores. Por eso en dichas telas los personajes aparecen como en espejos irreales pretendiendo hacerse reales y en el que la experiencia de haber jugado ahora aparece estetizada como una posibilidad y como una experiencia humana. El juego, de este modo, cobra otra dimensión, pues más allá de su impostura civilizatoria societal, de pronto hace saltar a la vista el código mismo en el que se sostiene la cultura y es en el ejercicio de la simulación tecnológica de los videojuegos donde ese código que se muestra como un destino: el juego hace especular pero ante los ojos del jugador se muestra como un espectáculo. La pintura de Manetas muestra ese reino de la simulación, de la mirada utópica, del juego que hace especular, pero con la paradoja de que en sus telas, el mundo signico, solitario, casi vacío, también es sujeto a ser llenado ahora por el espectador.

En la pintura de Manetas aparece, así, la utopía como una estética. Está allá esa transparentación de la ausencia de la representación. Las formas inexistentes se manifiestan como partes de un «*u-topoi*» (una utopía), como ideas de algo que se quiere llegar. Dichas pinturas hacen emerger un «*e-xpressionismo*» (Negroponte, 1995: 220 y ss.) producto del trabajo de la computadora y la interacción con el individuo. Como el viejo expresionismo que era un grito desesperado ante una Modernidad maquínica, esquizofrénica, ambivalente que invocaba se encienda una frase de luz ante su oscuridad (que es lo que hacía justamente el cine y la pintura expresionistas), el nuevo «*e*»-xpressionismo, es expresión de la necesidad de liberación del código, es «*e*»-lectrónica, pero también es desmontaje de la realidad por su propio significado. Es la realidad de los videojuegos que se desmonta ahora: lo que muestran las telas, no es el aparente paisaje solitario, es el cuerpo virtual que en su materialización se ha vuelto sentido. En definitiva, dichas pinturas exhiben el espíritu de juego que se ha hecho «real». Lo que dibuja Manetas es la imagen de un otro mundo que aún no es pero que deviene tras la encauzación del presente que es pura simulación.

Cabe, al finalizar, una pregunta: ¿acaso no se gestiona la ilusión de lo real por su misma ilusión? Pienso no solo en este tipo de pintura, sino en los aires de guerra que, como dije, previamente se simulan pero que ahora se pretende hacerlos reales.

# Bibliografía

- Aarseth, Espen. «Allegories of space: the question of spatiality in computer games», doc. electrónico, Bergen, Universidad de Bergen, Noruega, <http://www.hf.uib.no/espen/papers/space.html>, 1998.
- Allen, Thomas B. *War games*, New York, Berkley Books, 1987.
- Aracil, Alfredo. *Juego y artificio: autómatas y otras ficciones en la cultura del Renacimiento a la Ilustración*, Madrid, Cátedra, 1998.
- Argullol, Rafael. *Tres miradas sobre el arte*, Barcelona, Icaria, 1985.
- Augé, Marc. *Los «no lugares», espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*, Barcelona, Gedisa, 1996.
- Barthes, Roland. «Elementos de semiología», en Roland Barthes, Claude Bremond, Tzvetan Todorov, Christian Metz, *La semiología*, 3a. edición, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1974a.
- «El mensaje fotográfico», en Roland Barthes, Claude Bremond, Tzvetan Todorov, Christian Metz, *La semiología*, 3a. edición, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1974b.
- *Mitologías*, 10a. edición, México D.F., Siglo XXI, 1994.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 1978.
- *El intercambio simbólico y la muerte*, Barcelona, Monte Ávila, 1980.
- *El sistema de los objetos*, 10a. edición, México D.F., Siglo XXI, 1988.
- *Crítica a la economía política del signo*, 8a. edición, México D.F., Siglo XXI, 1989a.
- *De la seducción*, Madrid, Cátedra, 1989b.
- «Videosfera y sujeto fractal», en varios autores, *Videoculturas de fin de siglo*, Madrid, Cátedra, 1989c.
- *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*, Barcelona, Anagrama, 1991.
- *La transparencia del mal: ensayo sobre los fenómenos extremos*, 4a. edición, Barcelona, Anagrama, 1997.
- «Duelo», en rev. electrónica *Fractal*, No. 7, doc. electrónico, México D.F., <http://www.fractal.com.mx/F7baudri.html>, 1998.
- *El crimen perfecto*, 3a. edición, Barcelona, Anagrama, 2000.
- *Contraseñas*, Barcelona, Anagrama, 2002.
- Benjamin, Walter. *Iluminaciones II: Baudelaire, un poeta en el esplendor del capitalismo*, Madrid, Taurus, 1972.
- «La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica», en Walter Benjamin, *Discursos interrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1973.

