

17
leg.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES.
"ACATLAN"

"VIDEOJUEGOS: LA DIVERSION PROGRAMADA"



T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN PERIODISMO Y COMUNICACION COLECTIVA

P R E S E N T A :
JUAN AMAEL VIZZUETT OLVERA



Universidad Nacional
Autónoma de México



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 está 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.

INTRODUCCION

Una de las vertientes teóricas de mayor relevancia para el estudio de la comunicación de masas es la surgida de los trabajos del Instituto de Investigación Social de Frankfurt. En particular, me refiero a la obra Dialéctica del Iluminismo de Theodor Adorno y Max Horkheimer. En ella, los autores desarrollan el ensayo La Industria de la Cultura: ilustración como engaño de las masas (1).

En el trabajo citado, Adorno y Horkheimer acuñan el término que da título al ensayo: Industria de la Cultura o Industria Cultural, para referirse a la actuación de los medios de comunicación masiva. El propósito de los autores al adoptar este término consiste en evitar cualquier posible confusión que llevara a identificar a los mensajes de la comunicación de masas con la cultura popular, esto lo explica Adorno de la manera siguiente: "Parece probable que el término de la Industria Cultural haya sido empleado por primera vez en el libro Dialektik der Aufklärung que publicamos Horkheimer y yo en Amsterdam en 1947. En nuestros bosquejos se hablaba de cultura de masas. Hemos abandonado esta última expresión, para reemplazarla por la 'industria cultural' con el objeto de excluir en primer lugar la interpretación que gusta a los abogados de la cultura de masas; éstos pretenden en efecto que se trata de algo así como una cultura que surge espontáneamente de las propias masas, en suma, de la forma actual del arte popular, ahora bien, la industria cultural se diferencia en principio de este arte. En todos sus campos se confeccionan, más o menos de acuerdo a un plan, los

productos que se estudian para el consumo de las masas y que determinan en gran medida ese consumo" (2).

La distinción que establecen Adorno y Horkheimer resulta fundamental para el estudio de los problemas derivados del advenimiento de los medios de comunicación masiva, puesto que destaca la verticalidad que caracteriza al proceso de comunicación masiva. Los medios no difunden una cultura creada por el pueblo, por las masas, sino que difunden una cultura elaborada por un complejo aparato industrial en el que los perceptores no participan. La verdadera cultura popular, es por definición, creada por sus usuarios, con la finalidad de satisfacer necesidades concretas, materiales o existenciales (enferes domésticos para las tareas cotidianas, instrumentos musicales o melodías para los ratos de ocio). Por el contrario la finalidad de los productos fabricados por la industria cultural es su venta, se trata por lo tanto de mercancías: "lo que podría llamarse valor de uso en la recepción de los productos culturales es sustituido por el valor de cambio..." (3).

El papel de los consumidores de las mercancías culturales queda limitado a aceptar o a lo sumo a rechazar los productos que se crean sin ofrecércele oportunidades de participar en la confección de los mismos. El público no toma parte en la concepción de los argumentos, diseños, escenografías, diálogos, manejo de imagen y sonido de las mercancías que consumen. Todo ocurre dentro del complejo industrial.

Nos encontramos así ante una relación unidireccional entre la industria cultural y el usuario. Esta unidireccionalidad no se su-

pera con la existencia de emisiones de radio y de televisión que ofrecen teléfonos abiertos al público, y con la correspondencia que los perceptores envían a los medios masivos. No se supera por dos circunstancias, la primera radica en la reducida proporción de espectadores que logran tener acceso al espacio proporcionado por los medios y la segunda, la más importante, reside en que el receptor no trasciende el ámbito de la opinión: puede exponer sus pareceres respecto a infinidad de asuntos, relacionados o no con la emisora, pero no puede participar en la producción de las emisiones. Por regla general, el receptor no tiene más opción que manifestar sus opiniones respecto a mercancías culturales realizadas sin intervención de parte suya. Puede pedir que Los Intocables no salgan del aire; que la emisora radiofónica difunda cierta canción de moda, o que la revista especializada en espectáculos publique un reportaje sobre el nuevo grupo de cantantes juveniles.

