



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

**HERMENÉUTICA PROFUNDA APLICADA AL
ESTUDIO DE LOS VIDEOJUEGOS**

TESIS

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

SOCIOLOGIA

PRESENTA:

LEGUÍZAMO ROMERO HANS



**DIRECTOR DE TESIS:
ARTURO MANUEL CHÁVEZ LÓPEZ**

Ciudad Universitaria, Cd. Mx. Octubre 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Introducción	3
Justificación del tema	9
Capítulo 1. Construcción teórica metodológica	10
I. Marco teórico	10
a) Construcción del objeto de estudio, los videojuegos como formas simbólicas	10
b) Los Videojuegos y la comunicación en masas	16
c) Violencia y videojuegos	25
II. Metodología	31
Capítulo 2. Análisis sociohistórico de los videojuegos	33
I. Historia de los videojuegos	33
a) Las arcadas	34
b) Las consolas personales	42
II. Historia y características del género de juegos de disparos en primera persona	53
III. Videojuegos y violencia, la batalla moral	58
IV. Creadores de <i>Call of Duty: Black Ops</i>	62
V. Escenario espacio temporal de <i>Call of Duty: Black Ops</i>	66
VI. Instituciones sociales alrededor de <i>Call of Duty: Black Ops</i>	68
VII. Análisis de los medios técnicos de <i>Call of Duty: Black Ops</i>	70
Capítulo 3. Análisis formal de <i>Call of Duty: Black Ops</i>	71
I. Análisis narrativo de <i>Call of Duty: Black Ops</i>	71
II. Análisis Semiótico de <i>Call of Duty: Black Ops</i>	86
Capítulo 4. Reinterpretación de <i>Call of Duty: Black Ops</i>	88
Conclusiones	92

Investigación realizada gracias al Programa de Apoyo a proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT) de la UNAM IN304516
Recursos teórico metodológicos para la investigación sociológica con medios audiovisuales en México, Agradezco a la DGAPA la beca recibida.

Introducción

La importancia del estudio de los videojuegos desde la sociología recae en el hecho de que la discusión sobre los mismos se ha dado casi exclusivamente desde la psicología y en relación con la violencia. El no caracterizar a los videojuegos y la violencia como hechos sociales multicausales reduce la visión de un fenómeno complejo a una relación causal unidireccional entre consumo de contenido violento y acciones violentas.

Para desarrollar esta investigación me limitaré al análisis de un videojuego en particular; *Call of Duty: Black Ops*. También me daré a la tarea de pormenorizar el género de videojuegos al que pertenece; Juegos militares de disparos.

La investigación será guiada por tres objetivos:

- Construir a los videojuegos como un objeto de estudio de la sociología.
- Interpretar el significado de la estructura significativa del videojuego *Call of Duty: Black Ops*.
- Analizar con ayuda de la hermenéutica profunda el contenido del videojuego *Call of Duty: Black Ops* y problematizar sus impactos.

Era 1981 cuándo Mario de la famosa serie de *Mario Bros* hizo su primera aparición en el juego llamado *Donkey Kong*, desde entonces se ha convertido en un ícono en todas partes del mundo. El plomero rojo y sus franquicias han logrado hacer un fortuna para su propietario, Nintendo. Esto por solo hablar del más famoso de los

videojuegos pero el mercado del entretenimiento virtual es económicamente enorme y solo este aspecto merece una investigación seria.

El mundo ha experimentado tremendos cambios en tecnología desde 1981, cosas impensables hace cincuenta años ahora nos son tan familiares como la vestimenta. En un principio los videojuegos habían sido limitados a la clase alta en su versión de consolas personales pero han estado presentes en la vida de las clases más bajas en la forma de “Maquinitas” o “Arcadías”. Con el desarrollo de los medios de producción en materia de tecnología se han abaratado los costos de las consolas personales y cada vez se ha hecho más común que un niño posea una. El impulso en las industrias de los celulares y portátiles ha incluido a un sector que no tuvo un contacto intenso con los videojuegos en su infancia pero debido a su creciente facilidad de adquisición los usa ocasionalmente, son los denominados Jugadores casuales o *Gamers* casuales¹. A menudo estas personas tienen características totalmente diferentes a los jugadores normales pues sus edades pueden ser bastante variadas y sus perfiles de dependencia económica son diferentes.

La tecnología ya ha modificado de manera significativa nuestras relaciones sociales y por supuesto la manera en que nos entretenemos.

Este trabajo tiene como objetivo fundamental construir a los videojuegos como un objeto de estudio sociológico formal. Así como sociólogos y antropólogos estudian series de televisión, películas y diferentes formas de entretenimiento, es

¹ Utilizo este término para señalar el carácter esporádico o casual de la gente que se acerca a los videojuegos y se usa popularmente para diferenciarlos de aquellos que juegan de manera constante.

necesario empezar una discusión libre de prejuicios sobre los videojuegos. Debemos comenzar por despojarnos de la creencia de que son cosas de niños y por lo tanto no merecen un estudio profundo y serio.

La preocupación de psicólogos y psiquiatras acerca de los efectos de materiales violentos o inadecuados (Sexo explícito, uso de alcohol, drogas o actitudes indeseables) en los niños y jóvenes ha dado como resultado la creación de materiales exclusivos para ellos. Las películas, por ejemplo son clasificadas en México por la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía quien determina con clasificaciones generadas por ellos mismos los materiales que son inadecuados para ciertas edades tanto en la TV, en películas y radio. Es esta institución es la que determina qué contenidos son aptos para niños, adolescentes y el público adulto. En los videojuegos encontramos una gran variedad de contenidos y de situaciones que dependen de la compañía que los produce y su aceptación en el mercado. La discusión sobre quién debería acceder al contenido de los videojuegos está dada por la *Entertainment Software Rating Board*, quienes se autodefinen como: “Una organización auto regulada y sin fines de lucro que asigna clasificaciones a los videojuegos y las aplicaciones (Apps) para que los padres puedan hacer elecciones informadas” (ESRB, s.f). En Europa, la organización que emite las calificaciones es la PEGI o “*Pan European Game Information*”. Estas son las organizaciones por las cuales obtenemos las clasificaciones en México pues no existe una organización especializada para los videojuegos que entran a nuestro país (a diferencia de las películas o series de TV).

La traducción de las categorías asignadas a los videojuegos por la ESRB sería; Niñez temprana (eC), para todos (E), para todos +10, indicando que el producto es para todos los mayores de 10 años (10+E), adolescentes (T), maduros (M) y solamente adultos (oA). Los criterios expuestos para dar clasificaciones altas según su página oficial son; el contenido “extremo” del producto en términos de violencia, lenguaje, sexualidad (contenido sexual explícito), desnudez, sustancias (drogas), apuestas, humor y sangre/gore.

Es importante señalar que la tarea de revisar miles de videojuegos y aplicaciones es enorme, sin embargo ellos mismos reconocen en su página oficial que no juegan los videojuegos (ESRB, s.f.). La explicación es que hay videojuegos que son diseñados para durar doce horas (o incluso más) y que no sería práctico revisar todos a su total profundidad pues son demasiados. En un máximo de tres horas (depende de la persona que los esté probando) el personal del ESRB debe de dar un veredicto final acerca del contenido del juego.

Las compañías que producen videojuegos están comprometidas por medio del *“Principles and Guidelines for Responsible Advertising Practices”* (ESRB,s.f.) en el cual se comprometen a hacer visible la clasificación de los contenidos como condición para su venta o se harán acreedores a sanciones monetarias y legales.

Los juegos originales² se venden desde trescientos hasta mil pesos (sin contar la consola necesaria para jugarlos las cuales oscilan entre tres mil y nueve

² Con juegos originales me refiero a las copias legales puestas a la venta por la compañía distribuidora de los videojuegos por medios oficiales.

mil pesos la última generación³). Esto, por supuesto excluyendo a las consolas portátiles cuyos juegos son un poco más baratos. En el caso de los juegos originales casi siempre son comprados por los padres y de ellos depende la educación y los contenidos que permitan ver a su hijo, es por eso que el ESRB hace hincapié en que sus veredictos están enfocados a los padres porque de hecho ellos son los compradores.

Sin embargo, esto no es garantía de que los videojuegos que corresponden a cierto público se venderán exclusivamente al mismo pues en última instancia son los padres quienes deciden lo que compran a sus hijos y además los niños pueden acceder de manera independiente a los juegos mediante la piratería. En este segundo escenario tenemos que en el mercado de la piratería los juegos pueden ser conseguidos desde cincuenta pesos o menos. Esta cantidad no tiene comparación con el precio de los juegos originales aparte de ser más accesibles éstos no tienen que cumplir con los requerimientos de la ESRB (exponer claramente la clasificación dada y la descripción de las características básicas en la portada). Por supuesto, aquél que imprima las fotocopias de la portada tiene todo el poder de cambiar, ocultar o reestructurar de manera drástica la información acordada con el ESRB.

³ Cuando hablamos última generación nos estamos refiriendo a las máquinas más recientes puestas a la venta en el mercado.

Justificación del tema

Los videojuegos se convierten con rapidez en el producto de entretenimiento favorito de las nuevas generaciones y con el desarrollo de los celulares inteligentes⁴ se extienden a un público antes alejado de ellos. El crecimiento del uso de videojuegos no puede más que ir en aumento junto con la utilización de tecnología cada vez más barata y potente.

Los efectos de los videojuegos y de otros productos han sido investigados ampliamente por la psicología e incluso por otras disciplinas, pero no se le ha dado énfasis a los videojuegos en sí. Las discusiones que rodean a los videojuegos necesitan estar alimentadas por la sociología y específicamente por una sociología interpretativa que tome en cuenta la agencia y la capacidad reflexiva del actor.

Los videojuegos de disparos militares han prosperado tremendamente en los últimos años y los hay por montones. Una de sus características es que se desarrollan en escenarios y contextos realistas. Son realistas no solamente en la medida en que logran producir representaciones visuales fieles, sino que además, toman escenarios y personajes de la vida real. El interés académico de analizar este tipo de contenido es el mismo que se tiene al analizar lo que dicen los medios de entretenimiento sobre la guerra, conflictos políticos etc. El videojuego que pretendo analizar toma diferentes escenarios como la guerra de Vietnam, la batalla de bahía

⁴ Con celulares inteligentes nos referimos a la generación de teléfonos *Smartphone* que tienen una capacidad de almacenamiento y procesamiento similar a una pequeña computadora.

de cochinos y personajes como Fidel Castro o John F. Kennedy. Estos escenarios y personajes tejen una trama y exponen una ideología determinada que merece ser investigada como cualquier otro medio de comunicación y entretenimiento.

Actualmente hay pocos sociólogos en México que se enfoquen a estudiar los videojuegos con una visión amplia. La mayoría de los trabajos se limita al análisis interno de las partes del producto, es decir, lo que significan los sucesos y personajes dentro del contexto mismo del videojuego y qué es lo que el autor quiso decir con ello. Sin embargo, con un análisis tan corto, se quedan fuera los cientos de personas que trabajan en un proyecto tan complejo y sus relaciones e ideologías.

Capítulo 1. Construcción teórica metodológica

I. Marco teórico

a) Construcción del objeto de estudio, los videojuegos como formas simbólicas

Los videojuegos representan una realidad en sí desde el punto de vista fenomenológico. Son experiencias que tienen coherencia interna y se presentan a la conciencia del actor como una realidad congruente y al alcance de su comprensión dado que tienen un lenguaje común que no se limita al lenguaje escrito. Requieren que la corriente de conciencia del sujeto se centre en los procesos y situaciones que están sucediendo dentro del videojuego. No solamente el jugador se centra en comprender las representaciones de objetos significativos y su utilidad dentro de juego, además, debe de ser capaz de plantear soluciones a los

problemas para resolverlos dentro de los parámetros y reglas del mismo. Este proceso requiere una unicidad de sentidos y capacidades como la vista, el oído, la psicomotricidad, el tacto en los controles, el cálculo espacial dentro del escenario y procesos cognitivos complejos. Los videojuegos son un proceso sensorial y fenomenológico muy peculiar ya que a diferencia de la mayoría de los medios de entretenimiento, ocupa casi todos los sentidos del cuerpo. De hecho, cuándo uno observa a alguien jugar videojuegos, tiene la sensación de que no se encuentra allí, de que se ha perdido en otro mundo.

Para empezar a construir a los videojuegos como un objeto de estudio de la sociología los vamos a tratar como formas simbólicas definidas como "...un amplio campo de fenómenos significativos, desde las acciones, gestos y rituales hasta los enunciados, textos los programas de televisión y obras de arte" (Thompson, 1993: 152). Los videojuegos como medio de entretenimiento y fenómeno significativo por supuesto que entran en el campo de las formas simbólicas.

Las formas simbólicas tienen cuatro aspectos que vale la pena repensar para el caso de los videojuegos; son intencionales, estructurales, referenciales y contextuales.

La intencionalidad

Se refiere al hecho de que son producidas "por un sujeto y para un sujeto o sujetos" (Thompson, 1993: 152). Es decir, las formas simbólicas son creadas y transmitidas por personas existentes (o que existieron) y que tenían un objetivo y mensaje determinado que transmitir. Evidentemente puede haber una gran distancia entre lo

que el productor de tal forma simbólica quiso decir en “realidad” y la interpretación que dan aquellos que reciban el mensaje. La categoría de intencionalidad nos sirve para trazar líneas generales de intención en el proceso de producción de la forma simbólica. En los videojuegos, la intencionalidad es generar ganancia. Los videojuegos son mercancías, son generados y planeados en relación con costos y beneficios monetarios. Si un juego, por ejemplo, no vende las suficientes copias, es imposible que se cree una secuela debido a la gran cantidad de dinero y esfuerzo que implica hacerlo. En segundo lugar, los videojuegos tienen la intención de entretener. Son productos que buscan entretener a sus consumidores con retos de destreza y coordinación mano ojo o con historias fantásticas. En este sentido difieren poco de las películas o series de TV que consumimos regularmente.

La convencionalidad

Con esto nos referimos a “...que la producción, la construcción o el empleo de las formas simbólicas, así como su interpretación por parte de los sujetos que las reciben, son procesos que implican típicamente la aplicación de reglas, códigos o convenciones de diversos tipos.” (Thompson, 1993:154).

En los videojuegos la convencionalidad tiene distintos aspectos. Podemos empezar en un nivel simbólico en el cual encontramos las representaciones gráficas de diferentes recursos. Por ejemplo, las veces que podemos ser golpeados por enemigos en un juego puede ser representada por corazones o una barra roja. Las municiones en el caso de los juegos de disparos o vidas en el caso de las maquinillas. Hay una serie de símbolos que convencionalmente se usan para

representar los mismos recursos o conceptos de manera gráfica y que hacen sentido solo dentro de los videojuegos.

Otro nivel simbólico de representaciones convencionales sería el de la narrativa, es decir, la convencionalidad con la que es comunicada la historia en la que se basa el juego. Se debe de notar que no necesariamente los videojuegos deben de tener una narrativa o historia. Para aquellos que la tienen, comparten las mismas características de convencionalidad de cualquier texto o guion de película.

La estructuralidad

Esta última característica de las formas simbólicas se refiere a que “son construcciones que presentan una estructura articulada. Presentan una estructura articulada en el sentido que típicamente se componen de elementos que guardan entre sí determinadas relaciones”. (Thompson, 1993:156).

El análisis de la estructura de las formas culturales será entonces el análisis de la relación interna de sus partes. Para un videojuego es el analizar la relación lógica dentro del argumento de la historia (de haber una), su relación con las representaciones gráficas, así como con la manera de interactuar con el mismo y poder entender lo que el creador quiere comunicar. Por ejemplo, que es lo que quiere decir el creador de un videojuego cuando crea el personaje principal con determinadas características, cómo son representados los enemigos, cuáles son nuestros aliados y cómo son retratados física y argumentativamente, mediante que mecánica resuelve el personaje principal los problemas que se le presentan.

Como ya hemos señalado en los párrafos anteriores, los videojuegos son formas simbólicas y al analizarlas estamos haciendo un análisis cultural como lo señala Thompson:

“Podemos ofrecer una caracterización preliminar... al definir el ‘análisis cultural’ como el estudio de las formas simbólicas... en relación con los contextos y procesos históricamente específicos y estructurados socialmente dentro de los cuales y por medio de los cuales se producen, transmiten y reciben tales formas simbólicas”. (Thompson, 1993:149-150).

Este trabajo entonces es un Análisis cultural de la forma simbólica de un videojuego en específico utilizando la metodología de la hermenéutica profunda. Al decir que es un análisis cultural estamos refiriendo al análisis no solo de la estructura interna de los símbolos significativos de los videojuegos únicamente sino también a su relación con el medio y contexto en el que son producidos y consumidos. Es así que podemos trascender la mera enunciación de las partes y comprender el significado amplio de los videojuegos y su importancia sociológica.

Valorización de las formas simbólicas

Las formas simbólicas son consumidas e interpretadas por un número de personas que depende del medio que se esté distribuyendo. Las personas que consumen y producen estas formas simbólicas les otorgan un valor determinado en dos coordenadas; valor simbólico y valor económico. (Thompson, 1993:170).

La valoración simbólica es el grado en que son estimados, aceptados, deseados o rechazados y repudiados por quienes los producen y quienes los

consumen. Este es un proceso que se va complejizando con el nacimiento del mercado internacional y la exportación de las formas simbólicas. Si una forma simbólica, pensemos en una obra de teatro, que fue creada en E.U y fue tremendamente exitosa es exportada a otros teatros del mundo, es muy posible que no tenga el éxito esperado o incluso que pueda ser objeto de polémica. Las personas de distintas cultura pueden valorar de manera fundamentalmente distinta el contenido de la forma simbólica dependiendo de su educación e historia de vida. Podemos ver como se empieza a complicar el escenario para los videojuegos, los cuales en la escena contemporánea son producidos en su mayoría por E.U y Japón y se distribuyen alrededor del mundo.