- — — *Escritos: la literatura infantil, los niños y los jóvenes*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1989.
- Best, Ulrich; Strüver, Anke. «The politics of place: critical of spatial identities and critical spacial identities», doc. electrónico, [http://econgeog.misc.hit-u.ac.jp/icg-g/intl\\_mtg/UBest.pdf](http://econgeog.misc.hit-u.ac.jp/icg-g/intl_mtg/UBest.pdf), S.d., s.f.
- Billalabeitia Bengoa, Iñaki. «Caleidoscopia», en Josu Rekalde Izaguirre, *et al.*, *Lo tecnológico en el arte, de la cultura video a la cultura ciborg*, Barcelona, Virus, 1997.
- Broncano, Fernando. *Mundos artificiales: filosofía del cambio tecnológico*, México D.F., Paidós / UNAM, 2000.
- Brougère, Gilles. «Del juguete industrial al juguete racionalizado», en Robert Jaulin, *Juegos y juguetes*, México D.F., Siglo XXI, 1981.
- Bruner, Jerome. *Realidad mental y mundos posibles: los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*, Barcelona, Gedisa, 1996.
- Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, 1a. reimpresión, Bogotá, Fondo de Cultura Económica, 1997.
- Calabrese, Omar. *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra, 1999.
- Canevacci, Massimo. *Antropologia da comunicação visual*, São Paulo, Editora Brasiliense, 1990.
- Carbajal, Adrián. «El décimo arte: ¿cómo se hace un videojuego?», en rev. *Popular Mechanics*, No. 56, México D.F., Televisa S.A., octubre 2003.
- Carroll, Lewis. *Alicia en el país de las maravillas*, Madrid, Edimat S.A., 1999.
- Castells, Manuel. *La era de la información: economía, sociedad y cultura*, vol. 1: *La sociedad red*, Madrid, Alianza, 1998.
- Contreras Medina, Fernando. «Los parámetros del discurso informático: el videojuego narrativo», en revista electrónica *GITTCUS*, No. 3, doc. electrónico, Sevilla, Universidad de Sevilla, <http://www.cica.es/aliens/gittcus/contre1.html>, junio 1997.
- Costa, Joan. «El horizonte de la imagería técnica», en Joan Fontcuberta y Joan Costa, *Fotodiseño*, Barcelona, CEAC, 1988.
- Couchot, Edmond. «Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração», en André Parente (org.), *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*, Rio de Janeiro, Editora 34 Literatura S/C Ltda., 1993.
- Crawford, Chris. *El arte del diseño de juegos con microcomputadora*, Madrid, Osborne / McGraw-Hill, 1986.
- Demaria, Cristina; Mascio, Antonella. «Little women grow up», doc. electrónico, Bolognia, IV Conferencia Europea de Investigación Feminista, [4thbo.women.it/workshops/laracroft5/demariamascio.htm](http://4thbo.women.it/workshops/laracroft5/demariamascio.htm), 2001.
- Denieul, Pierre-Nöel. «Etnotecnología del juego», en Robert Jaulin, *Juegos y juguetes*, México D.F., Siglo XXI, 1981a.
- — — «Historia del jugar», en Robert Jaulin, *Juegos y juguetes*, México D.F., Siglo XXI, 1981b.
- Dirección General de Televisión Educativa. «Marco referencial del espacio audiovisual en México», doc. electrónico, México D.F., [http://wne.sep.gob.mx/documentos/articulos\\_investigacion/espacio/espacio.doc](http://wne.sep.gob.mx/documentos/articulos_investigacion/espacio/espacio.doc), julio 2000.