Ahora bien, durante la década de los años setenta tiene lugar el advenimiento de la llamado "revolución del video", consistente en el surgimiento de novedosos dispositivos adaptables a cualquier televisor: videograbadoras, ordenadores, antenas parabólicas, televisión por cable y especialmente, juegos de video. Con la "revolución del video", se produce la impresión de que, al menos en el caso específico de la televisión, la relación unidireccional entre usuarios y medios queda rota, de que el espectador tradicional puede ahora participar activamente en el manejo de su televisor. Esta posición se manifiesta claramente en el pequeño libro Esto es televisión de Fernando y Juan Ramón Pardo. Los autores muestran una

actitud optimista hacia los juegos de video en particular:

"Los años 1970-1980 fueron testigos de la rebelión del espectador contra la tiranía del medio (...) esta década sería testigo de los primeros pasos en el camino de un movimiento de autorregulación personal televisiva que, seguramente alcanzará mayor amplitud en los diez años siguientes (...) el nuevo campo de utilización del televisor es el ofrecido por los juegos de video (...) al simple juego pseudodeportivo les siguieron las cassetes educativas para potenciar y desarrollar las actitudes mnemotécnicas o deductivas de niños y adultos, su capacidad de reacción ante el imprevisto y su forma de razonar y las cassetes programadas para jugar ajedrez y juegos similares, con niveles diversos de dificultad a la hora de enfrentarse a la máquina" (4).

Lo anterior resulta bastante válido, una tecnología de este tipo puede aportar posibilidades nuevas para el desarrollo de las habilidades más diversas. Sin embargo las aseveraciones de los hermanos Pardo resultan también demasiado optimistas, ya que, desde nuestro punto de vista, hasta el momento los videojuegos no han roto -por lo menos en forma general- con la dependencia de la industria cultural. El objetivo de la presente tesis consiste precisamente en demostrar que, preponderantemente, los videojuegos constituyen en la actualidad un nuevo espacio dentro de la industria cultural.

En este sentido, nuestro estudio se limita a dos tipos de juegos de video; los públicos, instalados en formas de máquinas tragamonedas y los domésticos que funcionan mediante cassetes inter-

cambiables. No incluímos los que el mismo usuario puede programar mediante un ordenador doméstico porque se trata de un dispositivo que evidentemente exige una participación del usuario en la elaboración del programa, sin embargo, los elevados precios de este tipo de tecnología limitan hasta el momento su difusión, por ello no nos ocupamos de esta clase de juegos.

Ahora bien, dado que los videojuegos son creaciones de corporaciones multinacionales, podemos inferir que pueden contener propuestas éticas y culturales más acordes a las metrópolis que les han dado origen que a los países que importan esta tecnología, como es el caso de México. De esta forma, además de pertenecer a una industria cultural, los videojuegos pueden contener elementos de lo que se ha denominado "penetración cultural".

Cuando hablamos de penetración cultural, nos referimos a la imposición de valores o variantes culturales (formas de pensar y de vivir de una cultura determinada) foráneas sobre las nacionales. Aunque con diversas denominaciones, esta problemática ha sido abordada por diversos teóricos de la comunicación, como el estadounidense Herbert I. Schiller, quien en su obra Mass Communications and American Empire se refiere a este fenómeno con el término nivelación cultural. Schiller se refiere con ello al riesgo de que las producciones de la industria cultural estadounidense exportadas a los países en vías de desarrollo pudieran resultar destructivas para las culturas locales: " La homogeneización cultural que tiene lugar desde hace años en Estados Unidos amenaza con dominar al mundo" (5) , señala Schiller. Con esto,

asume una posición similar a la de la Escuela de Frankfurt, pero aborda también los riesgos que la exportación de mercancías culturales de las metrópolis a los países en desarrollo implican para las culturas ancestrales de éstos últimos. Schiller trasciende así el concepto de industria cultural para esbozar otro, adecuado a las naciones que se hallan en situación de dependencia respecto a las mercancías culturales de corporaciones multinacionales, el concepto de nivelación cultural.

En su libro, Schiller recopila sus trabajos publicados durante la década de los sesentas y proporciona datos concretos con los que demuestra que la industria de la comunicación de masas a nivel mundial se halla dominada por empresas multinacionales. Schiller demuestra también que los medios de comunicación masiva de los países en vías de desarrollo dependen para su funcionamiento de tecnología extranjera, estadounidense en gran parte y que, en su mayoría, estos países han adaptado el modelo estadounidense de radio y televisión, basado en la propiedad privada de emisoras que detentan concesiones de frecuencias y que venden tiempo con fines publicitarios.

Pero Schiller pone énfasis en la circunstancia de que, en las programaciones de los medios masivos de comunicación del llamado "Tercer Mundo", predominan las producciones extranjeras, especialmente del mundo desarrollado. En su opinión, esto implica el riesgo de alterar e incluso substituir los valores culturales (que en adelante llamaremos variantes culturales) tradicionales de las naciones importadoras: " En todas partes las culturas loca-

les se enfrentan a la posibilidad de verse ahogadas por las efusiones masivas de la difusión comercial" (6).