Más concreta es la valoración económica que se refiere al valor monetario asignado a las formas simbólicas para su venta en el mercado. Las formas simbólicas que reciben un valor monetario y son mercancías son llamadas por John B. Thompson “bienes simbólicos” (Thompson, 1993:171) refiriéndose a esta faceta de las mismas. Si bien la mayoría de los videojuegos más populares son creados con la intención de ser vendidos y son por lo tanto bienes simbólicos existen muchos que no tienen el mismo propósito. Por ejemplo, la organización PETA⁵ lanzó un juego llamado *SUPER TANOOKI SKIN 2D* que es una parodia de *Mario Bros.* en el cual un mapache despellejado persigue a Mario para recuperar su piel. Es totalmente gratis y puede ser jugado por cualquiera desde un navegador web. En este ejemplo el juego está siendo usado para transmitir un mensaje sobre el uso de

⁵ Gente por el trato ético de los animales (PETA) por sus siglas en inglés es una organización de lucha contra el maltrato contra los animales fundada en E.U.

pieles en los videojuegos y al mismo tiempo invitando a hacer un compromiso a los jugadores a para no usar productos con piel animal (y evidentemente apoyar a PETA).

b) Los Videojuegos y la comunicación en masas

Los videojuegos como bienes simbólicos tienen como finalidad ser consumidos y compartidos. Aun que no sean cotizados en el mercado, los videojuegos, así como las formas simbólicas en general son esencialmente sociales y tratan de transmitir ideas o sentimientos. Conforme ha crecido la industria los videojuegos se convirtieron poco a poco en bienes simbólicos de comunicación en masa, a menudo estando presentes en todas partes del mundo gracias a compañías multimillonarias como Nintendo, Sony o Microsoft. Abordaremos esta característica de masificación más adelante. Primero se va a caracterizar la transmisión cultural de las formas simbólicas.

La transmisión de las formas simbólicas (Thompson, 1993:183) es como llamaremos el análisis del proceso mediante el cual una forma simbólica se transmite del productor al consumidor. Este proceso de transmisión tiene tres aspectos principales; el medio técnico de transmisión, el aparato institucional de transmisión y el distanciamiento temporal. La manera en la que pensamos en nuestros bienes simbólicos está cambiando aceleradamente de la mano con la tecnología y los medios de almacenamiento y reproducción. Es importante

detenemos en esos aspectos de la transmisión simbólica para determinar las singularidades de los videojuegos frente a otras formas simbólicas.

Medio técnico de transmisión

Thomson llama al medio técnico de transmisión el sustrato, es decir “los medios materiales con los cuales, y en virtud de los cuales, una forma simbólica es producida y transmitida.” (Thompson, 1993:183). Sin embargo en este apartado estaremos omitiendo los materiales necesarios para la producción de las formas simbólicas en función de ordenar mejor el proceso de análisis. También hay un conflicto con la característica de “material” que Thomson adjudica al medio técnico de transmisión, pues muchas veces los medios de distribución son digitales, involucrando únicamente espacio de almacenamiento y a veces, ni siquiera eso. Claro que se puede argumentar que, por ejemplo, para reproducir música desde *Youtube* necesitamos una computadora o algún dispositivo físico, sin embargo éste es un medio de consumo, no de transmisión y se entrelaza con la convencionalidad de las formas culturales. El motivo de no integrar los medios de consumo en el análisis de los medios técnicos de transmisión es porque a menudo son de distintas compañías que ofrecen diferentes servicios y que podrían ser objeto de análisis por sí mismos. Por ejemplo, Los videojuegos de computadora personal (PC) son programados con consideraciones para los sistemas en los que van a ser jugados, pero las piezas y programas de esas computadoras dependen del usuario y de las compañías que hayan proporcionado las piezas (Intel, Nvidia, HP, Microsoft). El

escenario contemporáneo nos demanda repensar y reestructurar las categorías para poder dar cuenta de la realidad. Estaremos entendiendo los medios técnicos de transmisión como: los medios mediante los cuales y en virtud de los cuales una forma simbólica es transmitida.

Podemos encontrar similitudes entre los medios técnicos de transmisión de la música y los videojuego. Ambos empezaron a distribuirse en medios y físicos y lentamente han hecho una transición a medios digitales que continúa en la actualidad.

Diferentes medios técnicos de transmisión tienen distintos grados de fijación. La fijación es la capacidad de los medios técnicos de mantener el contenido original de las formas culturales inteligible. Por ejemplo, consideremos un poema que ha sido transmitido de distintas maneras. Si es únicamente pasado de manera oral, el nivel de fijación es mínimo, pues depende de la memoria de quienes lo escuchen y muy seguramente será modificado cada vez que sea enunciado de nuevo. Si el poema es escrito en un libro, su nivel de fijación es mucho mayor y está sujeto a la fisicalidad del mismo. Si ese poema es recitado en una película y ésta es digitalizada y subida a la red, su nivel de fijación es mucho mayor. Cada uno de los tres ejemplos anteriores tienen un periodo en el cual se pueden almacenar y ser consultados en distintos momentos. A mayor fijación se puede acumularlos y acceder a ellos con mayor precisión y facilidad a través del tiempo.

La característica de la reproducción de las formas culturales está totalmente relacionada con la fijación. En el mismo ejemplo del poema, la reproducción del poema de forma oral es mínima, pues el poema original se va modificando a través

del tiempo y está limitado a las personas físicamente presentes. Los libros permiten una reproducción mucho más alta y precisa. Los medios de transmisión digitales han permitido la producción en masa de las formas culturales de manera sin precedentes. Pensemos en una imagen digitalizada de alguna obra de arte, ¿cuánto tiempo nos lleva copiarla a nuestro disco duro desde la red? ¿Menos de un segundo?

Los videojuegos al ser totalmente digitales tienen una capacidad de reproducción enorme. Por supuesto, el aumentar la reproducción de los medios técnicos de transmisión de bienes simbólicos tiene el interés de producir copias para la venta, pero a su vez, se busca una reproducción selectiva para proteger los derechos del autor de los mismos.

Otro atributo más de los medios técnicos de transmisión es la participación de aquellos que consumen el bien simbólico. Todos los medios de transmisión exigen y permiten un cierto grado de participación. Los videojuegos no solo requieren habilidades lingüísticas básicas sino que además requieren una habilidad psicomotriz altamente especializada así como la capacidad de poder hacer varias cosas a la vez con velocidad y precisión. Por ejemplo, los juegos de estrategia en tiempo real se asemejan a un ajedrez en el que no existen turnos entre los dos competidores. El jugador debe de ser capaz de planear una estrategia a largo plazo para lidiar con la estrategia del otro jugador, debe de tener consciente los recursos con los que cuenta para generar y desplegar piezas en el tablero. Al mismo tiempo debe de pensar el orden y el lugar en que las piezas van a ser solicitadas. También debe de estar atento en el momento en que las piezas enemigas enfrentan a las

suyas y la relación de fuerzas que existe entre ellas a la hora del enfrentamiento. Si se está jugando en equipo todo lo anterior debe de ser planeado en sincronía y coordinación con los demás jugadores, todo esto en tiempo real, las acciones y decisiones deben de ser tomadas y ejecutadas al mismo tiempo para que el juego se lleve a cabo. Los videojuegos tienen la característica particular de exigir una participación consciente y activa en todo momento. Exigen un consumidor activo que resuelva problemas.

Las medios de transmisión escritos también tienen esta característica al no poder ser consumidos sin un esfuerzo activo de leer y comprender lo que se está leyendo. Sin embargo, los videojuegos permiten una interacción en la cual dos personas pueden experimentar sucesos totalmente distintos de la misma forma simbólica dependiendo de la manera de interactuar con la misma. Esto se ha hecho cada vez más común mientras más complejos se van volviendo los videojuegos. Puede ser que un jugador resuelva un acertijo con determinada herramienta o estrategia, puede ser que otro haya evitado el acertijo por completo. Por contrario, cada vez que vemos nuestra serie favorita, la trama sigue siendo la misma, los eventos siguen ahí. Por supuesto, esta es una característica intrínseca de los videojuegos como medio de entretenimiento interactivo pero incluso este grado de interactividad se va modificando junto con el desarrollo tecnológico. Esto no necesariamente apunta hacia la realidad virtual o a la interacción con objetos virtuales sino a la capacidad de crear narrativas, resoluciones y experiencias diametralmente distintas para cada jugador o para el mismo si se juega múltiples veces.

Aparato institucional de transmisión

Siguiendo con la caracterización de la transmisión cultural bajo la teoría de Thompson los videojuegos también se transmiten bajo un aparato institucional definido como;

“...conjunto determinado de arreglos institucionales dentro de los cuales se despliega el medio técnico y se insertan los individuos que participan en la codificación y en la decodificación de las formas simbólicas. Tales arreglos se caracterizan por reglas, recursos y relaciones de diversos tipos... En virtud de tales arreglos, los individuos que detentan diversos grados de control sobre el proceso de transmisión cultural.” (Thompson, 1993:185).

Las diferentes instituciones que intervienen en la creación y distribución de la forma simbólica de los videojuegos son muchos y contemplan los productores de *software*⁶ (videojuego) o *hardware*⁷ (consolas de videojuegos), los publicadores (*publishers*), los distribuidores y los críticos de los materiales. En el caso de los videojuegos una sola institución puede encargarse de más de una de estas funciones, por ejemplo, en los primeros años de los videojuegos una empresa desarrollaba el juego lo publicaba, manufacturaba la máquina de arcadia y las vendía al mercado. Esta práctica se ha ido reduciendo en la medida en que los videojuegos se han convertido en productos tremendamente costosos de generar. Otras compañías, como *Valve*, iniciaron produciendo y distribuyendo sus videojuegos y una vez que contaron con

⁶ Componentes intangibles de las computadoras comúnmente llamados programas o aplicaciones.

⁷ Componentes físicos y materiales las computadoras que van desde los monitores hasta los procesadores y microprocesadores de las mismas.

suficiente capital se convirtieron en una plataforma digital de distribución llamada *Steam* en la que otros desarrolladores pueden publicar y comercializar sus productos.

Debido al costo de producir videojuegos, los programadores y artistas a menudo se acercan a *publishers*, quienes proporcionan capital y medios de distribución que podríamos comparar con las casas editoriales en la literatura. Las decisiones de los *publishers* afectan directamente a la producción y a la creación de los videojuegos, pues ellos son los que proporcionan el capital financiero para su creación y deciden, junto con los comercializadores, los términos en que el producto entrará al mercado.

El aparato institucional también determina los canales de difusión selectiva mediante el ejercicio de poder dependiendo del interés de quién lo ejerce (Thompson, 1993:186). Por ejemplo, es común que las compañías limiten los videojuegos a distintas plataformas dependiendo generalmente de acuerdos entre compañías. El productor de una consola puede pagar al *publisher* para que el juego que está desarrollando sea exclusivo para su sistema. Otro ejemplo es el embargo de reseñas, que consiste en dar copias a los críticos antes de la publicación oficial del juego para que tengan tiempo de analizarlo, pero condicionan la fecha en la que los críticos pueden publicar su trabajo.

La reglamentación de la transmisión cultural de los videojuegos también pasa por la regulación del contenido de los videojuegos. El ejemplo más claro de esto es el reglamento de la ESRB que delimita los contenidos y establece canales de difusión selectiva.

Distanciamiento espacio temporal

La transmisión de una cultura de las formas simbólicas implica necesariamente una separación de espacio y tiempo en distintos grados. La más inmediata es la que se desarrolla en un contexto presencial como la conversación que se entabla en una interacción cara a cara. Si existe una separación importante de espacio y tiempo en la transmisión cultural hablamos de una extensión de disponibilidad. Los videojuegos cuentan con una extensión de disponibilidad prácticamente mundial derivada del aparato institucional en su arista mercantil y el desarrollo de la industria de los videojuegos. Su alcance temporal es muy grande, pero está limitado a las condiciones materiales de su reproducción. Las consolas de videojuegos son perecederas y dado que la funcionalidad de los videojuegos depende de la interacción entre el *software* y *hardware* con ellas perecen los videojuegos. Sin embargo los videojuegos se están acercando a una distribución y almacenamiento totalmente digital que rebasa de manera ilusoria los límites del *hardware*. Mediante servicios de distribución digital se puede acceder a los videojuegos en cualquier momento y ser descargados desde servidores en línea en distintas computadoras. A pesar de ya no estar limitados a las copias físicas en discos u otras formas de almacenamiento, los videojuegos siguen siendo almacenados en servidores físicos distantes y cuando estos se hallan ido, los juegos también. Es por eso que existe la ilusión de “la nube” como un sistema de almacenamiento etéreo, casi mágico. En verdad, es solamente un sistema de almacenamiento físico al cual se accede de manera remota.

Repensando la comunicación en masas

Cuando hablamos de comunicación en masas lo primero que viene a la mente a la mayoría de personas son los medios tradicionales de comunicación e información a escala masiva. La televisión, el radio, los periódicos y recientemente las redes sociales son medios de comunicación masiva reconocidos y constantemente estudiados. Sin embargo, la característica de comunicación masiva no es exclusiva de los medios de comunicación tradicionales, sino que se puede encontrar en cualquier bien simbólicos que sea comunicado por una industria lo suficientemente fuerte para hacerlos disponibles y ser consumidos por una pluralidad de individuos.

La definición de Thompson de la comunicación de masas como “la producción institucionalizada y la difusión generalizada de bienes simbólicos por conducto de la transmisión y acumulación de información” (Thompson, 1993:242) nos sirve para caracterizar propiamente a los videojuegos como formas culturales de comunicación masiva. Nótese que no los nombro como medios de comunicación masiva pues este concepto se utiliza para referirse a un fenómeno concreto de la comunicación. Sin embargo cabría preguntarnos si no vale la pena replantear el concepto, pues no solo los videojuegos, sino un número de diferentes formas y bienes culturales en esta era digital pueden ser considerados (en el sentido estrictamente teórico) como medios de comunicación masiva. Claro, que siempre existe la diferencia en el caso de los videojuegos de que estos no tienen como objetivo informar a sus consumidores (a diferencia de los noticieros), aunque no significa que no lo hagan.

c) Violencia y videojuegos

Cuando hablamos de videojuegos una de las primeras (y necesarias) discusiones que se entablan es la de la violencia y la de su lugar en ellos. A continuación se hará una pequeña reflexión teórica y conceptual acerca de la misma.

La violencia siempre ha estado presente en la historia de la sociedad. Sin embargo, hay que reconocer que los tipos de violencia se han modificado y algunas expresiones de la misma se han hecho cada vez menos frecuentes. Ha sido prioridad de los Estados modernos reducir la violencia física y los homicidios. En su lugar ha surgido un Estado que detenta el monopolio de la violencia para administrarla.

José Galicia también reconoce el problema central de la violencia que nos guía a la discusión filosófica y teórica de pensar en una sociedad sin violencia: “El fin de la violencia no significa el fin de las problemáticas sociales, sino viceversa, el fin de las problemáticas sociales significará el fin de la violencia” (Galicia José, 2012:84). La sociedad nunca puede estar exenta de problemáticas sociales pues la interacción social normal genera problemáticas constantemente. Debemos considerar la violencia entonces como parte intrínseca de nuestras sociedades modernas.

La violencia legal del estado es la encargada de contrarrestar la violencia ilegal de la población, pronto podemos ver la paradoja y el papel de la violencia dentro de nuestra vida social. Así como el padre dicta las normas al hijo y éste tiene que acatarlas, es el Estado quien ocupa este papel paternalista al administrar violencia para prevenir o castigar la misma violencia que él reprime.

El proceso de mediante el cual se racionaliza la violencia con respecto a fines y valores comunes para las sociedades es lo que llamaremos justificación de la violencia. Entonces, el fin de una sociedad igualitaria justifica los medios de la revolución. Siguiendo esta idea, los actos violentos reprobables son aquellos calificados de irracionales y por lo tanto incomprensibles. La apelación a valores trascendentales y significativos para cada sociedad en particular puede justificar distintos actos violentos. El recurso de “damisela en peligro” se usa frecuentemente en los videojuegos para justifica la violencia. El apelar a la protección de una vida femenina impulsa al personaje principal (masculino) a protegerla y en nombre de ella ejercer violencia. Generalmente los videojuegos tienen construcciones muy similares en la cual se justifica la violencia en los primeros minutos del juego apelando a valores compartidos en nuestras sociedades como la justicia, el amor, el deber o la defensa de la vida.

Podemos reconocer dos tipos de violencia; la violencia física y la violencia no física. La violencia física es evidentemente toda aquella que tiene que ver con agresiones verbales y corporales. La violencia no física es aquella que ocurre como resultado de condiciones estructurales como la segregación y la discriminación así como el ataque a individuos de manera indirecta debido a rasgos culturales, étnicos o de orientación sexual. Por supuesto, estos tipos pueden aparecer mezclados en la realidad. “La acción social se refiere a: (acciones que incluyendo tolerancia u omisión) y se orienta por las acciones de otros, las cuáles pueden ser pasadas, presentes o esperadas como futuras (venganza por previos ataques, réplica de ataques presentes, medidas de defensa frente ataques futuros)”. (Weber, 1989:18).

Es verdad que los videojuegos no son acciones orientadas a personas existentes que puedan ser víctimas de violencia sino representaciones de alguna realidad o situación ficticia. No podemos decir que los videojuegos son violentos en el sentido estricto de la palabra, podemos decir que pueden contener situaciones o representaciones que pueden resultar ofensivas para ciertas personas o en dado caso, pueden reforzar la idea de que es justificable la violencia contra un determinado grupo de personas.

La psicología ha dado su veredicto; los programas de televisión violentos aumentan los índices de criminalidad en poblaciones jóvenes (Guinsberg, 1997:47). Es común encontrar este tipo posiciones, no solo con respecto a los videojuegos sino con una gama de contenido que va desde la música que consumen los jóvenes hasta el uso de ciertos aparatos electrónicos como los teléfonos celulares.

Para poder aportar desde la sociología al debate de la relación de la violencia y los videojuegos hay que caracterizarla como un hecho social. Sin duda la violencia es un fenómeno psicológico, sin embargo tiene variables que son externas al sujeto. Factores como la división social del trabajo, la educación y el contexto en el que nos desarrollamos inciden en la violencia. Por ejemplo, es parte de la cultura machista el educar a los hombres para que “no se dejen”, que sean agresivos y peleen cuando es necesario. A los sujetos que laboran en las instituciones como el Ejército o la Policía se les exige que tengan la violencia como recurso para llevar a cabo su profesión y se les entrena para usarla. Esto nos lleva a plantear una sentencia central; la violencia es un hecho multicausal, por lo tanto no se puede establecer una relación causal unidireccional con respecto al consumo de contenidos de

entretenimiento violento y acciones violentas. Las condiciones estructurales, sociales, anímicas y biológicas (psiquiátricas y por estupefacientes) atraviesan el hecho de la violencia. Sería interesante saber de los estudios de Anderson y Guinsberg mencionados anteriormente ¿De qué nivel socioeconómico fueron los jóvenes del estudio? ¿Tenían historiales de violencia familiar? ¿Habían tenido eventos psicóticos o depresivo-clínicos anteriormente?