- Dortignac, Florencia. *Los Sims: guía de estrategia*, Colección PC Juegos soluciones, No. 31, Buenos Aires, M.P. Ediciones S.A., 2000.
- Dubois, Philippe. *El acto fotográfico: de la representación a la recepción*, 2a. edición, Barcelona, Paidós, 1994.
- Echeverría, Javier. «Teletecnologías, espacios de interacción y valores», en rev. electrónica *Teorema*, XVII/3, OEA, doc. electrónico, <http://www.campus-oei.org-/salactsi/teorema01.htm>, 1998.
- — — *Un mundo virtual*, Barcelona, Plaza & Janés, 2000.
- Eco, Umberto. *De los espejos y otros ensayos*, Barcelona, Lumen, 1988.
- — — *Semiótica y filosofía del lenguaje*, 2a. edición, Madrid, Lumen, 1995.
- — — *Baudolino*, Barcelona, Lumen, 2002.
- Eerikänen, Hannu. «The transformation of media technology and postmodern culture: a new aesthetic environment», en Tapio Varis, ed., *The new media: cultural identity and integration in the new media world*, Helsinki, University of Industrial Arts Helsinki (UIAH), 1992.
- Elmer-Dewitt, Philip. «The amazing videogame boom», en rev. *Time*, No. 39, Nueva York, Time Inc, 27 de septiembre 1993.
- Fantone, Laura. «Final fantasies: virtual women bodies, interacting and inner-acting», doc. electrónico, Bolonia, IV Conferencia Europea de Investigación Feminista, [4thbo.women.it/workshops/laracroft5/laurafantone.htm](http://4thbo.women.it/workshops/laracroft5/laurafantone.htm), 2001.
- Foucault, Michel. *La historia de la sexualidad: la voluntad de saber*, México D.F., Siglo XXI, 1976.
- — — «El ojo del poder», en Jeremías Bentham, *El panóptico*, Barcelona, La Piqueta, 1980.
- — — *Las palabras y las cosas*, México D.F., Siglo XXI, 1988.
- — — *Tecnologías del yo y otros textos afines*, Barcelona, Paidós, 1991.
- — — *Microfísica del poder*, 3a. edición, Madrid, La Piqueta, 1992.
- — — *Esto no es una pipa: ensayo sobre Magritte*, 3a. edición, Barcelona, Anagrama, 1993.
- — — *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*, 24a. edición, México D.F., Siglo XXI, 1996.
- — — *El pensamiento del afuera*, 4a. edición, Valencia, Pre-textos, 1997.
- — — «Espacios diferentes», en Michel Foucault, *Estética, ética y hermenéutica. Obras esenciales*, vol. III, Barcelona, Paidós, 1999a.
- — — «La Gubernamentalidad», en Michel Foucault, *Estética, ética y hermenéutica. Obras esenciales*, vol. III, Barcelona, Paidós, 1999b.
- — — «Las mallas del poder», en Michel Foucault, *Estética, ética y hermenéutica. Obras esenciales*, vol. III, Barcelona, Paidós, 1999c.
- Friedman, Ted. «Semiotics of SimCity», en rev. electrónica, *First Monday*, doc. electrónico, [http://www.firstmonday.dk/issues/issue4\\_4/friedman/index.html](http://www.firstmonday.dk/issues/issue4_4/friedman/index.html), S.d. 1999.
- Gaja, Raimon. *Videojuegos: ¿alienación o desarrollo?*, Barcelona, Grijalbo, 1993.
- García Ramón, María Dolores. «Estudio introductorio: Nuevos horizontes geográficos en las décadas de los 70 y los 80, hacia una geografía humanística», en María

- Dolores García Ramón (ed.), *Teoría y método en la geografía humana anglosajona*, Barcelona, Ariel, 1985.
- Geertz, Clifford. *La interpretación de las culturas*, Barcelona, Gedisa, 1987.
- Gessler, Nicholas. «Ethnography of artificial culture: specifications, prospects and constraints», en John R. McDonnell, Robert Reynolds y David Fogel (eds.), *Evolutionary Programming IV*, Proceedings Of The Fourth Annual Conference On Evolutionary Programming, Cambridge, Bradford Book, MIT Press, doc. electrónico, <http://www.sscnet.ucla.edu/anthro/gessler/95ethnoac.htm>, 1995.
- Goodman, Nelson. *Ways of worldmaking* (libro versión electrónica), Moscú, <http://www.philosophy.ru/library/goodman/00.html>, 2001.
- Gombrich, E. H. *Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos sobre la obra de arte*, Madrid, Debate, 1998a.
- — — *Arte y ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica*, Madrid, Debate, 1998b.
- Gottschalk, Simon. «Videology: videogames as postmodern sites / sights of ideological reproduction», en *Symbolic Interaction*, vol. 18 (1): 1-18, doc. electrónico, <http://www.unlv.edu/Faculty/gottschalk/video.html>, 1995.
- Grange, Juliette. «Historia del juguete y una industria: una tarea imposible...», en Robert Jaulin, *Juegos y juguetes*, México D.F., Siglo XXI, 1981.
- Griffiths, Mark. «El parte psicológico», en sección Lara pisa fuerte, *Rev. Top Juegos*, No. 3, Barcelona, junio 1999.
- Guattari, Félix. *Caosmosis*, Buenos Aires, Manantial, 1996a.
- — — «Regímenes, vías, sujetos», en Jonathan Crary y Sanford Kwinter (eds.), *Incorporaciones*, Madrid, Cátedra, 1996b.
- Gubern, Román. *La mirada opulenta: exploración de la iconosfera contemporánea*, 3a. edición, Barcelona, Gustavo Gili, 1994a.
- — — «Modelos interactivos de creación audiovisual: nuevas respuestas a viejos interrogantes», en *Suplemento Revista Telos*, Madrid, Fundesco, marzo-mayo 1994b.
- — — «La antropotrófica: nuevos modelos tecnoculturales de la sociedad massmediática», en Carmen Gómez Mont, *Nuevas tecnologías de comunicación*, México D.F., Trillas, 1999a.
- — — *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*, 2a. edición, Barcelona, Anagrama, 1999b.
- — — *El eros electrónico*, Madrid, Taurus, 2000.
- Hamelink, Cees. «Informatización: hacia una cultura binaria», en Carmen Gómez Mont, *Nuevas tecnologías de comunicación*, México D.F., Trillas, 1999.
- Heidegger, Martin. *The question concerning technology and other essays*, Nueva York, Harper Torchbooks, 1977.
- Holtz-Bonneau, Françoise. *La imagen y el ordenador: ensayo sobre la imaginiería informática*, Madrid, Tecnos / Fundesco, 1986.
- Huhtamo, Erkki. «VR: the dream machine», en Tapio Varis (ed.), *The new media: cultural identity and integration in the new media world*, Helsinki, University of Industrial Arts Helsinki (UIAH), 1992.