Schiller concluye que el modelo estadounidense de desarrollo, basado en el consumo y la homogeneización cultural resulta muy poco recomendable para los países en vías de desarrollo, considera que la imposición de este modelo al Tercer Mundo vía medios de comunicación masiva puede acarrear graves consecuencias, que trascenderían el ámbito cultural para generar incluso problemas de adaptación social.

Las ideas de Schiller encontraron eco en los teóricos que, durante los años setentas trabajaron en América Latina. Tal fue el caso de Armand Mattelart, investigador belga que colaboró con el gobierno de la Unidad Popular de Salvador Allende y que, junto con Ariel Dorfman produjo un libro que armó grandes polémicas : Para Leer al Pato Donald (7). En este libro se analiza el contenido de las historietas de Walt Disney y se concluye que el mismo defiende la posición imperialista de los Estados Unidos hacia el Tercer Mundo, además de imponer las variantes culturales estadounidenses a los lectores de otros países.

Estos trabajos, articulados con los planteamientos de Adorno y Horkheimer en La Industria de la Cultura... condujeron a los investigadores latinoamericanos a acuñar el concepto de Imperialismo cultural . El imperialismo cultural puede definirse, en términos generales como la situación en que una cultura nacional o regional ve alteradas o substituidas sus variantes culturales ancestrales por las provenientes de contextos ajenos. Desde luego,

esta definición no puede ser absoluta, puesto que podemos hablar también de los intercambios culturales entre diversos pueblos. Pero, cuando la relación es unidireccional y vertical, es decir, relación de dominio, nos hallamos ante el imperialismo cultural.

Contamos así con dos conceptos básicos para enfocar el problema que nos ocupa, el de los juegos de video: la industria cultural y el imperialismo cultural.

Con el fin de lograr nuestros propósitos decidimos enfocar a los videojuegos como textos. Para la semiótica, de la que nos serviremos para nuestro análisis, no solamente la palabra escrita se enmarca dentro de este concepto. De hecho, todo producto cultural nos proporciona un mensaje, nos propone variantes culturales, en otras palabras, los hechos sociales son signos ya que transmiten información distinta a ellos mismos. De esta forma, los estructuralistas consideran que el estudio de los fenómenos sociales de los productos culturales nos proporcionan información sobre el mundo que los elabora. Esta idea aparece ya en el Curso de Lingüística general de Ferdinand de Saussure, quien propuso la creación de una ciencia dedicada al estudio de los signos en el seno de la vida social. Saussure denominó semiología (ciencia del estudio de los signos) a esta disciplina (8).

Teóricos como Roland Barthes, Umberto Eco y Claude Lévi-Strauss han seguido el estudio de los signos como una forma de conocer mejor la realidad social. Actualmente, los teóricos estructuralistas han abordado los más diversos campos en busca de las reglas de funcionamiento y de la significación de toda cla-

se de fenómenos sociales: Yuri M. Lotman el cine, Georges Peninau la publicidad, Levi-Strauss la antropología, entre muchos otros. Cada uno de ellos ha debido desarrollar una técnica o una serie de técnicas específicas para el problema que le interesa, lo que resulta bastante comprensible, dada la diferencia entre un fenómeno como el cine y otro como los mitos tribales.

Nosotros, al retomar el método estructural, es decir, al considerar a los videojuegos como textos a analizar, también debimos construir una técnica especial para estudiar los valores culturales presentes en los juegos de video, así como sus características generales. Para ello retomamos las técnicas de análisis del relato de Greimas, explicadas por Raymundo Mier (9) y por Desiderio Blanco y Raúl Bueno (10), lo que detallaremos en el capítulo correspondiente. Esto nos permitió una parte del análisis, pero fue necesario crear una técnica propia para complementarlo. Esta se basa en la observación de la forma, de las características específicas del videojuego seleccionado. También detallamos esta otra técnica en el capítulo correspondiente.

No podemos asegurar que nuestras técnicas sean todo lo perfectas que sería deseable, pero, en nuestro concepto, constituyen tal vez la aportación más útil del presente trabajo, puesto que, por lo menos, constituyen un punto de partida para el análisis de los juegos de video como productos culturales. En esta tesis aplicamos la técnica a dos videojuegos concretos: Space Invaders y Comando, los resultados se presentan en el capítulo correspondiente y quedan a la apreciación del lector.