Aunque neguemos que existe una relación causal unidireccional entre el consumo de contenido violento y el comportamiento violento de los sujetos se debe reconocer de manera enfática que el contenido de los videojuegos son para muchos jóvenes uno de sus principales contenidos de entretenimiento. No debemos caer en el error de algunos investigadores de definir las consecuencias del consumo de videojuegos violentos como “afecta de alguna manera” o “tiene algún efecto a nivel psicológico” pues esto nos dice poco. Los videojuegos, para muchos representan la única referencia que tienen en un momento dado de ciertos eventos o situaciones. Esto es mucho más serio cuando los eventos de los juegos hacen referencia a sociedades, personajes o hechos históricos de la vida real. Por ejemplo, la manera en que las nuevas generaciones conozcan lo que fue la unión soviética será (a falta de otras fuentes) por medio de películas y videojuegos en los cuales los villanos siempre son comunistas de la U.R.S.S.

La preocupación de que las personas que juegan videojuegos violentos puedan confundir en un momento dado la realidad con la ficción, trata a los sujetos como criaturas irreflexivas. Aun cuando los videojuegos representan una realidad en sí, siempre están circunscritos a la realidad suprema, que no es más que la vida

cotidiana. La vida cotidiana, que es la realidad suprema, se impone de manera masiva, urgente e intensa a la conciencia y urgente en el más alto grado. (Berger y Luckman, 1999). En la vida cotidiana es también dónde se construye el sentido común, esa serie de conocimientos pragmáticos que nos sirven para resolver los problemas de la vida diaria. El lenguaje se aprende y se modifica constantemente con la interacción interpersonal cara a cara en la realidad suprema. Nuestras capacidades para interpretar y jugar los videojuegos vienen principalmente de la vida cotidiana y al apagar la consola o la PC nuestra conciencia vuelve a estar inmersa en el flujo de conciencia de la misma. El conocimiento adquirido en la realidad suprema tiene prioridad ante lo experimentado en otras realidades tal y como sucede en los sueños.

Para ayudar a pensar los videojuegos como realidades en sí mismos usaremos una categoría de Berger y Luckman: zona limitada de significado.

“Comparadas con la vida cotidiana otras realidades aparecen como zonas limitadas de significado, enclavadas dentro de la suprema realidad caracterizada por significados y modos de experiencia circunscritos... la suprema realidad las envuelve por todos lados y la conciencia regresa a ella siempre...Esto es evidente en los ejemplos ya citados... comunicaciones similares se producen entre el mundo de la vida cotidiana y el mundo de los juegos, tanto de los niños - aún más adelante - de los adultos. El teatro proporciona una excelente ejemplificación... cuando se levanta el telón el espectador se ve transportado a otro mundo, que tiene significados propios,

y un orden que tendrá o no mucho que ver con la vida cotidiana” (Berger y Luckman, 1999: 43).

Ya Berger y Luckman mencionan los juegos y representaciones como objeto de estudio de la sociología interpretativa. Poco tienen de diferente los videojuegos con la obra teatro en el ejemplo de los autores.

La pista para desentrañar la relación entre los videojuegos y los actos violentos se encuentra en el contexto, en el aquí y ahora del que lo consume. La producción de formas simbólicas y su institucionalización como conocimiento legítimo de la vida cotidiana se da a través de una reflexión y estratificación. Sería absurdo creer que para el sujeto es más significativa la información del mundo y de la interacción que recibe de los videojuegos que la de sus tutores, del Estado, o de la coercitiva sociedad en que se encuentra.

Las formas simbólicas son cuestionadas constantemente por los actores en un proceso de valoración por el cual los individuos las valoran y estratifican. De la misma manera el contexto académico nos hace estratificar de determinada manera el conocimiento que recibimos a través de los libros, por encima del que recibimos por medios de comunicación masiva. Los libros y los medios de comunicación masiva, ambos son formas simbólicas, pero hacemos uso de ellas de distinta manera según el valor asignado. De la misma manera los jugadores asignan un valor a la información y representaciones de las interacciones intersubjetivas de los videojuegos con respecto a su contexto social, emocional y cultural.

II. Metodología

La metodología que se utilizará para el desarrollo de la investigación será la “hermenéutica profunda” propuesta por Jhon B. Thompson. La hermenéutica profunda para el análisis de las formas simbólicas no solo contempla el análisis de las mismas sino el espacio en el que son producidas, quien las produce y las consume. Con esta metodología podemos dar cuenta de un hecho social mucho más amplio del que podríamos lograr con un análisis conductual o un análisis únicamente hermenéutico del contenido.

La hermenéutica profunda contempla tres fases; análisis sociohistórico, análisis formal o discursivo y la interpretación/reinterpretación.

El análisis sociohistórico es “reconstruir las condiciones sociales e históricas de la producción, la circulación y la recepción de las formas simbólicas” (Thompson, 1993: 309) y se divide en tres apartados;

- Escenarios; es el ámbito espacio-temporal en el que crean y se reciben las formas simbólicas.
- Instituciones sociales; son el conjunto de instituciones sociales que son relativamente estables para verificar su desarrollo a lo largo del tiempo.
- Medios técnicos; los medios técnicos en los que se transmiten las formas simbólicas determinan varios aspectos de las mismas, como se detalló anteriormente. El análisis sociohistórico del medio técnico debe de tomar en cuenta los contextos en los que se insertan.

En el análisis formal o discursivo se analiza las “construcciones simbólicas compleja que presenta una estructura articulada... (es) un tipo de análisis que tiene que ver fundamentalmente con la organización interna de las formas simbólicas, con sus rasgos, patrones y relaciones estructurales” (Thompson, 1993: 185). Utilizaré tres apartados; análisis semiótico, análisis narrativo, análisis argumentativo.

- Análisis semiótico; es el estudio de las partes internas de la forma simbólica así como la relación entre ellas para vincularlos con los sistemas a los que pertenece.
- Análisis de estructura narrativa; se trata de analizar la historia como conjunto y los personajes que se encuentran en ella. Se trata de buscar papeles, regularidades, propiedades y singularidades que los personajes guardan entre sí. Se buscan recursos narrativos para determinar su papel en la historia.
- Análisis argumentativo; se trata de encontrar cadenas de razonamiento usando la lógica para encontrar patrones de referencia que puedan hacer explícitos los patrones de inferencia que componen el discurso.

Por último y como señala Thompson todos estos análisis previos tienen que ser interpretados mediante un ejercicio de síntesis que nos permita crear una interpretación de la forma simbólica que no se quede limitada al contexto sociohistórico ni a sus relaciones internas. No es más que reinterpretar la forma simbólica que fue interpretada ya por su creador y asignarle un significado de acuerdo con nuestras investigaciones.

Capítulo 2. Análisis sociohistórico de los videojuegos

I. Historia de los videojuegos

La historia de los videojuegos es sorprendentemente rica y grande, sin embargo me limitaré a hechos significativos en la industria que nos puedan servir como guía para ubicar instituciones sociales y medios técnicos. De la misma manera se tratará de hacer énfasis en el surgimiento de actores institucionales importantes en la industria de los videojuegos. Es importante destacar que hay por lo menos cuatro historias de desarrollo del medio técnico y producción de contenido que se bifurcan y tendrán diferentes desenlaces. Para ser breve he tomado solo las dos más significativas; las arcadas y las consolas personales, dos medios de consumir videojuegos. Las fuentes que registran formalmente la historia de los videojuegos son muy pocas y en casos nulas. Lo que queda claro es que fueron un producto eminentemente norteamericano y es ésta la historia más cercana al caso mexicano. La manera en que países latinoamericanos entraron en el mundo de los videojuegos fue en realidad guiada por el mercado estadounidense.

Si tomamos como fecha el final de los setentas y la primera mitad de los ochentas como la época de desarrollo y comercialización de los videojuegos, empata con el periodo de la guerra fría. La competencia armamentista y tecnológica situaba al desarrollo de la tecnología en dos polos. La unión soviética nunca pondría

demasiado énfasis en el desarrollo de videojuegos a excepción de algunos proyectos de científicos que desembocarían en la creación de Tetris. Una de las razones por las cuales los videojuegos no tuvieron una presencia fuerte en la Unión Soviética era lo caro que resultaban los productos electrónicos, el desarrollo tecnológico guiado por el Estado y la escases de partes que finalmente llevaba al desmantelamiento de las arcadias para recuperar componentes de las mismas y reutilizarlos (Kristin, 2015).

El mercado de los videojuegos es monopolizado prácticamente en su etapa inicial por estadounidenses con una modesta incursión de Japón. Estos serán (y lo son hasta nuestras fechas) los grandes productores de *hardware* y *software* relacionado con los videojuegos.

a) Las arcadias

Los videojuegos son software dedicado exclusivamente al entretenimiento, como tal, existen desde los años cincuenta pero debido al precio de las primeras computadoras y su limitada capacidad gráfica no se les toma como referentes. Ya en las computadoras de bulbos, en 1952, existía *Tic Tac Toe*, que no es más que el juego de “gato” como lo conocemos en español. La traslación de juegos de mesa de poca complejidad matemática fue la base de los primeros experimentos con videojuegos. En esta etapa hubo más experimentos con computadoras rudimentarias pero la mayoría se quedaron como proyectos de estudiantes de ingeniería o en manos de algunos investigadores.

En los años setenta empiezan a surgir las primeras máquinas dedicadas exclusivamente al entretenimiento. Podríamos considerar que aquí surge la historia de los videojuegos formalmente aunque otros la ubiquen con el lanzamiento de las consolas personales. En 1971 *Nutting Associates* crea *Computer Space*, la primera máquina de videojuegos operada por monedas (Levy, 2014). El juego era un simple cohete espacial disparando a naves alienígenas, todo con puntos blancos sobre un fondo negro. La máquina operaba con cuatro botones cuadrados y el objetivo era destruir la mayor cantidad de naves enemigas posibles sin ser alcanzado por los proyectiles que éstas disparan. La ejecución es realmente básica debido a las limitaciones tecnológicas aunque el concepto se hizo sumamente popular.

Dos cosas deja *Computer Space* a la historia de los videojuegos, el género de aviones de combate, que será sumamente popular y el medio técnico para la distribución y comercialización de un producto que necesita de otras máquinas para ejecutarse. En México son conocidas como maquinitas y en otros países de habla hispana como Arcadías, son estaciones que pueden ejecutar un videojuego y generalmente funcionan con monedas. Esto da la posibilidad de acceder a videojuegos a una gran cantidad de personas sin que tuvieran que adquirir ni siquiera una televisión para jugarlos. A pesar de que han pasado muchos años, el concepto básico de las arcadías ha cambiado poco; un *display* o visualizador que permita transformar a información gráfica lo que la modesta computadora está programada para hacer y un sistema de tragamonedas y botones conectados a la computadora para poder operarla. Las maquinitas eran compradas por negocios

con capital y las dejaban al uso público sin ninguna restricción. Pronto empezaron a haber lugares dedicados a los videojuegos que estaban llenos con arcadías.

La idea de las arcadías no es exclusiva de los videojuegos, antes de ellos ya existían una gama enorme de juegos mecánicos que funcionaban con monedas. *Pong* de Atari se considera una variante de los juegos de pinball. Los tragamonedas fueron ilegales en algunas regiones de EU pues eran considerados como juegos de apuestas. En ciertas ciudades las máquinas de pinball estaban limitadas a los bares y lugares fuera de la vista pública. El funcionamiento básico de las arcadías estaba ya refinado cuando aparecen (June, 2013).

La historia de las arcadías es distinta a la de las consolas personales pues contaban con un poder de procesamiento mayor al no estar restringidas por el tamaño. Pasarían muchos años hasta que las consolas y las computadoras personales pudieran superar en términos técnicos a las arcadías.

Se considera que es en 1972 cuando empieza la época dorada de los videojuegos. Mientras que las consolas personales sacaban modelos con pocos avances por sus limitaciones de tamaño y precio, las arcadías se expandieron incluyendo *hardware* versátil. Para 1974 había ya quince compañías que creaban videojuegos y gabinetes de arcadia. En 1976, Atari ya era una compañía millonaria y fue comprada por *Warner communications* por 28 millones de Dólares, las arcadías emprendieron en un ascenso estrepitoso (June, 2013).

En 1978 la compañía Midway crea *Midway Space Invaders* considerado uno de los clásicos más grandes de la época dorada de los videojuegos. Usando la misma fórmula de *Computer Space* el jugador controla una nave y dispara a

alienígenas evadiendo proyectiles enemigos. Salas enteras son llenadas con el mismo gabinete de *Space invaders* y se convierte rápidamente en parte de la cultura popular.

En 1980 NAMCO crea Pac-Man y es distribuido en EU por Midway. Éste es uno de los íconos más grandes de los videojuegos y es reconocido mundialmente. Su mecánica es simple, el avatar en el juego tiene que recolectar una serie de puntos puestos de manera lineal en un laberinto con enemigos que debe evitar. Una vez consumidos todos los objetivos se pasa a otro laberinto y así hasta que el jugador pierda o llegue al nivel 256 dónde el juego debía ser reiniciado. Es uno de los videojuegos más exitosos de todos los tiempos, vendió 350,000 gabinetes de maquinitas y generó ganancias por 2 billones de dólares (Levy, 2014).

El fenómeno de los videojuegos en la forma de arcadas era ya masivo en los años 80. Las arcadas se encontraban en bares, restaurantes familiares, cantinas, boliches y tiendas.

En 1981, *Donky Kong* es creado por Nintendo. Es el primer videojuego con lo que podríamos considerar trama o historia a diferencia de sus predecesores. Es también el primer videojuego en que se usa el recurso literario de damisela en peligro para agregar una motivación al jugador y el creador de la categoría de juegos de plataformas que será uno de los géneros dominantes hasta el finales de los 90. En este género el objetivo es ir saltando obstáculos de plataforma en plataforma para alcanzar un objetivo específico o el final del nivel.

1982 marca el fin de la época de oro de los videojuegos y desembocaría en una crisis económica para la industria. Algunos argumentan que fue la saturación

del mercado con cantidades enormes de arcadas, otros culpan a la batalla moral contra ellos. En el mismo año, Atari produce un videojuego basado en la película E.T, para la consola Atari2600, que resulta ser un fracaso comercial. Las ventas del juego son mucho menores que las esperadas, sin ningún mejor uso para los cartuchos, son enterrados en un hoyo en el desierto de Nuevo México. Reportan 14 camiones de desechos y una pérdida de 310.5 Millones de dólares (The New York Times, 1983). Aunado a una devaluación general de los videojuegos en el mercado, una guerra moral de padres de familia y sectores religiosos denuncian a los videojuegos por degenerar el comportamiento y moral de los niños. Empieza la decadencia total de la industria de los videojuegos que afecta por igual a arcadas y a consolas personales. En 1985 y Nintendo migra definitivamente de las arcadas para dedicarse a las consolas personales con la NES (*Nintendo Entertainment System*) que fue un éxito rotundo.

Hacia finales de los años ochenta las máquinas eran suficientemente poderosas para representar cuerpos humanos sin tener que usar demasiada imaginación. Las primeras generaciones de videojuegos utilizaban tanques, naves o autos para la temática del juego porque era mucho más sencillo hacer operativo y comprensible el mismo. Sin duda, unos cuantos cuadros monocromáticos no hacen una cara, pero sí algo parecido a un avión o a un automóvil. El avance en la tecnología permitió un mayor detalle en las tramas y en los personajes. Juegos con temática militar y de acción empiezan a aparecer. Nada sorprendente si se toma en consideración que caricaturas como *He-Man and the Masters of the Universe* o *ThunderCats* que también presentan violencia de fantasía eran transmitidos para

una audiencia de menores de edad. *G.I Joe*, una serie que fue transmitida durante los años ochenta tenía una temática totalmente militar y presentaba escenas de acción con armas de fuego reconocibles y maquinaria de guerra incluyendo misiles y tanques de guerra. La introducción de la caricatura *G.I Joe true american heroes* sonaba; “*G.I Joe es el nombre código de la más entrenada fuerza especial americana, su propósito, defender la libertad humana de Cobra, una organización terrorista salvaje determinada a dominar el mundo*” (G.I. JOE: A Real American Hero, 1985). Películas como *The Terminator* o *Rambo*, icónicas de la época afianzaban el género de acción sinónimo de explosiones, balaceras y muertes (aunque poco gráficas). Los videojuegos y sus temáticas siempre han sido influenciadas por la industria cinematográfica y la creación de íconos populares. No hay mejor ejemplo que el arte de la portada de *Contra* que muestra a dos soldados claramente inspirados en los actores Sylvester Stallone y Arnold Schwarzenegger. En el fondo de la misma podemos encontrar un alienígena claramente influenciado por la película *Alien*.

La compañía japonesa Capcom, lanza en 1991 *Street Fighter II* que vendió 60,000 máquinas de arcadia alrededor del mundo (June, 2013). Una nueva revitalización de las arcadias había llegado con un género que no era nada nuevo, pero que había encontrado el modo de ser sumamente atractivo. El concepto de juegos de peleas es simple, dos jugadores se muestran en pantalla, ambos tienen movimientos de ataque y deben asestar golpes al contrincante hasta vaciar la barra de energía del contrario. Aunque hay infinidad de variaciones de este género el concepto básico permanece en todos. La inclusión de combos y movimientos

secretos fue lo que desató la euforia por el género. Los jugadores aprendían y compartían secretos, combos y movimientos especiales con religiosidad. Por supuesto, la forma de disfrutar al máximo éste género era el jugarlo en una arcadia pues no solo los controles favorecían a éste sino que esencialmente era la posibilidad de ser retado por un extraño en una arcadia en cualquier lugar de la ciudad lo que animaba a los jugadores.

Street Fighter II no solo revitalizó la escena de las arcadias en general, sino que inició un fenómeno que persiste hasta nuestros días, las arcadias de pelea. Fue copiado inmediatamente por numerosas compañías dando como resultado juegos como *Mortal Kombat* de Midway, *Virtual Fighters* de Sega, *Tekken* de Namco sin mencionar una verdadera avalancha de juegos que no fueron populares. SNK, por su parte creó muchos títulos del género de pelea y en 1994 inicia una serie anual de juegos que llegará a tener 12 títulos y convertirse en un fenómeno cultural enorme llamado *The King of Fighters*. Éste es uno de los pocos títulos que tiene entregas en forma de arcadia hasta nuestros días y la compañía SNK es una de las pocas que siguieron produciendo arcadias después de que fueron arrasadas por Nintendo y las consolas personales.