- Huizinga, Johan. *Homo ludens*, 6a. reimpresión, Madrid, Alianza, 1996.
- Ingenieros, José. *La simulación en la lucha por la vida*, Buenos Aires, Losada, 1973.
- Interactive Digital Software Association. «Economic impacts of the demand for playing interactive entertainment», doc. electrónico, Washington D.C., IDSA, <http://www.idsa.com>, 2001a.
- — — «Ten facts about computer and videogame industry», doc. electrónico, Washington D.C., IDSA, <http://www.idsa.com>, 2001b.
- — — «State of industry: Report 2000-2001», doc. electrónico, Washington D.C., IDSA, <http://www.idsa.com>, 2001c.
- — — «Esencial facts about the computer and videogame industry», Consumer Survey, doc. electrónico, Washington D.C., IDSA, <http://www.idsa.com>, mayo 2002.
- Jiménez, José. *La estética como utopía antropológica: Bloch y Marcuse*, Madrid, Tecnos, 1983.
- Johnson, Steven. *Emergence: the connected lives of ants, brains, cities and software*, Londres, Allen Lane / The Penguin Press, 2001.
- Kobau, Pietro. «Justificar la estética, justificar la estetización», en Gianni Vattimo (comp.), *Filosofía y poesía: dos aproximaciones a la verdad*, Barcelona, Gedisa, 1999.
- Landow, George. *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea con la tecnología*, Barcelona, Paidós, 1995.
- Levis, Diego. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Barcelona, Paidós, 1997.
- Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1999.
- Lister, Martin. «Ensayo introductorio», en Martin Lister, *La imagen fotográfica en la cultura digital*, Barcelona, Paidós, 1997.
- Liotard, Jean François. *La postmodernidad (explicada a los niños)*, Barcelona, Gedisa, 1987.
- — — «Algo assim como: ‘comunicação... sem comunicação’», en André Parente (org.), *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*, Rio de Janeiro, 34 Literatura S/C Ltda., 1993.
- Machado, Arlindo. *A arte do video*, São Paulo, Editora Brasilense, 1988.
- Manacorda, Paola M. *El ordenador del capital: razón y mito de la informática*, Madrid, Blume, 1982.
- Manovich, Lev. «La estética de los mundos virtuales», en rev. *El Paseante* (título de edición: *La revolución digital y sus dilemas*), No. 27-28, Madrid, Siruela, 1998.
- Martín-Barbero, Jesús. «De los medios a las prácticas», en Guillermo Orozco Gómez (coord.), *La comunicación desde las prácticas sociales: reflexiones en torno a su investigación*, México D.F., Universidad Iberoamericana, 1990.
- — — «Transformaciones comunicativas y tecnológicas de lo público», doc. electrónico, <http://www.colombia2000.org/memorias/lopublico/martin-barbero/p1.htm>, S.d., 2000.
- Mayer, Paul. «Representation and action in the reception on ‘Myst’: a social semiotic approach to computer media», en rev. *The Nordicom Review*, No. 1, Göteborg,

- Nordic Documentation Center for Mass Communication Research / Universidad de Göteborg, junio 1996.
- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós, 1996.
- Menser, Michael; Aronowitz, Stanley. «Sobre los estudios culturales, la ciencia y la tecnología», en Stanley Aronowitz, Barbara Martinsons, Michael Menser (comps.), *Tecnociencia y cibercultura: la interrogación entre cultura, tecnología y ciencia*, Barcelona, Paidós, 1998.
- Mercier, Pierre-Alain; Plassard, François; Scardigli, Victor. *La sociedad digital*, Barcelona, Ariel, 1985.
- Munster, Anna. «Digitality: approximate aesthetics», en rev. electrónica *Ctheory: Theory, Technology and Culture*, vol. 24, No. 1-2, artículo 93, 14 de marzo, email: ctech@alcor.concordia.ca, California, 2001.
- Murray, Janet H. *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona, Paidós, 1999.
- Negroponte, Nicholas. *Ser digital*, Buenos Aires, Atlántida, 1995.
- Nuevo España, Jesús. «Claves de la infografía profesional: normas básicas del lenguaje audiovisual», en rev. *3D World*, No. 4, Madrid, Prensa Técnica, junio 1997.
- — — «Claves de la infografía profesional: la asignación de materiales», en rev. *3D World*, No. 10, Madrid, Prensa Técnica, enero 1998.
- Ong, Walter. *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*, Bogotá, Fondo de Cultura Económica, 1994.
- Paradinas, Eduardo. «La opinión de España sobre los videojuegos», en rev. electrónica *Meristation Magazine*, doc. electrónico, Barcelona, <http://www.meristation.com/noticias/2001/febrero/20010221-12htm>, 21 de febrero 2001.
- Parente, André. «Introdução: os paradoxos da imagem-máquina», en André Parente (org.), *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*, Rio de Janeiro, Editora 34 Literatura S/C Ltda., 1993.
- Pérez Lindo, Augusto. *Mutaciones: escenarios y filosofías del cambio del mundo*, Buenos Aires, Biblos, 1998.
- Plaza, Julio. «Uma poética pós-fotográfica», en rev. *Comunicações y artes*, No. 28, São Paulo, Escola de Comunicações e artes da Universidade de São Paulo, enero-abril 1994.
- Puig, Jaime J. *Imágenes y grafismos informáticos*, Barcelona, Mitre, 1985.
- Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño*, Bogotá, Fondo de Cultura Económica, 1994.
- Quintanilla, Miguel Ángel. «Técnica y cultura», en rev. electrónica *Teorema*, XVII/3, Organización de Estados Americanos, doc. electrónico, <http://www.campus-oei.org/salactsi/teorema03.htm>, 2000.
- Rama, Ángel. *La ciudad letrada*, Hannover, New Hampshire, Ediciones del Norte, 1984.
- Rekalde Izaguirre, Josu. «Anotaciones en los márgenes de un arte cibernético», en Josu Rekalde Izaguirre, et al., *Lo tecnológico en el arte, de la cultura video a la cultura ciborg*, Barcelona, Virus, 1997.