Para redondear nuestro trabajo, debimos abordar el papel del juego en el desarrollo del ser humano (tanto niño como adulto), la importancia de los juguetes como instrumentos lúdicos; las características e implicaciones del juguete industrial, dentro del que podemos enmarcar a los juegos de video; las temáticas aprovechadas en los videojuegos, con el fin de evaluar sus relaciones con géneros ya establecidos de la industria cultural.

Ahora bien, consideramos que el hecho de haber adoptado técnicas estructurales para el análisis de los videojuegos no resulta incompatible con el enfoque marxista derivado de la Escuela de Frankfurt y de la Escuela Latinoamericana de Comunicación. Por el contrario, creemos que ambas vertientes se complementan, ya que varias vertientes del análisis estructural, han aportado técnicas valiosísimas que, hasta el momento, son las más idóneas para el análisis de mensajes y de textos. La interpretación, es otro momento del estudio y es aquí donde el enfoque marxista nos parece el más crítico para los fines que perseguimos. De hecho, las técnicas estructurales permiten identificar las significaciones latentes y manifiestas en los planos de la forma y el contenido de los textos, lo que, permite desentrañar las propuestas ideológicas de los mismos, conocer y destacar sus variantes culturales. A este respecto, Desiderio Blanco y Raúl Bueno comentan: "...la semiótica ha logrado métodos de análisis del discurso que hasta ahora no ha alcanzado el marxismo, y en ese sentido, puede ser aprovechada científicamente, incluso por quienes realizan estudios con metodología marxista. Desde esta perspectiva la Semiótica puede ser incorporada a

métodos analíticos tales como los sociológicos, el psicoanálisis, el materialismo histórico y el materialismo dialéctico. La Semiótica figurará entonces, como una fase del análisis y sus aportes serán integrados a planteamientos interpretativos más generales y globalizantes" (11).

Desde esta perspectiva, nuestro interés por los juegos de video, obedece a la significativa difusión que estos han alcanzado en los últimos años, particularmente en su modalidad de máquinas tragamonedas instaladas en establecimientos ad-hoc o en pequeños comercios como farmacias, misceláneas, tlapalerías, papelerías, etc.

Al momento de llevar a cabo nuestra investigación, ni la Secretaría de Comercio y Fomento Industrial, ni el Instituto Nacional del Consumidor, ni la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, ni la Secretaría de Programación y Presupuesto contaban con datos respecto a la cantidad de máquinas de este tipo que existían en México, por lo que no pudimos incluir esa información en este trabajo. Sin embargo, la proliferación de videojuegos es un fenómeno evidente.

Debemos considerar también, las versiones domésticas, adaptables a cualquier televisor y fácilmente programables por medio de cassettes intercambiables. Aunque estas máquinas se encuentran al alcance de sectores más restringidos, no dejan de tener importancia.

En estas circunstancias, los juegos de video han llegado a estratos sociales muy diversos entre sí, no únicamente quienes pueden adquirir un costoso videojuego doméstico tienen acceso a esta

diversión, los modelos públicos permiten que personas de recursos modestos jueguen con ellos.

A pesar de todo esto, los juegos de video no han sido estudiados en la forma que merecen aunque han aparecido en diferentes medios de información, algunas críticas, casi siempre condenatorias, que sin una metodología determinada descalifican a los juegos de video y los consideran como un nuevo medio de "enajenación" nada recomendable para niños y jóvenes.

Si consideramos todo lo anterior, un estudio de los juegos de video no sólo resulta justificable, sino necesario. Más aún, se trata de un problema que debe interesar a las diversas disciplinas sociales, por lo que es deseable que en lo futuro se lleven a cabo más investigaciones sobre este fenómeno. El presente trabajo pretende abordar solamente algunos aspectos de los videojuegos, en su relación con la industria cultural y con la ideología de que son portadores. Cabe aclarar que no pretendemos dictar juicios definitivos, ni formular críticas condenatorias, únicamente deseamos analizar una nueva tecnología que, con todos sus pros y sus contras se ha integrado a la vida cotidiana.

I. EL JUEGO Y LOS VIDEOJUEGOS

1.1. EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO HUMANO

En este capítulo nos interesa resaltar el papel que desempeña el juego en el ser humano, especialmente lo relacionado con la comunicación interpersonal, rama del estudio de la comunicación, fundamental para los fines del presente trabajo.

Una definición del juego en general es difícil de establecer, pero para los fines que nos ocupan nos apoyaremos en dos de ellas. El filósofo irlandés Johan Huizinga nos dice que "el juego es una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y de espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente" (1).