Después de la crisis económica y la baja en su popularidad, el mercado de las arcadias se enfoca a la producción de Hardware novedoso. En 1999 Konami Lanza *Dance Dance Revolution*, un videojuego de baile en el cual el objetivo es sincronizar los pasos con indicadores en la pantalla al ritmo de la música. Los comandos los recibe la máquina por medio de un control enorme en el suelo. El

control tiene botones que deben de ser presionados con los pies en el momento justo que indica el juego para asestar puntos.

Juegos con controladores exóticos como volantes de coches, pistolas, pisos de baile y otros artilugios encuentran un nicho en el mercado cercado por una industria que se va olvidando de las arcadias. A diferencia de América y Europa, Japón seguía (y sigue) conservando cantidades importantes de arcadias aunque eran dirigidas a otro público.

Aquellos jugadores aguerridos conocidos coloquialmente como *Hard Core gamers*, quienes toman como una actividad recurrente e importante el jugar videojuegos ya se habían marchado de las arcadias, en su lugar, el mercado se llenó de jugadores casuales que jugaban porque les parecía curiosa la máquina pero difícilmente regresarían para mejorar su puntuación al otro día.

Poco a poco, entrando el siglo XXI las arcadias van dejando de existir, fueron barridas por las consolas personales. Ya poco queda de los grandes centros de arcadia, oscuros para que el sol no se reflejara en las pantallas, apretados por tantas máquinas contra las paredes, llenos de adolescentes ruidosos y febriles. Los que quedan han reemplazado las arcadias por máquinas de apuestas. La combinación de ambientes sin vigilancia, la incertidumbre acerca del contenido que los adolescentes estaban recibiendo, una guerra moral contra los videojuegos y las crisis económicas marcaron el fin de una época muy peculiar en la historia del entretenimiento electrónico. Quizás lo que menciona Laura June sea más verdadero de lo que creemos, “nuestra cultura ha decidido que nuestros niños están mejor cuando no están solos con otros niños” (June, 2013). Ya sea que se reúnan

en parques para patinar, en mesas para jugar juegos como Calabozos y Dragones o en las arcadas, los chicos no pueden estar solos.

b) Las consolas personales

Otro evento que marca el entretenimiento virtual y sus medios técnicos es el nacimiento de la primera consola de videojuegos personal. Mientras que la arcadia medía generalmente poco más de un metro la consola de videojuegos era esencialmente una computadora pequeña del tamaño de un portafolios, con capacidad de ejecutar (al igual que las arcadas) un solo programa o juego. Por supuesto, no incluía el *display* y tenía que ser conectada a una televisión convencional.

En 1972 aparece la primera consola personal del mercado, la *Magnavox Odyssey*, que era esencialmente el juego clásico de *pong*. La consola sacrificaba poder por tamaño, a diferencia de las arcadas y de las primeras computadoras digitales. Sólo era capaz de desplegar en la televisión los polígonos básicos de *pong*; dos rectángulos y un cuadro que rebotaba entre ellos junto con una línea vertical que divide el campo de juego. Se colocaban cartulinas con diferentes dibujos sobre la Tv para simular que se estaba jugando algo distinto. Los controles eran análogos y no digitales lo que significa que la información que llegaba a la consola era dada en parámetros físicos de dos manivelas en extremos opuestos del control. Estos primeros videojuegos eran mudos, pues solo enviaban señales de video a la

Tv. La consola *Magnavox Odyssey* siguió produciendo modelos hasta 1978 variando realmente poco sus características.

Atari, compañía estadounidense, creadora de Hardware y Software de videojuegos, es fundada en 1971 y lanza su consola *Atari pong* en 1975 debido al éxito que la arcadia había tenido. La primera consola que produce Atari solo contiene el juego de *pong* y es bien recibida.

Atari y *Magnavox Odyssey* van a ser las únicas compañías de consolas personales en el mercado por un corto periodo de tiempo y pronto competirán con una serie de consolas como la *Coleco Telstar* (1976), la *Fairchild Channel F* (1976), la *RCA Studio II* (1977) y otras consolas que podríamos considerar menores (Poh, 2011).

En 1976 Warner compra Atari y un año después se produce la primera consola con múltiples juegos, la Atari 2600. Esta consola recibió versiones de *Pacman*, *Space Invaders*, *Frogger*, *Donky Kong* entre otros con el detalle de que habían sido adaptados y se veían mucho menos atractivos que sus versiones en arcadia. Esta consola fue muy bien recibida y afianzó en la memoria de algunas personas un recuerdo temprano y positivo de los videojuegos. Aún limitada gráficamente, la consola Atari 2600 no tuvo un verdadero competidor en sus primeros años, fue hasta 1979, cuando Mattel lanza su consola *Intellivision* que un verdadero competidor entrara al mercado. A largo plazo, la *Intellivision* no pudo competir con Atari y Mattel dejó de producir consolas de videojuegos.

De 1977 a 1979 Nintendo produce una serie de consolas llamadas *Color TV Game* que se vendieron solo en Japón y eran muy parecidas a las primeras

consolas de Atari. Si bien Nintendo estaba involucrado de lleno con las arcadas en estos momentos, ya tenía inversiones e investigaciones en el terreno de las consolas personales.

1983 marca un momento importante para las consolas de videojuegos, Mattel tiene pérdidas millonarias por su consola *Intellivision* en parte debido a un diseño terrible del controlador. Atari empieza a perder dinero y Coleco se va a banca rota. Un año después es creada la Macintosh y nace la computadora personal, obviamente los videojuegos no son una prioridad en la escena de las computadoras personales, son pensadas como máquinas de trabajo.

El lanzamiento de la NES (Nintendo Entertainment System) en 1983 marca una época fácilmente reconocible, Nintendo domina de manera definitiva el mercado de las consolas personales debido a su superioridad técnica y controles más cómodos que los de cualquier otra consola. En 1985 la NES llegaría a Europa, América y Australia. Los colores eran vibrantes y con una gama superior, los sonidos eran muy refinados y las gráficas permitían reconocer personajes y objetos sin esforzar demasiado la imaginación. Nacen pilares de la industria de los videojuegos como *Mega Man*, *The Legend of Zelda*, *Mario Bros.*, *Metroid*, *Bionic Comando*, *Metal Gear*, *Castlevania* y *kirby's Adventure* además de muchos otros. Los mencionados anteriormente son franquicias o sagas que cuentan con varias secuelas y que perduran hasta nuestros días. Con la NES, Nintendo asegura una base de seguidores que lo catapultan a una posición de dominio sobre el mercado y que lo mantienen como un competidor en la contienda por el dinero de los jugadores.

A pesar de que el mercado estaba dominado por Nintendo, la consola de SEGA, la *Master System*, es la única que logra mantenerse en el mercado como competidora de la NES. Otras compañías lanzan sus consolas a un mercado que estaba saliendo de una crisis financiera pero no logran acercarse a la popularidad de las consolas de SEGA y Nintendo.

La batalla continúa entre SEGA y Nintendo, creando lo que se conocerá más adelante como *Console Wars* o la guerra de consolas. La guerra de consolas se refiere a la competición férrea por el mercado, la presión sobre los programadores para hacer exclusivos sus juegos, campañas publicitarias agresivas y una competición tecnológica constante.

En 1984 el científico soviético Alexey Pajitnov crea el videojuego que será conocido mundialmente como *Tetris*, basado en un juego de rompecabezas llamado *Pentomino*. Los términos legales en los que diferentes compañías se atribuyen los derechos de *Tetris* era incierto hasta que la unión soviética tomó una decisión, Nintendo se quedaría con los derechos para producirlo en consola y Atari en arcadas (Levy, 2014).

En 1991 Nintendo lanza su siguiente consola llamada SNES (*Super Nintendo Entertainment System*) y el mismo año SEGA lanza su consola *Master System II* para competir con Nintendo (Poh, 2011). Sin embargo, la gran base de seguidores que tenía Nintendo y los personajes icónicos que había logrado crear en la NES le otorgan la ventaja con creces. Otras consolas son lanzadas en estos años pero nunca llegan a tener la popularidad de las plataformas de SEGA o Nintendo por tres razones; Un precio muy elevado para competir, Juegos que en realidad no eran

atractivos o entretenidos y diseños poco favorables en los controles o en las partes de la consola. El control de la SNES fue consagrado por algunos como el control más cómodo del mundo, sus gráficos y estilo de personajes eran ya sumamente identificables. Tenía una gran cantidad de accesorios incluyendo un *mouse* y pistolas ópticas.

En 1991 se empieza a experimentar con CD (disco compacto) en vez de cartuchos para poder distribuir videojuegos que empiezan a necesitar cada vez más capacidad de almacenamiento y procesamiento, empieza una nueva era en los videojuegos. Las arcadias estaban muriendo para estos años y el género de peleas, que las había salvado de la extinción, no se llevaba muy bien con los modelos tridimensionales. Los videojuegos estaban transitando literalmente a otra dimensión, las imágenes creadas por pixeles fueron reemplazados por polígonos que formaban personajes tridimensionales.

El último intento de Atari por remontar en la industria de los videojuegos fue con la consola *Atari Jaguar*, lanzada en 1993. Soportaba cartuchos y CDs. A pesar de ser una consola gráficamente competente, tiene pocos juegos y padece de una pobre campaña de publicidad que se ve rebasada rápidamente por la competencia.

Sony entra a la competencia con su propia consola, la *Play Station (PS)* en 1994. Los juegos de esta consola son únicamente en CDs. Empieza una nueva era de conceptos, géneros y competencias. Sony no tiene la misma política de Nintendo acerca de sus contenidos y rápidamente se empieza a enfocar a un público de adolescentes. Para poner un ejemplo, Nintendo censuró la versión de *Mortal Kombat* para el NES reemplazando la sangre con sudor y los desmembramientos y

por desmayos. La política de contenidos de Nintendo tenía una orientación totalmente familiar. La muestra más clara de la posición de Sony (y su diferencia con Nintendo) es la popularización del género que surge en la PS con títulos como *Resident Evil*, *Alone in the Dark* o *Silent Hill* llamado *Survival-horror* (horror y sobrevivencia). En estos, se hacen uso de la sangre y monstruos deformes como elementos para atemorizar al jugador. Estos juegos no tenían miedo de mostrar escenas sangrientas, desmembramientos o poner en dilemas éticos al jugador con tal de completar una experiencia horrorizante. A menudo este tipo de juegos involucran zombis, demonios, fantasmas o seres monstruosos y se complementa la atmósfera con una sensación de desprotección y vulnerabilidad al hacer el combate engorroso o muy peligroso.

Sega por su parte, lanza en 1994 la *Sega Saturn*, pero no puede competir con el *Play Station* y se queda muy atrás en la carrera de las consolas de videojuegos.

Nintendo había prometido lanzar su consola en 1995 pero lo hace un año después dándole tiempo a Sony para hacerse de su propio mercado. Finalmente en 1996 sale a la venta la *Nintendo 64* (N64) y es aquí donde Nintendo empieza su descenso en el mercado del entretenimiento electrónico. Nintendo en una decisión controversial, elige quedarse con el sistema de cartuchos, lo que hace que sus juegos sean más caros y con menor capacidad de almacenamiento a comparación de la *Play Station*. Esta es la primera vez que Nintendo no tiene una ventaja aplastante sobre sus competidores desde que sacó a la venta la NES. La N64 estaba dirigida a audiencias de niños y pocos títulos a excepción de algunos juegos

de disparos y algunos desarrollados por la compañía Rare estaban dirigidos a un público más maduro. A pesar de ello las franquicias que había forjado desde el lanzamiento del NES como *The Legend Of Zelda* y *Mario Bros* Mantienen a la consola en una competencia más o menos igualitaria.

La guerra de consolas había empezado como nunca entre las dos compañías poseedoras del mercado. Se empieza a ver una división celosa de material intelectual y derechos de autor esta vez entre Sony y Nintendo. Los juegos que producía Nintendo eran exclusivos a su sistema y nunca se vió una de sus franquicias principales en la consola de Sony.

Para 1997 se habían lanzado varias consolas como la *Casio Loopy*, la *Apple Bandai Pippin* o la *SNK Neo Geo CD* pero ninguna pudo competir contra Sony o Nintendo.

Ya en 1998, el panorama en el campo del entretenimiento digital se va pareciendo más a lo que vemos en la actualidad. En este año es lanzada la última consola de SEGA, la *Dreamcast*. Pionera en el uso del internet en las consolas y con gráficas definitivamente superiores a las de sus predecesores tuvo un desenlace fatídico. A pesar de ser una consola con tecnología de punta y de poseer un codificador interno para mandar y recibir datos vía internet los reflectores posados sobre Nintendo y Sony opacaron a la *Dreamcast* que fue rápidamente tirada al olvido con el contrataque de la competencia y fue la última consola de SEGA (Poh, 2011).

A pesar de que SEGA había perdido completamente, hubo una cosa que perduró de la *Dreamcast*, la posibilidad de usar el internet como plataforma de

comunicación entre consolas. Hacía apenas tres años que el internet empezaba a parecerse a lo que ahora nosotros conocemos. Hasta entonces, conexiones inestables y una velocidad muy baja de conexión limitaban las posibilidades de los videojuegos en línea, aunque, los jugadores de PC (computadora personal) ya habían tenido éxito en conectar multitudes en servidores en internet. Por primera vez surge la posibilidad de interactuar virtualmente con alguien que está a miles de kilómetros y que seguramente habla otra lengua, pero que comparte un espacio virtual. Otras compañías harían de esta característica una prioridad en sus consolas y nacerá un fenómeno masivo, los juegos en línea.

En el año 2000 Sony lanza su consola *Play Station 2* la cuál es un rotundo éxito y para el 2010 se convertiría en la consola más vendida de la historia con más de 150 millones de unidades vendidas alrededor del mundo (Ewalt, 2011). Usa discos DVD que pueden grabar de 4.7 a 8 GB de información, una enorme diferencia a comparación de sus predecesores, los CDs, que guardaban de 650 a 900 MB. Una diferencia sustancial en el método de almacenamiento y en el poder de procesamiento de la máquina da lugar a juegos cada vez más complejos. La PS2 tiene compatibilidad con los juegos de PS y una biblioteca de juegos bastante robusta. Cuenta con una conexión a banda ancha Ethernet para poder jugar en línea los juegos que soporten esta característica. El siempre controversial *Grand Theft Auto III*, el frenético *God of War*, el caricaturesco *Sly Cooper* son juegos que garantizan franquicias y éxito al PS2.

Un año más tarde, en el 2001 Nintendo lanza su consola llamada *Game Cube* que no podrá competir con el PS2 en términos de ventas. Utiliza mini DVD's que

son más pequeños pero que sacrifican espacio de almacenamiento. Tiene una cobertura parcial de conexión a internet y pocos juegos son diseñados para aprovecharla. El cambio de cartucho a disco niega la posibilidad de compatibilidad con el N64. Una relación especialmente dura con los desarrolladores de videojuegos hace que pocos se queden con Nintendo y migren a otras plataformas. La sostienen los mismos pilares y juegos que ya son culto entre los seguidores de Nintendo. Las franquicias que surgieron desde los años de la NES y otras que emergieron con la N64 como *Super Smash Bros* garantizan ventas suficientes en nuestro continente como para que la *Game Cube* no sea un desastre total.

En el mismo año que la *Game Cube* es lanzada un nuevo retador entra en la pelea, Microsoft, que aunque había estado en los videojuegos de manera indirecta con las computadoras personales, ahora se lanza de lleno con un sistema llamado *Xbox*. Para sorpresa de todos, es la consola más poderosa de su generación. Aunque su tamaño y forma son poco refinados el control es cómodo (me refiero al segundo modelo producido para la consola que reubica los botones en el control y es un poco más pequeño). Al igual que la PS2, la *Xbox* usa discos DVD pero con la diferencia que el poder de procesamiento gráfico es mucho mayor, sus tiempos de carga mucho más cortos y cuenta con un disco duro interno que le permite guardar avances de los juegos sin necesidad de comprar accesorios adicionales. Videojuegos como *Halo: Combat evolved*, y *Halo 2* se ganan una base de seguidores enorme. Juegos como *Fable*, *Ninja Gaiden* y *Kingdom Under Fire: Heroes*, hacían gala de todo el poder y delicadeza de los polígonos que podía procesar la consola de Microsoft. Pronto se vuelve la favorita de muchos jugadores.

Una característica importante es que el juego en línea de este sistema esta mediado por un servicio de Microsoft, es decir, que para jugar en línea tienes que pagar una membresía anual o mensual además de contar con internet de banda ancha, cosa que ni la PS2 ni la *Game Cube* requieren.

La primera consola de la siguiente generación en asaltar los mercados es la de Microsoft llamada *Xbox 360*, lanzada el 2005. Los primeros lotes tienen muchos defectos y fallas en los primeros meses después de su lanzamiento. Al parecer, para ganarle la carrera a las otras compañías, la manufactura de la consola de Microsoft fue de baja calidad y las consolas tenían defectos de fábrica que las dejaban inservibles. La *Xbox 360* seguía funcionando con discos DVD pero la capacidad gráfica había aumentado notoriamente. Si bien no representaba una diferencia abismal como los primeros modelos de polígonos tridimensionales se abría una gama de posibilidades con el número de partículas y la resolución de las texturas.

Comienza a ser obvio que las televisiones convencionales ya no tienen la resolución suficiente y los propios desarrolladores empiezan a trabajar en resoluciones mínimas de 720 pixeles. El cable HDMI reemplaza las conexiones AV (Audio y Video o RCA por sus siglas en inglés) y se convertirá en el cable estándar para los dispositivos que reproducen video de alta definición.

Inicia junto con la *Xbox 360* un fenómeno sin precedentes en la historia de los videojuegos, *Call of Duty 4: Modern Warfare*, *Halo 3* y *Gears of War* se convierten en juegos sumamente populares y competitivos a través del servicio en línea. Cientos y miles de jugadores se conectan diariamente para entrar en tiroteos

caóticos, solitarios o por equipo. El sistema en línea sigue siendo un servicio que se cobra por separado en la consola de Microsoft.

La consola de Sony sale a la venta el 2006 y es llamada *Play Station 3*, porque es la tercera de las *play station*. A diferencia de su competidora de Microsoft utiliza discos *Blue Ray*, lo que le permite almacenar cantidades masivas de información. La consola de Sony no tiene problemas de fábrica pero es considerablemente más cara que la *Xbox 360* al igual que sus juegos grabados en *Blue Ray*. La PS3 se queda un poco baja de ventas pero remonta un par de años más tarde. El servicio de juego en línea es gratuito mientras que tengas conexión a internet de banda ancha.