- Rivière, Margarita. *Crónicas virtuales: la muerte de la moda en la era de los mutantes*, Barcelona, Anagrama, 1998.
- Rosello, Mireille. «Los mapas del screener: los 'Wandersmänner' de Michel de Certeau y el detective hipertextual de Paul Auster», en George Landow (comp.), *Teoría del hipertexto*, Barcelona, Paidós, 1997.
- Rush, Michael. *New Media in late 20th-century art*, Londres, Thames & Hudson, 2001.
- Sábato, Jorge; Mackenzie, Michael. *La producción de tecnología*, México D.F., Nueva Imagen, 1982.
- Schleiner, Anne-Marie. «Does Lara Croft ware fake polygons: gender analysis of the 1st. person shooter/adventure game with female heroine and gener role subversion and production in the game patch», doc. electrónico, <http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/annmarie.html>, S.d., s.f.
- Schmucler, Héctor. *Memoria de la comunicación*, Buenos Aires, Biblos, 1997.
- Schultz, Margarita. «Estética tradicional e imagen informática», en rev. *Pares Cum Paribus*, No. 2, Santiago, Universidad de Chile, doc. electrónico, <http://www.uchile.cl/facultades/csociales/pares/pares2/estetic1.htm>, abril 1996a.
- — — «Presencia de la imagen informática», en rev. *Pares Cum Paribus*, No. 2, Santiago, Universidad de Chile, doc. electrónico, <http://www.uchile.cl/facultades/csociales/pares/pares2/estetic2.htm>, abril 1996b.
- Sonesson, Göran. «Semiótica cultural de la sociedad de imágenes: de la reproducción mecánica a la producción digital», doc. electrónico, <http://www.arthis-t.lu.se/kultsem/sonesson/sociedad1.html>, S.d., 1997.
- Southern, Matthew. «The cultural study of games: more than just games», ponencia en la Game Developers Conference Europe, Liverpool, International Game Developers Association, IDGA, doc. electrónico, [http://www.idga.org/Endeavor-s/Articles/msouthern\\_printable.htm](http://www.idga.org/Endeavor-s/Articles/msouthern_printable.htm), 2001.
- Subirats, Eduardo. *Culturas virtuales*, México D.F., Ediciones Coyoacán S.A., 2001.
- Tapscott, Don. *Creciendo en un entorno digital: la generación Net*. Bogotá, McGraw-Hill Interamericana, 1998.
- Turkle, Sherry. *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós, 1997.
- Vásquez Medel, Manuel Ángel. «Del escenario espacial al del emplazamiento», en rev. electrónica *GITTCUS*, No. 1, doc. electrónico, Sevilla, Universidad de Sevilla, <http://www.cica.es/aliens/gittcus/espempl.html>, enero 1998.
- Virilio, Paul. *La máquina de visión*, Madrid, Cátedra, 1989.
- — — *La velocidad de liberación*, Buenos Aires, Manantial, 1997.
- Woods, Lebbeus. «La cuestión del espacio», en Stanley Aronowitz, Barbara Martinsons, Michael Menser (comps.), *Tecnociencia y cibercultura: la interrogación entre cultura, tecnología y ciencia*, Barcelona, Paidós, 1998.
- Wright, Kathryn. «Gender in videogames», doc. electrónico, <http://www.womengamers.com/articles/gender.html>, S.d., 2001.
- Yehya, Naief. *El cuerpo transformado: cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*, México D.F., Paidós, 2001.