Sorazanas y Bandet exponen la opinión de Roger Caillois, quien "...define el juego por la forma que adopta esta actividad como: —libre: a la cual el jugador no podrá ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su naturaleza de diversión atractiva y alegre; —separada: circunscrita a límites de espacio y de tiempo precisos y señalados de antemano; —incierto: cuyo desarrollo no puede ser determinado, y cuyo resultado no puede ser adquirido previamente; forzosamente al dejarse un cierto margen a la iniciativa del jugador, dada su natural nece

sidad de inventar;

—improductiva: no debe crear bienes ni ningún tipo de nuevos elementos;

—regulada: sometida a convencionalismos que suspenden las leyes ordinarias y que instauran momentáneamente una nueva legislación que será la única que cuente;

—ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad con relación a la vida corriente" (2).

De los elementos mencionados por Caillois, sólo el segundo no corresponde al juego en general, sino a una clase especial de juego que es el deporte. Mientras el deporte sí tiene que desarrollarse en límites de espacio y tiempo precisos y señalados de antemano --una cancha de fútbol durante noventa minutos o un cuadrilátero de boxeo durante tres asaltos de tres minutos cada uno por ejemplo-- otros juegos pueden iniciarse en forma espontánea y en lugares originalmente concebidos con fines distintos a la diversión. En términos generales, ambas definiciones resultan válidas para aplicarse tanto a los juegos adultos como a los infantiles.

Ahora bien, es claro que la actividad del juego la desarrollan tanto niños como adultos, pero existen diferencias entre el juego adulto y el infantil: Sorazanas y Bandet consideran que el adulto se halla consciente de que juega, mientras el niño no distingue el juego como una actividad especial: " Se ha podido decir que la infancia era 'el apogeo de la actividad lúdica', que era 'la patria de los juegos' y que 'la infancia termina, quizás con

el descubrimiento de que la vida no es un juego perpetuo. El adulto sabe que juega, mientras que el niño, que, sin embargo, se pasa todo el tiempo jugando, lo ignora"(3).

Otras opiniones coinciden en este punto: "...entre los adultos (que son quienes fabrican los juguetes), la idea de diversión es diametralmente opuesta a la de trabajo. Para el niño, en cambio, jugar es "trabajar" y conocer, como así también participar, en el plano de la fantasía, en muchos aspectos de la vida que aún le están vedados en el plano real. En resumen, para él, jugar es integrarse a la comunidad "(4).

Así encontramos por lo tanto la diferencia fundamental entre el juego infantil y el juego adulto: preferentemente el niño dedica su tiempo al juego como la actividad fundamental de su vida, dado que se halla estrechamente vinculado con su propio desarrollo personal y con su adaptación a la sociedad. Por el contrario, en el adulto, el propio desarrollo se halla ligado con el trabajo profesional y el juego representa un momento de pausa, de descanso.

Si recordamos la célebre frase de Napoleón , " La felicidad es el desenvolvimiento máximo de las propias capacidades" (5), nos resultará más fácil comprender la importancia del juego infantil, que prepara al niño para descubrir y "poner a punto" precisamente esas capacidades. De esta forma, aunque el muchacho lo ignore, el juego es primordial para su evolución.

En términos ideales, los adultos deberfan encontrar en el trabajo la forma de desarrollar sus capacidades, con lo que el

juego pasaría a segundo término al dejar de ser el elemento principal en la evolución del individuo. Sin embargo, infinidad de circunstancias sociales y personales obligan a la mayoría de la gente a trabajar esencialmente por razones de subsistencia en lo que tienen a la mano y no en lo que les permita descubrir y desarrollar sus inquietudes y posibilidades. Aunque esta situación ha prevalecido a lo largo de la historia, podemos esperar que los cambios sociales y tecnológicos la modifiquen en el futuro, como lo señala Herbert Marcuse : " El proceso tecnológico de mecanización y normalización podría canalizar la energía individual hacia un reino virgen de libertad más allá de la necesidad. La misma estructura de la existencia humana se alteraría; el individuo se liberaría de las necesidades y posibilidades extrañas que le impone el mundo del trabajo. El individuo tendría libertad para ejercer la autonomía sobre una vida que sería la suya propia" (6).

En cualquier forma, obligado o no, creativo o no, el trabajo constituye la actividad básica del adulto, que recurre al juego como espacio de distracción: el obrero industrial juega fútbol o beisbol los domingos en deportivos populares, el empresario juega al tenis o al golf en clubes "exclusivos", pero el fin es el mismo: descansar de la actividad habitual. Esto incluye a jefes de Estado como Fidel Castro, cuya afición por el buceo y el basquetbol es famosa.