En el mismo año del lanzamiento de la consola de Sony, Nintendo lanza su consola llamada Wii. De nuevo, con un enfoque familiar, se anuncia como un sistema novedoso y vanguardista. El control de movimiento que posee permite diferentes usos ingeniosos pero le quita toda la precisión para las tareas delicadas. Nintendo logra una venta tremenda del Hardware pero su biblioteca de juegos es pequeña en comparación con la de sus competidores. Los clásicos de los fans arrastran la consola por un arduo camino. La limitante de los controles y los lineamientos de Nintendo en cuanto a producción de contenido ahuyentan a muchos desarrolladores. La Wii pronto se quedará sin títulos nuevos y fuera de la guerra de consolas. Las compañías productoras de videojuegos, al pasar exclusivamente a producir *software*, vieron la oportunidad de producir sus videojuegos para más de una consola. Sin embargo, la Wii tiene una arquitectura fundamentalmente distinta a la de sus competidores, esto significa que hacer una versión de cualquier

videojuego para la Wii representa modificar toda la estructura del mismo y evidentemente invertir recursos para hacerlo. Mientras que muchos juegos aparecían en las bibliotecas de ambas consolas, *Play Station 3* y *Xbox 360*, la Wii nunca vería esos títulos.

II. Historia y características del género de juegos de disparos en primera persona

Los videojuegos de disparos son uno de los pilares más robustos en la industria de videojuegos contemporánea. Franquicias como *Halo*, *Call Of Duty* o *Farcry* se han convertido en verdaderas gallinas de huevos de oro. Las estanterías se llenan cada año de alguna entrega de éstos y se venden en enormes cantidades. Ya existían distintos juegos con temática militar y de disparos como *Contra*, desarrollado y distribuido por Konami en 1988 por nombrar alguno de los más populares. Los juegos de disparos fueron durante mucho tiempo tremendamente rudimentarios a comparación de otros géneros. Una de las razones era simplemente la potencia limitada de las consolas y arcadas de mediados de los ochentas.

La definición de juegos de disparos en primera persona es todo aquel juego que utilice un sistema de lanzamiento de proyectiles desde la perspectiva del avatar o personaje principal como mecánica fundamental, ya sea para progresar en la narrativa o para alcanzar un límite determinado de puntos. Cuando hablamos de la perspectiva del avatar o de “primera persona en videojuegos” nos referimos a la

característica de cualquier juego en el que tenemos una vista desde los ojos del avatar es decir, la posición de la cámara está puesta sobre la perspectiva del yo.

En 1992 que *Wolfenstein* es creado por *id Software*, una desarrolladora estadounidense y se convierte rápidamente en un éxito aplastante y rotundo. *Wolfenstein* era un juego innovador que explotaba todo el poder de las computadoras personales de su época. La historia del juego es simple, eres un espía estadounidense infiltrado en una base alemana nazi y tiene que escapar de ella. Es la primera vez que muchos jugadores se ponen detrás de un arma de fuego en un videojuego. En el repertorio de armas de *Wolfenstein* había un cuchillo, tres armas de fuego que funcionaban con munición limitada y que se recogía del suelo o de enemigos abatidos. Los enemigos son soldados nazis y algunas variantes más como perros y algún robot. Los enemigos efectivamente sangraban al dispararles y caían en un charco de sangre al ser eliminados. Aun con una tecnología bastante limitada eran reconocibles figuras humanas, armas y suásticas nazis. Nintendo censuró la sangre y las suásticas en la versión para el NES.

Un inicio polémico para los juegos de disparos pues muchos de los padres y gente exterior a los videojuegos no sabían qué hacía una suástica y Hitler como jefe final de un juego.

No menos polémico fue su sucesor, *Doom*, que un año después, de las manos de la misma compañía, *id Software*, llegaría a las computadoras personales con una gama de mejoras. Es mecánicamente muy parecido a *Wolfenstein*, pero con temática distinta. El repertorio de armas de personaje principal se duplica, los enemigos se habían reemplazado por demonios y la Alemania nazi con una base

futurista en una luna de marte. Experimentos militares con portales inter dimensionales hacen que el infierno vomite monstruos sobre la base militar y el protagonista tiene que sobrevivir a la pesadilla moliendo los monstruos con armas de fuego. La compañía creadora de *Doom*, *id Software*, llegó a ganar en un solo día 100,000 dólares y a trabajar con Bill Gates para hacer una versión funcional para el sistema operativo *Windows 95* (Coldewey, 2013).

La respuesta de la sociedad estadounidense no se hizo esperar, padres de familia consternados y mucha gente alarmada por los contenidos del juego lo calificaban de mala influencia para los jóvenes. Los tiros de escopeta que deformaban notablemente los cuerpos de los demonios y los símbolos judeocristianos hacían una combinación bastante polémica. *Doom* es pronto uno de los juegos más instalados en todo el mundo y distintas compañías de videojuegos hicieron imitaciones de él sin parar. Se cuentan por decenas las cantidades de imitaciones de *Doom* desarrolladas por otras compañías y fue trasladado a casi todas las consolas de esa generación.

De nuevo *id Software* a la cabeza del género de disparos en primera persona y de los videojuegos en PC lanza en 1996 *Quake*, pero esta vez en verdadera tercera dimensión y con modelos poligonales. El personaje principal es enviado a través de uno de los portales que vierten monstruosidades a la tierra para asesinar a la entidad demoniaca conocida como *Quake*. Este juego populariza de manera sin precedentes uno de los aspectos constitutivos de los videojuegos de disparos contemporáneos: el multi-jugador en línea. *Quake*, además del modo historia, contenía un modo en el cuál jugadores podían entrar a una arena especialmente

pensada para que se enfrentaran unos a otros. Las reglas pueden variar, pero esencialmente es competir con otras personas para lograr matar el mayor número de jugadores del equipo enemigo. Una vez muerto se tiene que esperar un cierto tiempo para reintegrarte a la partida y progresar sumando puntos hasta llegar a un número determinado. Armas, mejoras y paquetes que restauran tus puntos de salud están regados por el mapa para asegurar que la partida no se detenga. Este multijugador rápidamente genera una cantidad enorme de fanáticos y es de los primeros en constituir un deporte electrónico competitivo. La PC es la plataforma en la que *Quake* es lanzado y es en ese momento la única que posee la capacidad de jugar en línea de manera estable.

En 1997 *Rare* crea *Golden Eye 007* para la consola Nintendo 64, siendo el título que inicia la tradición de los juegos de disparos en primera persona a las consolas. Siguiendo las aventuras del agente James Bond, el juego es mucho más lento y cuidadoso a comparación de los juegos de *id Software*, los cuales hacían énfasis en la movilidad y velocidad del jugador en recorrer los pasillos y niveles. *Golden Eye 007* no tenía multijugador en línea, pero sí tenía uno local en el cual se divide la pantalla del televisor hasta en cuatro partes para que otros jugadores se unan a la partida en la misma consola. El juego fue muy bien recibido y se convierte en uno de los juegos clásicos de la N64.

Una gran cantidad de videojuegos de disparos en primera persona basados en la segunda guerra mundial se producen a finales de los noventa. Nacen franquicias como *Medal of Honor*, *Battlefield 1945*, *Call of Duty: Finest Hour* entre muchos otros.

En el 2007 *Halo 3* estaba en la cúspide de los juegos de disparos en primera persona hasta el lanzamiento de *Call of Duty 4: Modern Warfare* que convirtió al género de juegos de disparos en el monstruo que conocemos ahora. Publicado para la consola *Xbox 360* presenta la misma fórmula básica que los juegos anteriores pero curiosamente hay mucha menos sangre y menos escenas de desmembramiento. De hecho los enemigos a los que disparas solo se tiran al suelo mientras las balas impactan, sin mucho efecto gráfico, en su cuerpo. Lo más sorprendente de este juego se encuentra en el multi-jugador pues nunca se había visto un énfasis tan grande en las armas. En esta entrega de *Call of Duty* hay un número enorme de armas de fuego que además pueden ser personalizadas con distintos accesorios. Las partidas otorgan ciertos puntos que se acumulan en tu perfil, y al alcanzar determinada cantidad de puntos se va desbloqueando progresivamente más aditamentos y armas. Esta es una característica importada de otro tipo de juegos y que fomenta la satisfacción de seguir jugando. Cuando regresas al juego, retomas tu perfil y tu progreso para continuar desde donde lo dejaste. Las partidas se vuelven altamente competitivas y frenéticas. Puede que no pasen tres segundos entre la reaparición en el mapa del jugador y ser muerto por un adversario, las arenas de tiroteo son reducidas y fuerzan los encuentros a cada momento.

Call of Duty 4: Modern Warfare a diferencia de sus predecesores con el mismo nombre, narra la historia de distintos personajes involucrados en un conflicto ficticio aunque totalmente realista en el medio oriente. Los escenarios de la segunda guerra mundial son reemplazados por calles de una ciudad islamita en medio de un

golpe de estado. Rusos exsoviéticos y árabes se entrelazan en una conspiración para amenazar a Estados Unidos.

III. Videojuegos y violencia, la batalla moral

Antes de que las consolas personales alcanzaran la popularidad que hoy tienen los videojuegos fueron tremendamente populares en la forma de arcadias, o maquinitas. Una forma de jugar que costaba solo una moneda por intento y que permitía que los que no podían costear una máquina personal tuvieran acceso a los videojuegos. Las arcadias, heredadas de las máquinas de pinball o tragamonedas que fueron prohibidas durante algún tiempo en EU por el hecho de ser consideradas apuestas y por lo tanto ilegales. El hecho de ser ilegales no elimina su existencia y se reubican en lugares clandestinos. Bares, prostíbulos, arrabales y en general, lugares en dónde se llevaran a cabo actividades ilegales. Las primeras arcadias de videojuegos son instaladas en universidades y en bares, no son pensadas como un producto para niños.

Además del rechazo que se tiene a las máquinas de apuestas, se le une un suceso a principios de los ochentas. Un juego de mesa llamado *Dungeons & Dragons* (D&D) se hizo tremendamente popular entre la juventud estadounidense. Basado casi totalmente en la imaginación, los jugadores creaban sus propias historias de fantasía medieval. Se jugaba por medio de libros de reglas y con un uso bastante pesado de matemáticas para determinar cómo las piezas se jugaban. Este hecho excluía a una gran cantidad de personas que buscaban entretenimiento

inmediato y pasivo. De la misma manera, congregaba a una población determinada con características muy específicas que jugaba constantemente. Las temáticas sobre las cuales se desarrollaban los juegos eran tomadas del acervo de conocimiento de los jugadores. Los enemigos eran entonces demonios, magos malvados y otras abominaciones junto con símbolos judeo-cristianos. Esto fue inmediatamente interpretado como prácticas diabólicas, aquelarres malvados de jóvenes fanáticos. Una completa ignorancia por parte de los padres y de la comunidad ajena al juego en general crea un prejuicio sumamente marcado. Los dados de más de seis caras y manuales ilustrados eran interpretados como instrumentos de rituales extraños y satánicos.

En 1980 un niño prodigio, James Dallas Egbert III, se suicida y su madre culpa inmediatamente a su pasatiempo favorito que era Dungeons & Dragons (BBC, 2014). La madre inicia una campaña contra este tipo de juegos acompañada de sectores católicos, acusaban a este contenido de promover una serie de absurdos entre los que se encuentra la homosexualidad, el canibalismo, barbarismo, voodoo y el suicidio. La compleja situación del suicidio de Egberth involucra depresiones constantes, abuso de drogas y la exigencia de mantener su rol de estudiante de alto rendimiento. A la prensa sensacionalista no le interesan estos detalles y presenta a D&D como el responsable de su conducta suicida. Por supuesto que se harán versiones en los videojuegos de D&D y son catalogados como juegos de *Role* o RPG (*Role Playing Game*). Los videojuegos cargan con este estigma y sobre todo son objeto de asedio constante de comunidades religiosas distintas.

La enorme popularidad de la industria creciente de los videojuegos provoca una reacción negativa hacia las arcadas. Los lugares en los que se congregaban los adolescentes y niños a jugar eran lugares oscuros y cerrados por la obvia razón de que estaban saturadas de máquinas y que el reflejo del sol no deja ver la pantalla. La preocupación crece pues las arcadas se convierten en un lugar en que los niños y adolescentes se relacionan sin supervisión y no se sabe con quién entran en contacto. Esta es una de las primeras referencias que se encuentran de la relación seria entre violencia y videojuegos. Se empieza hablar de que son estos los lugares en los cuales los niños entran en contacto con drogas y pandillerismo (June, 2013). De hecho hay una campaña fuerte en contra del uso de drogas que empieza con la política de “*War on drugs*” que lleva a distintos ámbitos del entretenimiento a mostrar mensajes anti drogas. Las maquinitas a finales de los ochentas y principio de los noventas mostraban un logo del FBI sobre un fondo azul que decía; Los ganadores no usan drogas.

En 1992 *Mortal Kombat* desarrollado por la compañía *Midway*, un juego de peleas altamente sangriento y con desmembramiento gráfico que hace estallar una serie de críticas que culminarán en la creación de la ESRB. Por primera vez se tiene la intención de censurar ciertos videojuegos para la audiencia infantil, sin embargo la ESRB solamente emite recomendaciones, la responsabilidad de comprar o no el producto para los niños recae en los padres. Serios debates en las cámaras políticas estadounidenses se plantean la censura o la limitación al acceso a los videojuegos. Curiosamente la mercadotecnia y la prohibición provocan que aumente la popularidad del juego. Si bien *Mortal Kombat* no era nada especial y estaba por

debajo de los demás juegos de peleas, es la prohibición y la violencia gráfica lo que le dará más de una decena de secuelas con juegos programados para la generación actual de consolas.

1999 marca una línea divisoria en cuanto a la discusión sobre violencia y videojuegos. La masacre de *Columbine*, perpetrada por dos estudiantes, trae a colación el tema pues los chicos jugaban *Duke Nukem* y *Doom* e incluso se encuentran referencia a éstos en sus diarios (Weller, 2006). El veredicto; los videojuegos son los responsable de que los adolescentes sean violentos y asesinos en potencia. Una prensa sensacionalista, padres preocupados y una sociedad indignada usan como chivo expiatorio el consumo de contenido violento. La búsqueda de un chivo expiatorio se hace obligatoria para poder descargar la angustia producida por los eventos, pero sobre todo, de quitarle peso al contexto social como posibilitador del acto. Los profesores y gente allegada a los asesinos concuerdan en que eran chicos peligrosos y violentos pero nunca se imaginaron que llegarían a cometer tales atrocidades.

Recientemente los estudios de género con enfoque feminista han realizado una gran crítica a las representaciones de las mujeres en contenidos de entretenimiento y comerciales. Anita Sarkeesian, graduada en ciencias de la comunicación, con una maestría en pensamiento político y social creó en 2009 *Feminist Frequency* un canal de videos en internet que hace una crítica a las representaciones de la mujer en la cultura popular. En una serie de videos titulados "*tropes vs women in videogames*" Anita expone un análisis feminista de algunos videojuegos y es bombardeada por una serie respuestas violentas e intimidantes.

Ha declarado que incluso recibió amenazas de muerte y de violación por parte de *gamers* enojados por como se expresa de los videojuegos y de la comunidad que los consume (Liss-Schultz, 2014). Este es el inicio de una nueva controversia y una serie de fricciones con la prensa especializada en videojuegos, esta vez con el tema de género. Amenazas de muerte, reacciones intimidantes, repudio fanático son los peligros que adjudican al generalizar a los *gamers* a partir de amenazas recibidas por columnistas de artículos de opinión. En el fondo, se entiende que los *gamers* son personas potencialmente violentas que estallan cuando se critica su pasatiempo. Los videojuegos y la violencia de género internalizada en ellos perpetúan la perspectiva machista que además violenta al otro al ser cuestionada. Los estudios culturales de Anita siguen estableciendo una relación causal entre el consumo de contenido machista y la reproducción de conductas machistas. Las condiciones sociales, culturales, subjetivas e históricas que permiten la reproducción de este tipo de pensamiento no son objeto de su estudio.

IV. Creadores de *Call of Duty: Black Ops*

Para poder analizar el escenario en el que se produce esta forma simbólica determinada es necesario indagar sobre los creadores de la misma, la empresa como tal y las personas involucradas en el proceso. De una manera breve se presentan los detalles de creadores y compañías que hacen posible la realización del juego de *Call of Duty: Black Ops*.

La franquicia *Call of Duty* que ya cuenta con numerosos títulos ha sido producida por dos compañías esencialmente, *Treyarch* e *Infinity Ward*. *Treyarch* es la compañía que se encarga de desarrollar el octavo juego de la franquicia *Call of Duty* llamado *Call of Duty: Black Ops*, lanzado en 2010.

Treyarch nació como una empresa independiente en 1996 en Santa Mónica, California, fundada por Peter Akemann y Don Likeness. La compañía crece rápido al asociarse con *EA Sports* y producir títulos de deportes. La primera colaboración con la casa que publica la serie de *Call of Duty*, *Activision*, es con un juego de patinetas llamado *Tony Hawk's Pro Skater* en el año 2000. En el año 2001 *Treyarch* es comprada por *Activision* y para la cual desarrollará el título de *Call of Duty: World at War* en 2008.

El desarrollo de los videojuegos es lento e involucra a decenas de personas trabajando en distintas cosas. Desde los programadores como tales, que esculpen los modelos en tercera dimensión, hasta los actores que prestan sus voces para hacer creíbles los diálogos, todos trabajan constantemente para desarrollar el juego. Sin embargo hay dos puestos dentro del proceso de desarrollo de un juego que son los que toman las decisiones sobre las narrativas y por lo tanto, el contenido argumentativo y narrativo del juego: Los escritores y los directores. Los directores se encargan de coordinar el contenido creativo de un videojuego y los escritores son los que construyen la trama narrativa. Con base en esto, todo el demás equipo trabaja y articula sus esfuerzos para terminar el proyecto en conjunto.

Los escritores de *Call of Duty: Black Ops* son tres: Craig Houston, David S. Goyer y Dave Anthony, quién también es el director. A pesar que estamos hablando

de uno de los juegos más populares en la actualidad hay muy poca información del equipo de desarrolladores y del equipo de *Treyarch* en general.