Young, Sherman. «Of other cyber spaces: the Internet and heterotopias», en rev. electrónica *M/C: a journal of media and culture*, No. 1.4, doc. electrónico, <http://www.uq.edu.au/mc/9811/hetero.html>, 1998.

### **Videojuegos mencionados**

AGES OF EMPIRES. Bruce Shelley, Ensemble Studios / Microsoft, 1997, (Rol).  
 DEAD OR ALIVE 2. Tomonobu Itagaki, Tecno Ltda., 2000, (Lucha).  
 DONKEY KONG. Shigeru Miyamoto, 1981, (Arcade).  
 DOOM. John Carmack, Id Software, 1993, (Shooting).  
 CIVILIZATION II. Sid Meier, Ensemble Studios, 1996, (Estrategia).  
 FINAL FANTASY IV. Hironobu Sakaguchi, Squaresoft, 1991, (Rol).  
 FINAL FANTASY X. Hironobu Sakaguchi, Squaresoft, 2001, (Rol).  
 FINAL FIGHT. S.d., Capcom, 2001, (Lucha).  
 LODGE RUNNER 2. Doug Smith, Presage Software, 1998, (Estrategia).  
 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 98. Bruce A. Artwick, Microsoft, 1998, (Simulador).  
 MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR. Bruce Williams, Microsoft, 1999, (Simulador).  
 MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000. Bruce Williams, Microsoft, 2000, (Simulador).  
 MONOPOLY. Don Phillips Gibson, S.d., 1985, (Tablero).  
 MONOPOLY. Bruce Johnson y Denzile E. Long, Jr. Hasbro, (Tablero).  
 MYST. Rand y Robin Miller, Cyan, Red Orb Entertainment, 1994, (Rol).  
 MYTH 2: THE FALLEN LORDS. Tuncer Deniz, Bungie, 1998, (Estrategia).  
 PONG. Nolan Rushnell, 1971, (Tablero).  
 PRINCE OF PERSIA. Jordan Mechner, Broderbund, 1989.  
 QUAKE 2. John Carmack, Id Software, 1997, (Shooting).  
 RESIDENT EVIL 2. Shinji Mikaki, Capcom Entertainment, 1998, (Rol).  
 SIMCITY 2000. Will Wright, Maxis, 2000, (Simulador).  
 SIN TÍTULO. Bloque Elmer Cárdenas, Videjuego java, [www.accubec.org/shooting.html](http://www.accubec.org/shooting.html), 2002, (Shooting).  
 SPACE WAR. Steve Russell, 1966, (Tablero).  
 STARCRAFT. Blizzard, Blizzard Entertainment, 1998, (Estrategia).  
 THE SIMS. Will Wright, Maxis, 2001, (Simulador).  
 THE SIMS. Will Wright, Maxis, 2002, (Simulador en Internet).  
 TOMB RAIDER. Toby Guard, Eidos, 1996, (Rol).  
 TOMB RAIDER II. Toby Guard, Eidos, 1999, (Rol).  
 TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS. Toby Guard, Eidos, 2002, (Rol).

### **Objetos digitales de simulación**

TAMAGOTCHI. Maita Aki Komikado, Bandai, 1996.

# **Universidad Andina Simón Bolívar**

## **Sede Ecuador**

La Universidad Andina Simón Bolívar es una institución académica internacional autónoma. Se dedica a la enseñanza superior, la investigación y la prestación de servicios, especialmente para la transmisión de conocimientos científicos y tecnológicos. La universidad es un centro académico destinado a fomentar el espíritu de integración dentro de la Comunidad Andina, y a promover las relaciones y la cooperación con otros países de América Latina y el mundo.

Los objetivos fundamentales de la institución son: coadyuvar al proceso de integración andina desde la perspectiva científica, académica y cultural; contribuir a la capacitación científica, técnica y profesional de recursos humanos en los países andinos; fomentar y difundir los valores culturales que expresen los ideales y las tradiciones nacionales y andina de los pueblos de la subregión; y, prestar servicios a las universidades, instituciones, gobiernos, unidades productivas y comunidad andina en general, a través de la transferencia de conocimientos científicos, tecnológicos y culturales.

La universidad fue creada por el Parlamento Andino en 1985. Es un organismo del Sistema Andino de Integración. Tiene su Sede Central en Sucre, Bolivia, sedes nacionales en Quito y Caracas, y oficinas en La Paz y Bogotá.

La Universidad Andina Simón Bolívar se estableció en Ecuador en 1992. Ese año suscribió con el gobierno de la república el convenio de sede en que se reconoce su estatus de organismo académico internacional. También suscribió un convenio de cooperación con el Ministerio de Educación. En 1997, mediante ley, el Congreso incorporó plenamente a la universidad al sistema de educación superior del Ecuador, lo que fue ratificado por la Constitución vigente desde 1998.