Tras estos planteamientos generales, llegamos al punto en que debemos describir a grandes rasgos el papel del juego en la vida del niño, para, posteriormente referirnos al caso de los adultos.

1.1.1. El papel del juego en el desarrollo de los niños

Ya hemos comentado someramente la relación entre el juego y el desarrollo del niño. En el presente apartado abordaremos el tema con detenimiento y veremos cómo, frecuentemente, las funciones del juego dentro del desenvolvimiento infantil se hallan vinculadas con la comunicación interpersonal.

Conocerse y conocer al mundo

En las primeras etapas de la vida, el juego permite al niño aprender a conocer y a controlar su propio cuerpo, al tiempo que descubre el mundo que le rodea.

La psicóloga Charlotte Bühler considera que durante el primer año de vida predominan los juegos de tipo funcional que "se caracterizan por ser la expresión de la actividad motriz en su forma más pura y por el placer que depara al bebé observar sus propios movimientos" (7).

Poco a poco, el niño aprende a controlar sus movimientos al tiempo que descubre las posibilidades de sus sentidos y de su propio físico, todas las formas de movimiento brindan al bebé la oportunidad de desarrollar las nociones de espacio y distancia. Al principio, el bebé aprende a controlar su cabeza y más tarde, sus manos, para luego iniciar la coordinación de impresiones visuales y movimientos de brazos y manos, gracias a lo cual comienza a dominar las tres dimensiones espaciales.

A medida que el niño cobra interés por los objetos que le rodean, desarrolla la necesidad de desplazarse, por lo que comienza a moverse con mayor desenvoltura, este proceso varía muy poco de

un niño a otro, generalmente comienzan por rodar sobre sí mismos para luego levantarse sobre sus manos y rodillas y finalmente, empezar a gatear.

Una descripción detallada del desarrollo de los movimientos corporales durante el primer año de vida la ofrece el investigador soviético D.B. Elkonin en su obra Psicología del juego (8). Este autor afirma que "la evolución de la actividad lúdica está íntimamente relacionada con todo el desarrollo del niño" (9). A esto añade un elemento muy importante: la relación con el adulto: "El desarrollo de los aparatos sensoriales va implícito desde el comienzo mismo en la interacción del niño con los adultos que lo cuidan y transcurre en el proceso de aprendizaje" (10). Elkonin hace referencia a las investigaciones de M.I. Lfsina (11) las cuales indican que cuando el niño se encuentra alrededor del primer año, pasa de la comunicación directa con los adultos a una indirecta establecida a través de las manipulaciones de objetos, se pasa así de una comunicación "niño-adulto" a una comunicación "niño-acciones con objetos-adulto" (12).

Esta relación comunicativa posee una trascendencia vital para la adaptación del niño a la sociedad, puesto que es a través de ella que los adultos muestran a los infantes los modos ideados por la sociedad para usar los objetos. Elkonin describe la forma como su nieto, Andrei, es enseñado por su abuela a bajar de un sillón y cómo, después, el niño baja por sí mismo siguiendo las instrucciones recibidas: describe también como los adultos enseñan otras actividades cotidianas a Andrei: manejar la cuchara, peinarse, al -

canzar objetos con ayuda de palos, dar cuerda a un cochecito de juguete ." (13).

Sobre lo anterior resultan muy ilustrativos los trabajos de Albert Bandura y Richard Walters, quienes encuentran que uno de los factores de socialización más importantes es la imitación: "La imitación juega un papel importante en la adquisición de la conducta desviada y de la adaptada. Al observar la conducta de los demás y las consecuencias de sus respuestas, el observador puede aprender respuestas nuevas o variar las características de las jerarquías de respuestas previas, sin ejecutar por sí mismo ninguna respuesta manifiesta manifiesta ni recibir ningún refuerzo directo. En algunos casos, el observador puede aprender, de hecho, tanto como el ejecutante" (14).

En realidad, al imitar a los adultos, el niño no sólo aprende a manejar los objetos y utensilios de uso cotidiano, también asimila los roles que se le asignarán socialmente al llegar a la edad adulta: " En la explicación que da Nash (15) de la instrucción social de los niños en una subcultura cantelense de Guatemala se pone de manifiesto cómo la compleja conducta propia del rol adulto puede adquirirse casi por completo mediante la imitación. A las niñas cantelenses les dan una jarra de agua, una escoba y una muela que son versiones en miniatura de las que utiliza su madre, quien no les proporciona apenas ninguna instrucción directa, las niñas adquieren pronto el repertorio de respuestas propio de su sexo. Del mismo modo, los niños pequeños cantelenses acompañan a su padre cuando se dedica a las actividades propias de su ocupa-

ción y reproducen sus actos, con ayuda de versiones en pequeño de los utensilios de los adultos" (16).