David S. Goyer, es una de las excepciones, nacido en Ann Arbor, Michigan en 1965. Hijo de una madre soltera de clase trabajadora logró acceder a la USC (*University of Southern California*) para estudiar artes cinematográficas graduándose en 1988 con un título de guionista (Goyer, 2012). Tiene publicadas tres novelas de ciencia ficción y ha trabajado en una cantidad considerable de películas y series de Tv. Entre sus trabajos más destacados resaltan: *Blade* (1998), *The Dark Knight* (2008), *Batman Begins* (2005) y *Godzilla* (2014) por hablar solo de su participación en la pantalla grande.

Dave Anthony, director creativo de *Call of Duty: Black Ops* es un personaje excéntrico y en general hay poca información sobre su persona y su trabajo en medios públicos. Sin embargo, recientemente se ha convertido en un asociado no residente del *Atlantic Council*. El objetivo del *Atlantic Council* es “promover liderazgos constructivos y la consolidación de negocios basados en el rol central del *Atlantic Council* para enfrentar los desafíos globales... (y) para crear un mundo más seguro y próspero” (*Atlantic Council*, 2015). En pocas palabras esta asociación tiene como objetivo proteger los intereses de EU y países aliados en materia de seguridad internacional. Dave ofreció una pequeña entrevista vía internet muy poco formal para el *Atlantic Council* en la que resumía su experiencia profesional. Esencialmente había dejado la escuela (no dice que estudiaba ni si terminó su carrera) y se dedicó a probar videojuegos para conseguir dinero en su natal Inglaterra. Después de un tiempo, se volvió desarrollador de videojuegos por diez años aproximadamente

antes de ser contactado para dirigir el proyecto de *Call of Duty* cuándo la franquicia iniciaba. La entrega de *Black Ops* representa la cúspide de su carrera. El *Atlantic Council* lo ha contratado para dar un análisis de “cómo deben adaptarse los Estados Unidos en el futuro”. Aparentemente consideran importante el análisis de una persona creativa acerca del futuro de los conflictos militares. Esta noticia cobra vital importancia pues en el discurso de bienvenida que da para el *Atlantic Council* menciona cosas preocupantes con relación al juego *Call of Duty* y que nos pueden dar una pista sobre su pensamiento. Entre otras cosas, argumenta que la opinión pública sobre materia de seguridad puede ser manipulada como el mercado que consume su videojuego. Las palabras de Dave son claras y las rescata Cowan (2014) en su artículo;

...Aunque les guste (*Call of Duty*) a la gente o no, hacemos todo lo posible para esencialmente lavarles el cerebro y que les guste aún antes de que salga... veo al gobierno de los Estados Unidos, irónicamente, tiene los mismos problemas que la franquicia *Call of Duty* tiene. Ambos somos los mejores en el mundo en lo que hacemos, ambos tenemos muchos enemigos... la diferencia es, que nosotros sabemos cómo reaccionar a eso (Dave, 2014).

Además de esto, recomienda mantener oficiales armados en las escuelas para evitar posibles ataques terroristas haciendo una comparación con el servicio que desenvuelven agentes en las aerolíneas.

La conferencia dada por Dave, se basa en varias ocasiones en comparaciones acientíficas de escenarios planteados por películas comerciales y eventos violentos queriendo hacer ver que los artistas habían “predicho” los eventos

de cierta manera. Una palabra muy recurrente su discurso es la de enemigo. Siempre se menciona al enemigo posible y acechante aún cuando se esté especulando sobre lo que podría pasar.

Aquí tenemos el ejemplo más claro de la línea ideológica plasmada por el director creativo del videojuego *Call of Duty: Black Ops*. La idea del enemigo permanente y la vigilancia constante refuerza la afirmación de que la violencia ejercida contra ellos es justa pues es defensiva. Pero quizás la idea más preocupante que presenta en su discurso es la de lavar el cerebro de los sujetos. De hecho admite que el Estado debería seguir el ejemplo de las campañas de márketing y lavar los cerebros de la población para que acepte medidas de seguridad que de otro modo no haría.

V. Escenario espacio temporal de *Call of Duty: Black Ops*

Esta entrega de *Call of Duty* es lanzada en 2010 siendo ya parte de una franquicia popular y bien conocida en el mercado. Hay que recordar que este es el periodo del remonte del mercado estadounidense de producción distribución de videojuegos a nivel mundial. Este fenómeno comienza aproximadamente en 1995 con SONY con su consola *Play Station*. Los videojuegos más populares dejan de ser producidos en Japón. Cada vez se van haciendo menos los títulos de fantasía y se multiplican los videojuegos de disparos como hemos anteriormente. Este giro es de suma importancia pues representa un remonte de la industria occidental de videojuegos que produce sus contenidos para audiencias occidentales. Esto no quiere decir que

muchos juegos producidos y distribuidos por empresas japonesas no dedicaran juegos explícitamente para audiencias occidentales, pero las diferencias en las temáticas y estilos son notablemente diferentes.

Una de las características específicas del periodo en el que se desarrolla la producción de *Call of Duty: Black Ops* y muchos juegos más es la integración de elementos de la vida cotidiana estadounidense. Por ejemplo, es en este periodo de los videojuegos que aparecen armas de fuego cada vez más realistas y detalladas. Siendo las armas de fuego parte de la historia y vida cotidiana del pueblo norteamericano, éstas se vuelven un coprotagonista en la trama de los videojuegos. Si consideramos que los conflictos armados, de nuevo, forman parte de la vida cotidiana de los ciudadanos estadounidenses, no es sorpresa el encontrarnos con innumerables juegos que se desarrollan en medio de conflictos armados y en guerras.

Call of Duty: Black Ops es un producto hecho según los intereses del mercado estadounidense y que trata temas conocidos por un grueso de su población. Del mismo modo toca fantasías, mitos y temores del pueblo norteamericano. La fantasía del héroe patriótico que se sacrifica por la nación y la libertad, los mitos que se han generado alrededor del asesinato de John F. Kennedy o de los experimentos “súper secretos” que lleva a cabo el gobierno de los Estados Unidos. El temor a los ataques terroristas, a las armas biológicas, al comunismo soviético y sus partidarios.

La historia de la franquicia *Call of Duty* es interesante no solo por ser una expresión del cambio de hegemonía en el mercado e industria de los videojuegos

sino que también podemos considerarla como la génesis de un fenómeno gigantesco que se ha consolidado en nuestros años; los videojuegos militares de disparos como género específico en los videojuegos.

VI. Instituciones sociales alrededor de *Call of Duty: Black Ops*

Para analizar las instituciones sociales que intervienen en la producción, distribución y consumo de *Call of Duty: Black Ops* podemos empezar por desglosar distintas instituciones que influyen no solo en la circulación de la forma simbólica sino también en su misma producción. Las podemos dividir en dos grandes rubros; Instituciones de producción e instituciones de comercialización. La división de estas categorías es meramente analítica pues en la realidad una y otra se mezclan influyendo en las decisiones que se toman en ambos ámbitos.

Instituciones de producción; En las instituciones de producción encontramos a los desarrolladores y a los *publishers*. Los desarrolladores se agrupan en compañías en las que trabajan para crear proyectos y presentarlos a los *publishers*, quienes decidirán si financian o no el proyecto. En el caso de la compañía *Treyarch* (*desarrolladora de Call of Duty: Black Ops*), inició como un equipo de desarrolladores que trabajaron en videojuegos de disparos anteriormente. Cabe mencionar que los desarrolladores no están limitados a trabajar permanentemente con un *publisher* a menos de que su contrato diga lo contrario. Los desarrolladores son los encargados de crear el videojuego desde cero y proponer mecánicas y

conceptos de arte al *publisher* quien decide si quiere invertir su capital en el proyecto.

El *publisher* cumple a su vez una función de producción pues si bien no se involucra (generalmente) en la programación directa del videojuego sí toma decisiones de carácter creativo. Envía recomendaciones, fechas y ordenes a los desarrolladores para que sean integradas o ejecutadas en el videojuego. Es esta una de las fronteras en las cuales se desdibuja la división entre el proceso de creación y el de distribución. Si bien la tarea principal del *publisher* es proporcionar el capital y los medios para comercializar el videojuego, siempre hay ejemplos en la industria en los que los *publishers* modifican sustancialmente las mecánicas de los videojuegos en razón de sus expectativas comerciales. En el caso de *Call of Duty: Black Ops*, *Activision*, es la compañía que invirtió el capital. *Activision* Acompañó al nacimiento de los videojuegos en Norteamérica y es uno de los *publisher* más grandes de la industria.

En las instituciones de comercialización encontramos de nuevo a los *publishers* pues son los que establecen los contratos con las compañías productoras de *hardware*, es decir, las productoras de consolas de videojuegos. Es de gran importancia señalar que el hecho de que *Call of Duty: Black Ops* haya sido publicado en todas la consolas de su generación (*Wii*, *Xbox 360*, *Play Station 3* y *PC*) se debe a todo el capital invertido por *Activision* para pagar a los diferentes productores de hardware.

Por último, la escala más alejada de la producción en el proceso de comercialización de los videojuegos son las tiendas que ofrecen el producto físico

o digital para su consumo. Pueden ser desde tiendas digitales, especializadas o supermercados que crean contratos con los *publishers* para obtener beneficios especiales o mercancías exclusivas.

VII. Análisis de los medios técnicos de *Call of Duty: Black Ops*

Call of Duty: Black Ops, como ya se había mencionado fue publicado para todas las consolas principales de su generación, eso incluye, esencialmente, cuatro formatos distintos; disco DVD de doble capa, Disco *Blue Ray*, disco óptico para Wii y formato digital.

El disco DVD de doble capa es un formato intermedio usado por la *Xbox 360* y es un disco DVD de alta capacidad que se quedará corto para alcanzar al *Blue Ray* de la *Play Station 3*. El disco óptico para Wii tiene una capacidad de almacenamiento similar al DVD de doble capa del *Xbox 360* pero con un formato específico para la consola de Nintendo. El medio de distribución electrónico tiene como compradores principalmente a los usuarios de computadoras personales aunque también se distribuye por medio de las tiendas electrónicas de cualquiera de las consolas anteriormente mencionadas.

Más allá del grado de fijación que pueda tener tal o cual disco desde la perspectiva de Thompson, me parece importante analizar el uso de recursos para programar en cada una de estas diferentes consolas. Es evidente que para que los bienes culturales sean distribuidos por distintos medios técnicos tienen que invertirse recursos y horas de trabajo para lograrlo sin embargo, en los videojuegos es una tarea que a menudo representa un trabajo exhaustivo y peligroso. Los discos

no son solamente lienzos blancos en los que se puede copiar una imagen a placer, tienen que ser “decodificados” por cada una de las consolas. Es decir, cada disco, perteneciente a distintas consolas tiene un “código distinto”. Por supuesto este es un proceso mucho más complejo y carezco de conocimientos de programación o razones para dar una explicación de tal magnitud de acuerdo con los intereses de esta investigación. Son numerosos los casos en los cuales las versiones del mismo juego varían drásticamente en calidad y características. La posibilidad de que *Call of Duty: Black Ops* haya podido estar disponible en tantos formatos y en distintas consolas se debe a los recursos de *Activision* y es una característica de la industria contemporánea de los videojuegos. Comúnmente llamados juegos AAA (triple A), son videojuegos que financiados por compañías multimillonarias aseguran un lanzamiento en distintas consolas y una “calidad” característica de este tipo de títulos.

Podemos observar como nuevamente los medios de transmisión se entrelazan con el fenómeno de la producción y distribución misma de los videojuegos.

Capítulo 3. Análisis formal de *Call of Duty: Black Ops*

I. Análisis narrativo de *Call of Duty: Black Ops*

Sin duda el objetivo de este trabajo no es narrar ni construir a través de la descripción una imagen completa de los sucesos que narra el videojuego. El análisis se concentrará esencialmente en las partes que nos permitan seguir la narrativa y la argumentación del juego así como los procesos de justificación para las acciones de los personajes.

La campaña del juego inicia con una escena introductoria en la que el personaje principal se encuentra en una sala de interrogación. Desde un espejo falso surge una voz que nos revela la identidad del personaje. Su nombre es Alex Mason, nacido en Alaska y estamos siendo interrogado y torturado por ser un ex integrante de un grupo de asesinos de la CIA. Se le cuestiona sobre una serie de números y el paradero de algunos sujetos.

La historia que narra el videojuego son los recuerdos del personaje principal con los que llegan a su mente forzados por la tortura y el interrogatorio. Al parecer el personaje principal participó en una misión para asesinar a Fidel Castro durante la batalla de Bahía de Cochinos en 1961. Cada transición de tiempo y lugar son conectadas con escenas de interrogatorio.

La primera misión del juego comienza con tres soldados estadounidenses planeando el magnicidio en lo que parece ser un bar cuando un soldado cubano entra diciendo "saquen los papeles" e inmediatamente maniatada a una mujer que estaba bailando en el pequeño establecimiento llamándola "puta capitalista". Los soldados estadounidenses (entre ellos el personaje principal) asesinan a los soldados cubanos y salen a las calles a hacer su camino a disparos hasta el punto de infiltración.

Eventualmente los soldados norteamericanos entran a una casa grande y detrás de una puerta sorprenden a Castro. En una escena en cámara lenta se revela el líder cubano que rápidamente toma a una mujer en camisón blanco como escudo humano y apunta con un arma de mano al protagonista. El jugador debe responder rápido y apuntar con su propia pistola de mano para matar a Castro. La bala viaja en cámara lenta hacia la cabeza de Fidel mientras canta una voz femenina como en un coro de Iglesia. La bala impacta en la cabeza del mandatario y éste cae al suelo. Liberada de los brazos de Castro, la mujer toma una arma de debajo de la cama y el jugador es obligado a dispararle o permitir que el otro soldado norteamericano la mate. Después de asesinarlos uno de los dos soldados norteamericanos presentes en la habitación exclama; “perra loca... la usa como escudo humano y aun así lo protege” a lo que Mason responde; “los seguidores de Castro son fanáticos en su devoción por él”. En un escape espectacular, el personaje principal es capturado mientras los otros soldados norteamericanos logran salir. Capturado, Mason es llevado frente a Fidel y es obvio que aquella persona que mataron en la operación era un doble. Castro habla con un general ruso ahí presente llamado Dragovich para ofrecerle al rehén como “un regalo para honrar nuestras relaciones” y agrega: “asegúrate que sufra”. El personaje principal señala que fue una trampa y que los soviéticos habían planeado todo. Es trasladado a la URSS a un campo de trabajo forzado localizado en Vorkutá. Vorkutá es una ciudad rusa que en época de la URSS funcionó como campo de trabajos forzados en minas de carbón.

En el trabajo de campos forzados se inicia un motín de prisioneros rusos y luchan contra soldados soviéticos. Reznov, un prisionero ruso que organiza el motín se refiere al personaje principal como igual al decir; “no somos tan diferentes, somos soldados sin ejército”. Mientras el motín va ganando fuerza, los prisioneros rusos son inspirados por un discurso de Reznov, el cual versa: “ha llegado la hora de levantarnos contra el opresor... a los ojos de nuestros líderes ya estábamos manchados por el occidente capitalista... hoy les mostraremos el corazón de la verdadera Rusia...”. El final de esta misión es marcado con otro escape al puro estilo de película de acción hollywoodense. Cabe mencionar que realmente hubo un motín de prisioneros en Vorkutá en 1953.

El personaje principal regresa a EU donde es contratado de nuevo por la CIA y bajo orden directa de Robert Strange McNamara (quien en la vida real fue secretario de defensa de los Estados Unidos de 1961 a 1968) es asignado a una misión para asesinar a Nikita Dragovich, el general Soviético ficticio que estaba con Fidel Castro. Guiado por McNamara el personaje principal es llevado al pentágono y dentro de él, a una sala llena de computadoras llamada “*the nerve center*”. McNamara, al entrar a esta habitación comenta; “creo estar en lo correcto cuando digo que la civilización ha sido salvada, más de una vez, en esta habitación...”.

Poco después, Mason es llevado a una sala de juntas donde se reúne con el entonces presidente de los Estados Unidos John F. Kennedy. Esta reunión ocurre, según el videojuego, el 10 de noviembre de 1963. Las primeras palabras que pronuncia el presidente son; “estamos en gran peligro por los comunistas. Nuestra libertad... nuestra forma de vida está en riesgo”. Dado que esta es una narración

construida desde la imaginación del personaje principal, episodios de distorsión de la realidad ocurren representados por escenas de cámara lenta, visión borrosa e incluso una escena durante la entrevista en la que Mason le apunta a la cabeza de Kennedy con un arma de mano mientras suena un chirrido agudo. El presidente confirma la orden de McNamara para asesinar a Dragovich aparte de ordenar a Mason desintegrar el programa espacial soviético y el proyecto de misiles de largo alcance de los mismos, además de “eliminar al equipo ascensión, científicos nazis cooptados por los rusos después de la guerra”.

La misión encomendada por el presidente empieza con el personaje principal junto con Woods, uno de los soldados norteamericanos que había participado en el intento de asesinato de Fidel Castro en la batalla de bahía de cochinos. Se encuentran en lo que parece un deshuesadero de partes de avión o de partes de cohetes en medio de un desierto. La ubicación dada por el juego es el lugar de lanzamiento espacial más antiguo del mundo, el Cosmódromo de Baikonur, localizado en Kazajistán y construido por la URSS. En el primer encuentro que tienen con soldados soviéticos, estos están ejecutando a un soldado estadounidense capturado enterrándole un objeto punzante en el ojo hasta dejarlo sin vida. Infiltración y tiroteos en la base de lanzamiento espacial culminan en la destrucción de un prototipo de cohete que no se aclara si era militar o espacial. Cabe recalcar que los científicos que se encargaron eliminar por ordenes del presidente estadounidense son muertos de manera indirecta, unos por fuego y otros por daño colateral de una explosión provocada por los soldados norteamericanos.

De ellos se dice; “son bastardos nazis... no merecen simpatía”. Dragovich escapa y la base espacial de Baikonur es destruido totalmente.

Mason pasa cinco años buscando a Dragovich hasta que es asignado en 1968 a investigar operaciones encubiertas soviéticas en Laos, durante la guerra de Vietnam. Con pocos detalles, Mason es enviado al frente y mientras se le está explicando la situación, la base estadounidense a la que acaba de llegar es bombardeada y luego atacada por infantería vietnamita a pleno luz del día. El personaje principal arrastra a un soldado herido para ponerlo a salvo y empieza a disparar contra los soldados vietnamitas. El campo de batalla parece más un desierto, aunque puede ser la arcilla que se levanta por el vuelo de los helicópteros y explosiones lo que hace que la escena parezca una tormenta de arena en medio de muy poca vegetación.