La Sede Ecuador realiza actividades, con alcance nacional y proyección internacional a la Comunidad Andina, América Latina y otros ámbitos del mundo, en el marco de áreas y programas de Letras, Estudios Culturales, Comunicación, Derecho, Relaciones Internacionales, Integración y Comercio, Estudios Latinoamericanos, Historia, Estudios sobre Democracia, Educación, Salud y Medicinas Tradicionales, Medio Ambiente, Derechos Humanos, Gestión Pública, Dirección de Empresas, Economía y Finanzas, Estudios Interculturales, Indígenas y Afroecuatorianos.

# Universidad Andina Simón Bolívar

## Serie Magíster

- 1** Mónica Mancero Acosta, ECUADOR Y LA INTEGRACIÓN ANDINA, 1989-1995: el rol del Estado en la integración entre países en desarrollo
- 2** Alicia Ortega, LA CIUDAD Y SUS BIBLIOTECAS: el graffiti quiteño y la crónica costeña
- 3** Ximena Endara Osejo, MODERNIZACIÓN DEL ESTADO Y REFORMA JURÍDICA, ECUADOR 1992-1996
- 4** Carolina Ortiz Fernández, LA LETRA Y LOS CUERPOS SUBYUGADOS: heterogeneidad, colonialidad y subalternidad en cuatro novelas latinoamericanas
- 5** César Montaña Galarza, EL ECUADOR Y LOS PROBLEMAS DE LA DOBLE IMPOSICIÓN INTERNACIONAL
- 6** María Augusta Vintimilla, EL TIEMPO, LA MUERTE, LA MEMORIA: la poética de Efraín Jara Idrovo
- 7** Consuelo Bowen Manzur, LA PROPIEDAD INDUSTRIAL Y EL COMPONENTE INTANGIBLE DE LA BIODIVERSIDAD
- 8** Alexandra Astudillo Figueroa, NUEVAS APROXIMACIONES AL CUENTO ECUATORIANO DE LOS ÚLTIMOS 25 AÑOS
- 9** Rolando Marín Ibáñez, LA «UNIÓN SUDAMERICANA»: alternativa de integración regional en el contexto de la globalización
- 10** María del Carmen Porras, APROXIMACIÓN A LA INTELLECTUALIDAD LATINOAMERICANA: el caso de Ecuador y Venezuela
- 11** Armando Muyulema Calle, LA QUEMA DE ÑUCANCHIC HUASI (1994): los rostros discursivos del conflicto social en Cañar
- 12** Sofía Paredes, TRAVESÍA DE LO *POPULAR* EN LA CRÍTICA LITERARIA ECUATORIANA
- 13** Isabel Cristina Bermúdez, IMÁGENES Y REPRESENTACIONES DE LA MUJER EN LA GOBERNACIÓN DE POPAYÁN
- 14** Pablo Núñez Endara, RELACIONES INTERNACIONALES DEL ECUADOR EN LA FUNDACIÓN DE LA REPÚBLICA



- 15 Gabriela Muñoz Vélez, REGULACIONES AMBIENTALES, RECONVERSIÓN PRODUCTIVA Y EL SECTOR EXPORTADOR
- 16 Catalina León Pesántez, HISPANOAMÉRICA Y SUS PARADOJAS EN EL IDEARIO FILOSÓFICO DE JUAN LEÓN MERA
- 17 René Lauer, LAS POLÍTICAS SOCIALES EN LA INTEGRACIÓN REGIONAL: estudio comparado de la Unión Europea y la Comunidad Andina de Naciones
- 18 Florencia Campana Altuna, ESCRITURA Y PERIODISMO DE LAS MUJERES EN LOS ALBORES DEL SIGLO XX
- 19 Alex Aillón Valverde, PARA LEER AL PATO DONALD DESDE LA DIFERENCIA: comunicación, desarrollo y control cultural
- 20 Marco Navas Alvear, DERECHOS FUNDAMENTALES DE LA COMUNICACIÓN: una visión ciudadana
- 21 Martha Dubravcic Alaiza, COMUNICACIÓN POPULAR: del paradigma de la dominación al de las mediaciones sociales y culturales
- 22 Lucía Herrera Montero, LA CIUDAD DEL MIGRANTE: la representación de Quito en relatos de migrantes indígenas
- 23 Rafael Polo Bonilla, LOS INTELECTUALES Y LA NARRATIVA MESTIZA EN EL ECUADOR
- 24 Sergio Miguel Huarcaya, NO OS EMBRIAGUÉIS...: borrachera, identidad y conversión evangélica en Cacha, Ecuador
- 25 Ángel María Casas Gragea, EL MODELO REGIONAL ANDINO: enfoque de economía política internacional
- 26 Silvia Rey Madrid, LA CONSTRUCCIÓN DE LA NOTICIA: corrupción y piponazgo
- 27 Xavier Gómez Velasco, PATENTES DE INVENCION Y DERECHO DE LA COMPETENCIA ECONÓMICA
- 28 Gabriela Córdova, ANATOMÍA DE LOS GOLPES DE ESTADO: la prensa en la caída de Mahuad y Bucaram
- 29 Zulma Sacca, EVA PERÓN, DE FIGURA POLÍTICA A HEROÍNA DE NOVELA
- 30 Fernando Checa Montúfar, EL *EXTRA*: LAS MARCAS DE LA INFAMIA: aproximaciones a la prensa sensacionalista
- 31 Santiago Guerrón Ayala, FLEXIBILIDAD LABORAL EN EL ECUADOR
- 32 Alba Goycochea Rodríguez, LOS IMAGINARIOS MIGRATORIOS: el caso ecuatoriano