Encontramos así, además un elemento de importancia capital que va ligado al juego: el juguete. De él nos ocuparemos con detenimiento en el capítulo segundo de este trabajo, por ahora debemos recalcar que la imitación de los roles adultos por los niños desempeña un papel clave en la socialización de los infantes. Independientemente del entrenamiento que puede significar para la manipulación de objetos, el juego de imitación es una vía para que el niño interioriza los valores, los papeles, las actitudes y los anhelos propios de su cultura. Elkonin por su parte considera que los juegos infantiles se hallan condicionados por las necesidades sociales en que se enmarcan: " La tesis más importante de Plejánov es la de que, en toda la historia de la sociedad, el trabajo antecede al juego. ' Primero, la guerra verdadera y la necesidad, por ella creada, de buenas guerras; y luego ya el juego a la guerra para satisfacer esta necesidad' (17). Esta tesis, como indica Plejánov, permite comprender por qué el juego precede al trabajo en la vida del individuo. '...si no fuéramos más allá del punto de vista del individuo --escribe-- no habríamos comprendido ni por qué el juego es anterior al trabajo ni por qué se entretiene precisamente con esos juegos y no con otros' . A la luz de estos planteamientos de Plejánov, el juego se presenta como una actividad que responde a la demanda de la sociedad en que viven los niños y de la que llegan a ser miembros activos " (18).

Elkonin cita los trabajos de Leóntiev (19) , quien considera

que al asimilar el uso de los objetos, el niño aspira no sólo a entrar en relación con los objetos que se encuentran a su alcance, sino con otro mundo más vasto, es decir, que pretende actuar como adulto, integrarse a la comunidad adulta, actuar dentro de ella (20). Elkonin denomina al tipo de juego que consiste en imitar los roles adultos "juego protagonizado" y, a lo largo de su libro cita diferentes experiencias de juegos protagonizados realizados en instituciones soviéticas.

Ahora bien, el hecho de que los niños imiten a los adultos y que aspiren a desarrollar roles adultos no significa que dejen de ejercer su imaginación y su creatividad: "La antropología registra el hecho de que a veces los niños congoleños introducían mejoras en las armas e instrumentos de trabajo de sus padres, cuando construían miniaturas de dichos objetos para jugar. Las niñas australianas de Chile acostumbran fabricar utensilios de cocina con tapas de estaño o de madera, para usarlos en sus juegos" (21).

Crear e imaginar

Llegamos así a otro de los elementos que nos interesa destacar en el juego infantil: la imaginación y la creatividad. Elkonin considera que probablemente es el juego la actividad donde por primera vez se manifiesta la imaginación, en todo caso la imaginación y la creatividad, no sólo se hallan relacionadas con el juego, sino con actividades consideradas más "serias" como artes y ciencias.

En los niños, los juegos ofrecen un campo riquísimo para el ejercicio de la creatividad y de la imaginación, que pueden ponerse en práctica desde la elaboración misma del juguete: "recordemos

aquellos camioncitos que hacen los niños del bajío, con carrocería de garambullo y cuatro llantas en forma de estrella que obtienen de la misma cactácea. Y que unen con ejes de madera asegurados con espinas" (22).

"Otros juegos utilizan elementos materiales que no han sido concebidos para ser empleados en esta forma. Muchas veces hemos visto a niños pequeños jugar con cacerolas y utensilios de sus padres (...) los materiales más corrientes están, a veces, en el origen de juegos muy variados y atractivos: la tierra, la arena, el agua, el aire y la luz, son utilizados por jugadores, así como los elementos naturales que proceden de las plantas o de los animales; a veces incluso los mismos animales son empleados como juguetes. Señalemos también los materiales que la industria humana pone a nuestra disposición: telas, hilos, cartón, madera y diversos tipos de cajas de plástico que cada día se multiplican más y más" (23).

Las notables posibilidades que los materiales comunes y corrientes ofrecen a los niños, son recuperadas por Steven Caney en su obra El libro de los juguetes (24) en la que muestra como elaborar juguetes a partir de dichos materiales: un cordel y dos latas se convierten en un teléfono, dos ganchos para ropa y una liga en luchadores de juguete, hilo fuerte, trapos, papel de china y unos palitos en un papalote, etc.