Los soldados vietnamitas son retratados como un ejército formal, con bandoleras, granadas y equipo de sobrevivencia así como un uniforme verde oliva y algunos con gorras militares y cascos. Atacan en hordas de infantería las trincheras y bunkers cavados por los estadounidenses en su base. Incluso las fuerzas vietnamitas atacan con tanques de supuesta manufactura rusa y son contra restados por el personaje principal usando una bazuca. Después de destruir bastantes tanques vietnamitas la misión termina. En un diálogo, de nuevo en la sala de tortura entre Mason y su captor, se dice que esa misión fue el punto en el que Estados Unidos empezó a perder la guerra.

El objetivo de Mason en Vietnam era encontrarse con un desertor soviético que le daría información sobre Dragovich. Mason es enviado a contactar con el

desertor soviético durante la batalla por la ciudad de Hue. Mason es lanzado al campo de batalla por un helicóptero junto con otros soldados alrededor de la ciudad la cual está en llamas. Apoyados por armamento pesado desde los helicópteros, se abren paso entre un edificio. Es importante resaltar que en un momento, un civil se cruza en el camino de los soldados norteamericanos y simplemente se le ordena a salir de la línea de tiro. El lugar está plagado de soldados vietnamitas luchando en el edificio mientras una voz vietnamita resuena por unos altavoces, un soldado norteamericano pregunta a Mason; “¿qué es lo que está diciendo?” A lo que responde; “maten a los civiles”, el discurso por los altavoces continúa, ahora en inglés; “su colaboración con los americanos es prueba de su culpabilidad y de acuerdo con el partido (*party*) el castigo se llevará a cabo inmediatamente”. Las siguientes escenas son soldados vietnamitas ejecutando la orden de asesinar a los civiles mientras los soldados estadounidenses siguen avanzando en busca de su contacto. Al llegar al lugar indicado, Mason es rescatado por su contacto soviético quién resulta ser Reznov con quien había hecho amistad en el campo de trabajos forzados. Reznov le informa que Dragovich está planeando atacar el “oeste” y que ni si quiera los altos mandos soviéticos saben exactamente lo que planea. La voz que habla desde los altavoces dice ser del ejército popular vietnamita y advierte a los soldados; “¡Soldados americanos! ¡Bajen sus armas! Esta no es su guerra. No queremos hacerles daño. El ejército popular de Vietnam está aquí para liberarlos”. Más tarde, durante el rescate de los soldados norteamericanos la voz vietnamita amenaza; “soldados norteamericanos, sus agresiones contra el pueblo de la república de Vietnam serán castigadas... en vez de regresar a su país, morirán en el nuestro”. El ejército norteamericano se retira de la ciudad de Hue no sin antes

bombardear con helicópteros los edificios. Al final del capítulo, Reznov expresa; “el coraje de los enemigos puede ser el resultado de su nuevo aliado”.

En Hong Kong, en el mismo año, la información obtenida de Reznov guía al paradero de uno de los cómplices de Dragovich, un doctor inglés que lo ayudó a sintetizar un arma biológica llamada nova 6. En la escena inicial del capítulo, Hudson, (con quien se jugará esta misión) quien es agente de la CIA y otro agente estadounidense están torturando al doctor inglés al ponerle vidrios en la boca. A mitad del interrogatorio agentes de la Spetsnaz interrumpen y sabiendo el doctor lo que los soviéticos le harán si lo capturan ayuda a los agentes americanos a escapar del asalto. Les revela que la base de operaciones está en los montes Urales y que hay una serie de números que son vitales para la operación de Dragovich. Antes de que el doctor revele más información acerca de los números una bala le atraviesa la cabeza. Al terminar el episodio se les informa a los agentes que van a ser enviados a cazar a un científico Nazi aliado de Dragovich en su próxima misión.

El siguiente capítulo de la historia es narrado desde la perspectiva de Reznov el 29 de octubre de 1945, al final de la segunda guerra mundial. Es enviado al círculo ártico por ordenes de la URSS en una operación llamada *olympus* cuyo objetivo era capturar a un doctor nazi llamado Friedrich Steiner, quien habría ofrecido su cooperación. Reznov trabaja aún junto con Dragovich y sus allegados en el ejército rojo. Los soldados soviéticos se abren paso por las trincheras e instalaciones nazis quienes, aunque intentan rendirse son asesinados por los soldados soviéticos. En medio de las instalaciones inundadas por nieve encuentran al científico en una pequeña oficina, demanda ser llevado frete a Dragovich y reconoce seguir siendo

fiel al Reich. Aunque Reznov quiere matarlo las órdenes lo obligaban a llevarlo con vida. Al parecer hay un vínculo entre el científico nazi Steiner y Dragovich pues uno de los personajes resalta que platican como viejos amigos. Al culminar la captura del científico, Reznov es enviado a investigar un barco encallado en el hielo. Caminando hacia el barco Reznov es testigo de la ejecución de prisioneros de guerra alemanes por parte del ejército rojo, es una fila de seis soldados rogando por sus vidas. Un soldado ruso pasa ejecutándolos uno a uno y cuando se le acaba la munición, guarda el arma y le corta la garganta con una navaja.

Mientras se adentran los soldados soviéticos al barco encallado, Steiner revela que él era el encargado de desarrollar armas químicas para los nazis. Tras muchas investigaciones logró desarrollar lo que él llama Nova 6 y éste se encuentra en el barco encallado. Las armas biológicas serían lanzadas con cohetes V2, los centros de comando en Washington D.C serían el primer objetivo, luego, Moscú. Al encontrar el arma biológica Dragovich ordena que sea probada sobre algunos de sus propios hombres, entre ellos Reznov. Al parecer la rivalidad mutua entre Reznov y Dragovich se gestó años atrás y esta era la oportunidad perfecta para eliminarlo. El veneno empieza a surtir efecto en los compañeros de Reznov, les quema la piel y los mata en segundos. Antes de ser probada sobre Reznov un comando inglés irrumpe en la sala, salvándole la vida accidentalmente. Durante su huida, decide que esta arma no la puede poseer ninguna de las dos partes y destruye el barco con explosivos.

El capítulo termina con un recuerdo de Mason mientras estaba en la prisión de trabajo forzado en la URSS en el que Reznov le narra todos los eventos

anteriores y le pregunta; “¿puedes confiar en tus líderes para destruirlo (el nova 6)... o crees que lo usen? La bandera puede ser diferente pero los métodos son los mismos. Te usarán como me usaron a mí, debes decidir... decidir que es por lo que vale la pena luchar... Dragovich... Kravchenko... Steiner... estos hombres deben morir”.

Un nuevo capítulo inicia poniendo al jugador de nuevo desde la perspectiva de Mason en Vietnam. La nueva misión asignada es matar a Kravchenko quien se supone está presente en el conflicto. La primera escena de este capítulo se desarrolla en el lugar de impacto de un helicóptero derribado por los vietnamitas y en el cual viaja el personaje principal. El aterrizaje forzoso los deja en una zona pantanosa con una lluvia leve pero constante. Mason y sus acompañantes se abren paso entre los enemigos que esta vez parecen menos profesionales. Algunos no traen uniforme y otros hasta traen sandalias. Después de matar a los enemigos en una villa, entran en algunos túneles para encontrar el escondite de Kravchenko vacío y sin ninguna pista de él. Al parecer Kravchenko estaba experimentando con el nova 6 en la población vietnamita tanto con hombres adultos como en niños.

Después de la decepción en la guarida de Kravchenko Mason es enviado a Laos con la misión de recuperar una muestra de nova 6 de un avión de carga soviético derribado por el ejército estadounidense. Los personajes principales van encima de un bote armado, desplazándose través de pantanos y masacrando bases enemigas vietnamitas. Eventualmente bajan del vehículo para llegar a pie al lugar del avión derribado pero cuando se van acercando, un asalto de helicópteros soviéticos destruyen los helicópteros estadounidenses y avanzan hacia el avión.

Pronto empiezan a combatir con la Spetznaz, quienes, al igual que Mason y sus soldados, tienen la misión de hacerse con el contenido del avión.

Al llegar al avión se dan cuenta de que el nova 6 no se encuentra ahí, todo fue una carnada. Los soldados quedan atrapados en el avión soviético y eventualmente son capturados por Dragovich y Kravchenko quienes se encuentran personalmente a la hora de la captura.

En la siguiente misión tomamos el control de un piloto de la fuerza aérea estadounidense quien está sobre un avión "*blackbird*". El personaje entonces guiará a un equipo de asalto a través de una pequeña pantalla en el blackbird dándole indicaciones acerca del movimiento enemigo. De vez en cuando la perspectiva cambia para tomar control directo de los soldados en tierra y eliminar a enemigos.

Liderada por Houdson, el agente de la CIA la misión en los montes Urales apoyada por el blackbird tenía como objetivo investigar una instalación en el monte Yamatau en la cual supuestamente se experimentaba con el nova 6 y capturar al científico nazi que trabaja para los soviéticos.

Cuándo llegan a la sala en la que se supone que debe d estar en científico se dan cuenta que él huyó hace tiempo. A través de cámaras y altavoces el científico se comunica con el equipo de Hudson y revela que Dragovich va a deshacerse de todo lo relacionado con el proyecto Nova 6 incluyendo al mismo doctor. Les advierte que ya hay bombas de nova 6 en todo EU esperando ser activadas bajo la orden de Dragovich. En 36 horas las bombas estallarán y a cambio de protección Steiner puede revelar cómo detenerlas.

Al parecer el interrogatorio de Mason tiene como objetivo descifrar el código que Dragovich usa para comunicarse con sus agentes en EU, es por eso que lo torturan y le cuestionan sobre una serie de números. Mason se desmaya durante el interrogatorio y regresa a sus recuerdos sobre Vietnam, esta vez, perdido en Laos junto con sus compañeros. Son capturados por el enemigo y hechos prisioneros. Uno de sus compañeros está siendo maniatado y lo quieren obligar a jugar ruleta rusa a lo que responde; “no me asustas comunista pedazo de mierda” y es brutalmente asesinado por un soldado ruso quién lo golpea con un pedazo de tubería en la nuca, todo en frente de Mason. El soldado ruso grita; “siguiente” y traen a Woods, antiguo amigo de Mason. Después de que Woods les sigue el juego de la ruleta rusa, Mason usa el arma cargada con una bala para hacer un escape espectacular en cámara lenta. El soldado ruso huye, Mason y Woods van tras de él.

La persecución se desarrolla en una serie de pasadizos subterráneos con luz eléctrica y vigas para sostener los arcos en los que aparentemente cabe un hombre adulto de pie. Estos túneles tienen galerías espaciosas en las que guardan equipamiento de guerra y conectadas por pasillos pequeños.

Después de alcanzar y matar al soldado ruso, roban un helicóptero fuertemente armado que fue entregado a los soldados vietnamitas por la URSS y Woods exclama “estos bastardos están listos para una tercera guerra mundial”. A bordo del helicóptero, ambos soldados norteamericanos arrasan con bases, puentes, casas, helicópteros de combate, rutas y lo que parece ser tubos de gasolina contruidos por los vietnamitas y que se encuentran cerca los senderos

principales. Están tratando de localizar a Kravchenko, uno de los fieles soldados de Dragovich.

Después de un recorrido largo en el helicóptero aterrizan en un pequeño claro y se adentran en una cueva en la que tienen prisioneros a soldados estadounidenses. Al rescatarlos se dan cuenta que Reznov era uno de los prisioneros. Con un nuevo grupo de soldados asaltan la posición de Kravchenko, Woods se sacrifica para salvar a Mason y matar a Kravchenko.

Después de que su equipo fuera muerto, Mason se vuelve un renegado, desobedece las órdenes de sus superiores y va a buscar a Steiner para matarlo en la isla Vozrozhdeniye en la que se había arreglado una junta con la CIA. La situación es crítica, el mundo está al borde de una tercera guerra mundial. Mason y Reznov quienes tienen motivos personales para matar a Dragovich y a todo su séquito se infiltran en el laboratorio para matar a Steiner antes de que la CIA lo tome prisionero.

Al entrar en los laboratorios se abre un combate frontal con fuerzas de la URSS y los dos soldados disparan a todo, incluso a científicos desarmados. Animales de varias especies se encuentran enjaulados por toda la instalación, junto con el azulejo color pistache de las paredes y los aparatos de la época completan una de las escenas más intrigantes del juego. Al llegar a la sala de Steiner la escena final muestra a Reznov disparándole en la cabeza y reclamando la venganza por lo que pasó en el barco alemán encallado hace tantos años.

De vuelta al interrogatorio, cuestionan a Mason acerca de la muerte de Steiner, pues el reporte de Houdson, de la CIA, indica que en realidad fue Mason quién mató a Steiner.

La narrativa toma ahora como personaje principal a Houdson y al “operativo” de la CIA para capturar a Steiner con vida que se desarrolla al mismo tiempo y en el mismo lugar que la misión de Mason. Con tanques y ametralladoras pesadas invaden la isla de Vozrozhdeniye la cual está siendo evacuada por órdenes de Dragovich. En pleno asalto se lanza Nova 6 sobre las tropas norteamericanas y pronto todo el ambiente está plagado de una densa nube amarilla. Los soldados de ambos bandos usan trajes completos sellados especiales para emergencias biológicas. Al llegar a la sala en la que Mason y Reznov matan a Steiner, Houdson solo encuentra a Mason personificando a Reznov quien en realidad era una alucinación de Mason. Al parecer Reznov murió durante el escape del campo concentración en la URSS, hace cinco años, y las apariciones de Reznov son producto del lavado de cerebro que le hicieron a Mason dentro del campo.

Con Steiner muerto, Mason es ahora el único que tiene información sobre la serie de números y desde donde se transmiten, es secuestrado y llevado a la sala de tortura en donde ocurrió la escena introductoria del juego.

Agotada la paciencia de sus torturadores revelan sus identidades, es el mismo Houdson quien tortura a Mason para poder obtener la clave y evitar el desastre biológico en EU. Houdson desata a Mason después de que han calificado como fallido el interrogatorio pero al desatarlo, Mason lo noquea y escapa ensangrentado y desorientado. Mientras se tambalea por los pasillos de la instalación empieza a experimentar alucinaciones cada vez más fuertes hasta que es interceptado de nuevo por Houdson quién le revela toda la verdad sobre Reznov. Dragovich y su séquito le lavó el cerebro a Mason en el campo de concentración

como parte de un plan secreto para matar a Kennedy. Mason conoce la serie de números que usa Dragovich para comunicarse porque él debía formar parte del plan. Reznov utilizó a Mason e interfirió con el plan de Dragovich de manera que Mason ejecutara su propia venganza. Al parecer el procedimiento de lavado de cerebro nunca funcionó muy bien y es por eso que al final Mason logra resistir. Conforme Mason logra hacer conscientes los recuerdos que le faltaban descifra datos sobre la ubicación de cuartel del enemigo, Cuba, que le dio permiso a Dragovich para transmitir las órdenes desde un barco cerca de la isla.

Mason y Houdson se preparan y se unen al equipo que va a asaltar el barco. Con helicópteros de combate destrozán la cubierta del barco y aterrizan para combatir en él. Se dan cuenta que Dragovich transmite desde debajo del barco, en una instalación submarina. Piden un bombardeo pesado pero Houdson y Mason se adentran a la instalación para confirmar la muerte de Dragovich aún sabiendo que va a explotar en unos minutos. Tras tiroteos en la estación submarina, por fin pelean contra el villano a quién Mason asesina ahogándolo en el agua que se filtró a la instalación. Inmediatamente ambos soldados salen nadando a la superficie sobre un pequeño barco para ver un atardecer y buques de guerra sobre uno de los cuales hondea una bandera estadounidense. Mientras aviones caza vuelan sobre ellos uno de los soldados le dice a Mason, “ganamos”.

Después de eso una serie de videos reales de John F. Kennedy aparecen en la pantalla y se sugiere que Mason pudo ser el ejecutor o estar involucrado en el asesinato del presidente.

II. Análisis Semiótico de *Call of Duty: Black Ops*

Para iniciar el análisis semiótico de *Call of Duty: Black Ops* empezaremos con analizar las características del personaje principal y de las facciones que se le oponen así como las facciones que lo apoyan.

Mason, que es el personaje principal, es un soldado del ejército norteamericano el cual sufre un evento a raíz del cual, su vida cambia. El ser capturado por el enemigo y expuesto a un adoctrinamiento le otorga un papel especial en los eventos que se desarrollarán más adelante. Mason es el ejemplo de un soldado que podríamos considerar ejemplar. Entre otras cosas podemos encontrar en su personaje características que lo hacen apto para el combate; fuerza, destreza, entrenamiento con armas y vehículos militares, así como valores de solidaridad y compasión por sus iguales. Valores patrióticos como la libertad y el desprecio a las dictaduras también se encuentran bien identificables en el personaje. El conflicto entre Mason y el gobierno de los Estados Unidos comienza cuando se le pone en la encrucijada entre obedecer y hacer lo que él cree correcto, en ejecutar lo que para él es justicia. Este quiebre representa un arco narrativo pero también caracteriza y diferencia a nuestro personaje principal. La búsqueda de verdad y la justicia sobre todas las cosas es lo que lleva a Mason a las situaciones que tiene que encarar al final de la historia.

Houdson, el agente de la CIA que es enviado para capturar a Steiner antes de que Mason acabe con él, representa los intereses de E.U por recuperar información y tecnología que conserve su hegemonía como país dominante a través

de armamento militar. Para Houdson el aliarse o darle protección a científicos Nazis es permisible y necesario para lograr sus fines. Este pensamiento racional instrumental se opone al pensamiento idealista de Mason y genera un conflicto. Sin embargo, el conflicto se resuelve al obtener de Mason a través de tortura la información que necesitaba para detener el ataque terrorista de Dragovich.

La facción antagonista es representada no solo Dragovich sino Cuba y la U.R.S.S que lo apoyan y refugian. Los integrantes de esta facción se caracterizan por no tener respeto por la vida de los inocentes, no tener compasión por los soldados desarmados, ser dictadores y amenazar la vida del occidente. Los soldados rusos y seguidores de Dragovich son mostrados usando violencia irracional. Son malvados por naturaleza.

Aunque Mason sea antagonista en un momento con ambas facciones, se reconcilia con E.U para combatir el ataque terrorista. La reflexión del personaje principal es clara, la alianza con Nazis es inconcebible, es imperdonable perder los valores éticos y morales en la búsqueda del bien común.