- 33 Tatiana Hidrovo Quiñónez, EVANGELIZACIÓN Y RELIGIOSIDAD INDÍGENA EN PUERTO VIEJO EN LA COLONIA
- 34 Ramiro Polanco Contreras, COMERCIO BILATERAL ECUADOR-COLOMBIA: efectos del conflicto
- 35 Anacélida Burbano Játiva, MÁS AUTONOMÍA, MÁS DEMOCRACIA
- 36 Ángela Elena Palacios, EL MAL EN LA NARRATIVA ECUATORIANA MODERNA: Pablo Palacio y la generación de los 30
- 37 Raúl Useche Rodríguez, EDUCACIÓN INDÍGENA Y PROYECTO CIVILIZATORIO EN ECUADOR
- 38 Carlos Bonfim, HUMOR Y CRÓNICA URBANA: ciudades vividas, ciudades imaginadas
- 39 Patricio Vallejo Aristizábal, TEATRO Y VIDA COTIDIANA
- 40 Sebastián Granda Merchán, TEXTOS ESCOLARES E INTERCULTURALIDAD EN ECUADOR
- 41 Milena Almeida Mariño, MONSTRUOS CONSTRUIDOS POR LOS MEDIOS: Juan F. Hermosa, el «Niño del terror»
- 42 Lourdes Endara Tomaselli, «¡AY, PATRIA MÍA!»: la nación ecuatoriana en el discurso de la prensa
- 43 Roberto Corrales, JUSTICIA CONSTITUCIONAL EN BOLIVIA: hacia el fortalecimiento del régimen democrático
- 44 Marco Albán Zambonino, PROBLEMAS DEL DERECHO TRIBUTARIO FRENTE AL COMERCIO ELECTRÓNICO
- 45 Santiago Basabe Serrano, RESPONSABILIDAD PENAL DE LAS PERSONAS JURÍDICAS DESDE LA TEORÍA DE SISTEMAS
- 46 Bayardo Tobar, EL INGRESO DEL ECUADOR A LA OMC: simulacro de negociación
- 47 Rosana Morales, LA PRESCRIPCIÓN TRIBUTARIA: estudio comparativo Ecuador - países andinos
- 48 María Luisa Perugachi, OPTIMIZACIÓN DE PROCESOS: la concesión de radiofrecuencias en el Ecuador
- 49 Manuel Espinosa Apolo, MESTIZAJE, CHOLIFICACIÓN Y BLANQUEAMIENTO EN QUITO: primera mitad del siglo XX
- 50 Iván Rodrigo Mendizábal, MÁQUINAS DE PENSAR: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder

El presente estudio aborda la problemática cultural-ideológica de los videojuegos, esas nuevas tecnologías que actualmente forman parte de la cotidianidad de niños y jóvenes. Y plantea que tales tecnologías, aparte de servir para jugar, ayudan a resituar al individuo dentro de una cultura que reclama otras racionalidades: la estratégica y la de simulación. Los videojuegos producen un tipo de Ser, implican un modelamiento del Yo y llevan a elaborar comprensiones del mundo, lo que les hace constituirse en tecnologías de poder: con ellos el individuo modela y comprende las dimensiones del poder, ese sistema simbólico diseminado que funda una red de comportamientos y actitudes, que hace justamente el sostenimiento de todo aparato social-organizacional. De ahí que se proponga en este libro, pensar a los videojuegos como artefactos políticos en la actual sociedad hedonista: con ellos se idea el mundo, se reorganizan las relaciones humanas y sociales, y se deconstruye lo real. Todo lo cual se produce mediante una particular estetización de realidades haciéndolas reales y a través de la simulación del mundo hasta reinsertarlo en lo cotidiano. Tres autores iluminan a este trabajo: Michel Foucault, Nelson Goodman y Jean Baudrillard.



*Iván Rodrigo Mendi-zábal (La Paz, Bolivia, 1961) es Licenciado en Ciencias de la Comunicación Social por la Universidad Católica Boliviana San Pablo (La Paz) y Magíster en Estudios de la Cultura mención Comunicación, por la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador (Quito, 2002). Ha sido secretario ejecutivo para América Latina de la Organización Católica Internacional del Cine (OCIC-AL), director de la Escuela de Comunicación de la Universidad Politécnica Salesiana (Quito), profesor invitado en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, y ha escrito y publicado El lápiz electrónico; Análisis del discurso social y político (junto a Teun van Dijk), y Cartografías de la comunicación.*