También podemos encontrar un pensamiento interesante que refuerza la idea del Estado estadounidense como un ente casi siniestro que puede tomar decisiones que no solo oculta a su población sino que pudieran ser reprobables. Sin embargo, al final, nunca se señala ni se cuestionan los procedimientos de tortura de Mason o la voluntad del gobierno de estados unidos para ofrecer seguridad a científicos nazis, todo esto es inconsecuente, al final, ganan “los buenos”.

Las facciones de los héroes o de “los buenos” como se conoce coloquialmente son aquellos soldados que creen en la verdad, la libertad y la justicia

sobre todas las cosas. Incluso, el personaje de Reznov, soldado ruso traicionado por Dragovich es retratado como un hombre justo y valeroso a pesar de su nacionalidad y participación con el ejercito rojo. Con Reznov y Mason podemos ver la temática central del relato es la lucha de los soldados buenos y correctos que se ven enredados entre las instituciones que detentan el poder quienes los orilan a situaciones en las que se pone a prueba su valor y sentido de la justicia.

Capítulo 4. Reinterpretación de *Call of Duty: Black Ops*

En caso de *Call of Duty: Black Ops* lo primero que debemos tomar en cuenta es su característica de bien cultural, es decir, es una forma cultural creada con el fin de ser vendido en un mercado, el fin último de los bienes culturales es el generar dinero. Podemos decir de manera bastante segura que los contenidos del videojuego responden a la preocupación de resultar atractivos a el mayor número de personas, sin embargo, es claro que la población a la que va dirigida es concreta y reconocible. Para empezar, el videojuego *Call of Duty: Black Ops* está dirigido a hombres jóvenes de nacionalidad norteamericana. Podemos hacer una comparación como se menciona en capítulos anteriores a alguna película de acción estadounidense. A esto hay que agregar la participación de David Goyer quien ha trabajado en películas bastante reconocidas del mismo género.

La contratación de David nos permite ver que desde el momento de la planeación del videojuego se tenía en mente crear un producto que apelara a las

mismas audiencias las películas de acción. Del mismo modo que apela a la población estadounidense el videojuego usa eventos, personajes e instituciones reconocibles por un amplio rango de personas fuera del país de origen del videojuego mismo. Sin duda jugadores de diferentes nacionalidades pueden sentirse identificados a partir de las características con las cuales se representan a la facción de los héroes. Aunque los jugadores puedan tener distintas opiniones sobre los eventos y naciones que se representan en el juego, de cualquier manera se pueden sentir identificados por los valores de justicia, deber y camaradería con los que representan a los agentes y soldados estadounidenses. Del mismo modo, conflictos histórico complejos son reducidos a una historia de buenos y malos en la que nadie quiere simpatizar con terroristas, asesinos quienes traicionan a sus compañeros a la primera oportunidad.

La simplificación de los hechos históricos a dos facciones antagonistas encarnando la batalla del bien y el mal sirve para dos propósitos; el justificar la violencia y el crear empatía. Si los integrantes de la facción enemiga no tienen rastro de características humanas pueden ser suprimidos y deben ser suprimidos debido a que representan una amenaza a las personas y sociedades que encarnan las virtudes del ser humano no es solo justo ejercer la violencia, sino necesario. La simplificación de los hechos históricos entonces sirve para minimizar los conflictos éticos o morales de aquellos quienes controlan a los agentes estadounidenses en el videojuego.

Por supuesto que todos estos esfuerzos por reducir los dilemas morales de conflictos armados en los que han participado Estados Unidos funciona como

argumento para legitimar su participación en los mismos. Se perpetúan las relaciones de dominación ideológica y el papel de E.U como policía del mundo. El videojuego argumenta a través de los recursos ya mencionados la necesidad de intervención del ejército estadounidense y lo retrata como defensor de la justicia, de la seguridad y protector de los inocentes. Podemos comprobar esto no solo por el contenido del videojuego mismo sino en declaraciones de su director David Anthony comparándose a sí mismo y a su trabajo en *Call of duty* con el gobierno y ejército estadounidense. Su pertenencia al consejo del pacífico también señala que su posición ideológica se asemeja a la del mismo. Para David y para el consejo del pacífico es importante mantener la dominación de Estados Unidos y sus intereses sobre el resto del mundo.

Parecería entonces que la finalidad del videojuego entonces es legitimar las relaciones de dominación y sus métodos bélicos sin embargo esta relación es compleja. La aceptación de la división del mundo en buenos y malos desde la perspectiva estadounidense y su intervención militar es bien sabida y aceptada por una gran cantidad de sus ciudadanos. En este sentido, es el videojuego el que aprovecha esta ideología y para poder llegar a la mayoría de la población norteamericana. Del mismo modo, los sucesos y caracterizaciones de eventos y personajes que se representan en el videojuego refuerzan la ideología imperialista.

Podemos encontrar también que la tendencia de los juegos en disparos de primera persona van cambiando a través del tiempo y se van centrando cada vez más en temáticas militares mientras E.U va ganando terreno en la industria de los videojuegos sobre Japón. Aquí tenemos otra lucha y relaciones de poder sobre el

mercado de los videojuegos que afectan directamente en el contenido de los mismos. Si tomamos a *ID software* como los padres de los videojuegos de disparos en primera persona, entonces la producción de los mismos comenzaron y se popularizaron en E.U. El fenómeno de *Call of Duty* en su totalidad no se puede entender sin la transición del dominio del mercado de los videojuegos de Japón a E.U. En los videojuegos de *Doom* y *Wolfenstein*, desarrollados por *id Software* tenían como protagonistas a un *marine* y un espía estadounidense respectivamente. Ya eran los protagonistas de estos videojuegos soldados aunque se desarrollan en contextos de fantasía.

Las condiciones en que *Call of Duty: Black Ops* se realiza como mercancía en el contexto latinoamericano son las de una economía dominada por E.U. El mercado de los videojuegos no es la excepción. Todo el cono sur, incluyendo México son consumidores, no productores, tanto de software como de hardware. Sin duda en años recientes, a la par de la reducción de costos de las computadoras y su mayor disponibilidad han surgido compañías creadoras de videojuegos. Sin embargo, los videojuegos disponibles para los consumidores fuera de E.U son afectados por exactamente el mismo fenómeno de transición del dominio del mercado de los videojuegos antes mencionado. Esto profundiza las relaciones de dominación comercial y dependencia en la producción de bienes culturales característica de nuestros países de habla hispana. ¿Qué se juega en el sur? Lo que es popular en el norte. Por supuesto que el mercado latinoamericano tendrá variaciones en el consumo de videojuegos en comparación al pueblo norteamericano pero no son relevantes para este estudio. *Call of Duty: Black Ops*

narra una historia de fantasía patriótica para los estadounidenses, para los latinos, una historia ajena pero reconocible. Con valores compartidos pero encarnados por el dominador narra guerras históricas vistas desde los ojos de la potencia militar que ha intervenido en cada una de ellas. Así la dominación cultural de E.U en los videojuegos es consecuencia de su dominación económica y tecnológica sobre quienes no tienen los recursos ni instituciones para la producción y distribución de software.

Conclusiones

A través de la investigación del videojuego *Call of Duty: Black Ops* se pudo construir y definir a los videojuegos como un objeto de estudio formal de la sociología. La importancia de hacer este ejercicio es poder analizar y codificar sus contenidos en categorías que sirvan para la disciplina sociológica. Las diferentes categorías retomadas en este trabajo sirven como guía para desentrañar y entender un fenómeno tan complejo como el de los videojuegos.

La hermenéutica profunda como herramienta para el análisis nos permite visibilizar los diferentes fenómenos alrededor de los videojuegos que son de interés de la sociología. Sin duda, su análisis no debe de acabar en los juegos mismos pues resultaría parcial, lo verdaderamente valioso de esta metodología es que nos permite acercarnos a fenómenos políticos, sociales, económicos y culturales, cómo éstos se relacionan y condicionan la producción y consumo, así como efectos de los videojuegos mismos sobre los sujetos. Por ejemplo, la transición del dominio del mercado de entretenimiento electrónico de Japón a

E.U es un tema importantísimo para entender el estado actual del mercado mundial de los videojuegos y la disparidad en producción de software y hardware que lleva a una dominación de E.U en entretenimiento electrónico. Por último, no hay que olvidar que como cualquier proceso productivo los videojuegos también están cruzado por problemas jurídicos, laborales, sindicales y económicos que han pasado desapercibidos por los investigadores sociales.

Si bien el amplio alcance de la hermenéutica profunda nos permite analizar un horizonte grande de características y problemáticas alrededor de los videojuegos, también sufre de una falta de profundidad. Dado que el objeto de estudio central de esta metodología es la cultura y el discurso, las investigaciones e interpretaciones se limitan a análisis culturales. Las demás aristas que se entremezclan en los videojuegos solo sirven para ayudar a la interpretación cultural de los mismos y las relaciones de poder que refuerza o combate el discurso del mismo. El limitarnos solamente a un análisis cultural de este fenómeno sería ignorar parte fundamental de su naturaleza.

La discusión de los efectos de los videojuegos sobre los usuarios de los mismos debe de ser encaminada sobre la preocupación de la información que proporciona sobre diferentes fenómenos históricos y sociales. Como se ha argumentado en este texto, los sujetos estratifican y valoran la información que reciben de los medios de entretenimiento. De la misma manera esta nueva información es contrastada con la obtenida en su vida cotidiana. Esta valoración está sujeta a relaciones de poder, instituciones de difusión y verosimilitud de la información recibida. Sin duda, la educación e instrucciones que el sujeto ha

recibido se posicionan sobre cualquier cosa que pueda decir un videojuego que se sabe es ficticio. Sin embargo, aquí se encuentra un problema fundamental, que este trabajo pretende traer a la discusión. ¿Qué es lo que sucede cuando el sujeto carece de información de distintas fuentes y la única que tiene es de los videojuegos? Recordemos el pasaje de la primera misión de *Call of Duty: Black Ops* en la cual el jugador tiene que asesinar a Fide Castro. Para muchos jóvenes esta escena será la único acercamiento que tengan a la historia de a revolución cubana y a la batalla de Bahía de Cochinos. Siguiendo con esta argumentación, hay un gran número de eventos y personajes históricos en la trama de *Call of Duty: Black Ops* que se presentan como antagonistas y a los cuales se les asigna determinada tarea en desarrollo de la historia. Siendo *Call of Duty: Black Ops* nuestro único referente histórico, podemos estar convencidos de que todos los seguidores de Fidel castro luchan con fanatismo ferviente por su líder y que Fidel Castro, en mayor o menor medida trabajaba con la U.R.S.S para amenazar el estilo de vida occidental.

El efecto de los videojuegos sobre los consumidores no debería estar pensado desde las representaciones realistas, las muertes gráficas o las escenas controversiales, pues como ya se ha mencionado en los capítulos anteriores existe un organismo de regulación para determinar qué tipo de videojuegos son para determinado público. Deberíamos centrar nuestra atención en la información y visiones del mundo real que pueden configurarse en actitudes y visiones concretas de lo que pasa en nuestra realidad social y política.

Hay que aclarar que *Call of Duty: Black Ops* no es una herramienta política de manipulación de masas, no es propaganda norteamericana. Por muy tentador que parezca el categorizarlo como tal, el verdadero motivo de la creación del mismo es la generación de ganancias, como ya se ha mencionado, es un bien cultural. Sin duda tiene elementos que pretenden justificar y reforzar las relaciones de dominación políticas y militares de E.U, pero no es su objetivo principal. La manera en que son presentadas las facciones sirve al propósito de apelar a la historia norteamericana así como a sus fantasías y miedos. Sin embargo, las relaciones de dominación tecnológica, comercial y cultural de la industria de los videojuegos sobre distintos países permiten su distribución y comercialización mundialmente. Sin duda existe un conflicto cuando este tipo de contenido se distribuye en países fuera de E.U, pues éstos serán la única referencia para muchos de los conflictos militares que suceden en el juego. Estos conflictos no son nuevos, ya se han estudiado ampliamente con otro tipo de contenidos como el cine y la televisión como se ha mencionado antes. La dominación de la industria cultural de E.U, especialmente sobre los países latinoamericanos refuerza y perpetúa relaciones comerciales y culturales de dominación. Sin embargo, la industria de los videojuegos es relativamente reciente y además fue considerada por mucho tiempo un pasatiempo para los niños. La industria de los videojuegos se expande cada día más, aprovechándose de los avances tecnológicos y propiciándolos. Poca discusión hay sobre la política y el contenido ideológico de los mismos dentro de la academia. Espero que este trabajo impulse una serie de investigaciones sobre el entretenimiento electrónico desde distintas áreas, pues a cada paso que

damos, los límites entre lo que soñamos en novelas de ciencia-ficción y la tecnología que tenemos se desdibujan y transgreden.

Bibliografía:

- Arendt, H. (2006). *Sobre la violencia*. España, Madrid: Alianza Editorial.

- Atlantic Council. (2014). *Dave Anthony*. Consultado el 16 de febrero de 2015 en: <http://www.atlanticcouncil.org/about/experts/list/dave-anthony#fullbio>
- BBC Magazine. (2014). *The great 1980s Dungeons & Dragons panic*. Consultado el 17 de noviembre de 2014 en: <http://www.bbc.com/news/magazine-26328105>
- Berger, L., Luckmann, T. (1999). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu editores.
- Coldwey, D. (2013). *Knee deep in history: 20 years of "Doom"*. Consultado el 9 de noviembre de 2014 en: <http://www.nbcnews.com/tech/video-games/knee-deep-history-20-years-doom-f2D11722313>
- Cowan, D. (2014). *Black Ops writer Anthony: National security a matter of marketing*. Consultado el 16 de febrero de 2015 en: <http://www.joystiq.com/2014/10/03/cod-black-ops-writer-anthony-national-security-a-matter-of-mark/>
- Dave A. (2014). *The Future of Unknown Conflict*. Consultado el 16 de febrero de 2014 en: <https://www.youtube.com/watch?v=drvBiz2JWWI>
- Dunn, J. (2012). *Bullets & Bombs: The history of first-person shooters*. Consultado el 29 de septiembre de 2014 en: <http://www.gamesradar.com/bullets-bombs-history-first-person-shooters/>
- Entertainment Software Asosiation (ESA). (s.f.). *Essential facts about the computer and videogame industry*. Consultado el 9 de noviembre de 2014 en: https://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf

- Entertainment Software Rating Board (ESRB). (s.f.) *Principles and Guidelines for Responsible Advertising Practices*. Consultado el 9 de mayo de 2017 en: http://www.esrb.org/ratings/principles_guidelines.jsp
- Entertainment Software Rating Board (ESRB). (s.f.). *Why don't the ESRB raters actually play the games they rate?* Consultado el 9 de mayo de 2017 en: <http://www.esrb.org/ratings/faq.aspx#17>
- Ewalt, D. (2011). *Sony PlayStation2 Sales Reach 150 Million Units*. Consultado el 9 de noviembre de 2014 en: <http://www.forbes.com/sites/davidewalt/2011/02/14/Sony-playstation2-sales-reach-150-million-units/>
- Giant Bomb. (2015). *Treyarch*. Consultado el 16 de febrero de 2015 en: <http://www.giantbomb.com/treyarch/3010-1488/>
- Galicia, J. (2012). *Fundamentos para una teoría general de la violencia*. México: UNAM.
- Gunsberg, E. (1997). *Violencia/subjetividad/sociedad/medos de difusión*. En *Tiempos de violencia*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- June, L. (2013). *For Amusement Only: the life and death of the American arcade*. Consultado el 27 de septiembre de 2014 en: <http://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only>
- Laird, E. (2005). *History of Computer Games*. Consultado el 27 de septiembre de 2014 en: <http://www.emunix.emich.edu/~evett/GameProgramming/History.pdf>

- Levy, K. (2014). *The Complicated History Of 'Tetris,' Which Celebrates Its 30th Anniversary Today*. Consultado el 18 de noviembre de 2014 en: <http://www.businessinsider.com/tetris-history-2014-6>
- Liss-Schultz, N. (2014). *This Woman Was Threatened With Rape After Calling Out Sexist Video Games and Then Something Inspiring Happened*. Consultado el 9 de noviembre de 2014 en: <http://www.motherjones.com/media/2014/05/pop-culture-anita-sarkeesian-video-games-sexism-tropes-online-harassment-feminist>
- Microsoft. (s.f.). *Xbox 360 games*. Consultado el 29 de septiembre de 2014 en: <http://marketplace.xbox.com/en-US/Games/Xbox360Games?sortby=BestSelling>
- Moscovici, S. (1986). *Psicología social 1*. España: Paidós.
- Moscovici, S. (1986). *Psicología social 2*. España: Paidós.
- Padilla, A., Fernández, R. (1995). *Algunas reflexiones sobre violencia*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco.
- People for the Ethical Treatment of Animals (PETA) (s.f.). *PETA's History: Compassion in Action*. Consultado el 27 de febrero de 201 en: <http://www.peta.org/about-peta/learn-about-peta/history/>
- Poh, M. (s.f.). *Evolution Of Home Video Game Consoles: 1967 – 2011*. Consultado el 27 de septiembre de 2014 en: <http://www.hongkiat.com/blog/evolution-of-home-video-game-consoles-1967-2011/>

- Statistic Brain. (s.f.). *Play Station 3 best selling games statistic*. Consultado el 29 de septiembre de 2014 en: <http://www.statisticbrain.com/playstation-3-best-selling-game-statistics/>
- The New York Times (1983). *Atari Parts Are Dumped*. Consultado el 9 de noviembre de 2014 en: <http://www.nytimes.com/1983/09/28/business/atari-parts-are-dumped.html>
- Thompson, J. (1993). *Ideología y cultura moderna*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco.
- Treyarch. (s.f.). *About Treyarch*. Consultado el 10 de agosto de 2017 en: <http://www.treyarch.com/about#>
- Treyarch. (s.f.). *Game titles*. Consultado el 16 de febrero de 2015 en: <http://www.treyarch.com/games>
- Walker, J. (2014). *A Short History of Game Panics*. Consultado el 17 de noviembre de 2014 en: <http://boingboing.net/2014/05/15/a-short-history-of-game-panics.html>
- Walter, B. (2001). *Para una crítica de la violencia y otros ensayos*. España: Taurus.
- Weber, M. (1983). *Economía y sociedad*. México: Fondo de cultura económica.
- Weller, R. (2006). *Columbine documents detail troubled lives*. Consultado el 17 de noviembre de 2014 en: http://www.denverpost.com/news/ci_4019613?source=infinite

- Winet, K. (2015). *The Alternative Universe Of Soviet Arcade Games*. Consultado el 9 de mayo de 2017 en: <http://io9.gizmodo.com/the-alternative-universe-of-soviet-arcade-games-1729012559>