Una alternativa muy interesante la constituyen los títeres que pueden elaborar los propios niños, pues implica la puesta en práctica de habilidades muy variadas, desde el trabajo manual, hasta

la representación dramática. El libro ABC de títeres (25) fue elaborado con miras a ofrecer a los niños fórmulas para confeccionar títeres a partir de materiales como el papel, el cartón, la madera, la tela, el unicel, e incluso, hojas de maíz. Además indica cómo montar en forma sumamente sencilla un espectáculo de teatro guiñol e incluye 10 piezas para teatro de títeres.

Pero las formas como el niño puede ejercer su creatividad son innumerables: la Enciclopedia de la vida (26) muestra fotografías que captan a varios niños en el desarrollo de juegos muy diversos: dos niñas decoran con pinturas de colores una casita, mientras un niño modela vasijas en un torno de alfarero, otro pinta a la acuarela en tanto otro más da los últimos toques a un vehículo para montar en forma de aeroplano, construido con madera. Ni siquiera resulta indispensable manipular objetos físicos para usar la imaginación, recordemos los cantos y las adivinanzas, así como las historias fantásticas inventadas por los niños, con tantos detalles como si se tratase de hechos reales. No olvidemos tampoco a los niños que, privados de compañeros de juego, crean un "amigo imaginario".

La psicóloga Charlotte Bühler considera que el niño comienza a usar la fantasía alrededor del segundo año, cuando el niño es capaz de imaginar por ejemplo, que su cama es un navío y una pila de ladrillos una estación de ferrocarril, los juegos constructivos aparecen más tarde, cuando el niño está físicamente capacitado para crear y también para destruir.

Sorazanas y Bandet, consideran muy importante que el juego con-

duzca a un resultado: "...el verdadero juego no es ni desorden ni agitación pasajera; conduce a un resultado que puede ser simplemente el colocar el cubo sobre otro, o la confección del traje de una muñeca, o el delicado montaje de un mecano. Incluso cuando el bebé repite por juego las palabras que su madre pronuncia, existe un resultado. De esta forma, la alegría del juego, es a menudo, la de un éxito; aunque este sentimiento sea muy fugaz, tendrá para el futuro del niño un gran significado. Todos los pedagogos conocen la importancia del éxito en el armónico desarrollo del niño" (27).

Podríamos divagar mucho más respecto al juego y la creatividad infantil, pero nos limitaremos a recalcar que el juego creativo e imaginativo puede constituirse en un factor de encuentro y desarrollo de las capacidades del niño, además de ayudarlo a adquirir confianza en sus propias fuerzas.

Juego y Comunicación : al encuentro de los demás

Se dice que jugar es hacer amigos, en efecto, el juego es un factor importante en el establecimiento de los vínculos interpersonales y grupales. Jugar es entrar en comunicación con los demás.

El hombre como animal esencialmente sociable, necesita vivir en una comunidad en la que pueda aprender directa o indirectamente de los otros, el comportamiento humano considerado normal. El hombre necesita de sus semejantes y prácticamente no puede vivir sin ellos.

De hecho, es en sociedad como el ser humano se desarrolla como tal, con todas las peculiaridades que lo caracterizan, y tal vez,

la más importante de ellas sea el lenguaje. El lenguaje permite el pensamiento en signos abstractos y no simplemente en imágenes concretas, el pensamiento abstracto. Adam Schaff define al lenguaje como " Un sistema de signos verbales que sirven para formular pensamientos en el proceso de reflejar la realidad objetiva por el conocimiento subjetivo, y para comunicar socialmente los pensamientos acerca de la realidad, como también las experiencias emocionales, estéticas, volitivas, etc., concomitantes " (28).

Como podemos apreciar, esta definición pone énfasis en la indisoluble unión entre el pensamiento humano y el lenguaje. El lenguaje es por lo tanto el mediador entre el mundo que nos rodea y nuestro conocimiento del mismo. Pero además, como lo indica Adam Schaff, el lenguaje es un mediador entre los seres humanos, es por consiguiente, un instrumento de comunicación. Y el lenguaje se aprende precisamente a través de la convivencia con otros seres humanos, sin esta convivencia, el individuo se ve privado de una de sus propiedades humanas más valiosas. Esto se pone en evidencia en forma contundente en los pocos casos de personas criadas por animales, como ocurrió con las dos niñas Amala y Kamala, halladas en La India en el cubil de una loba. Ambas mostraron un comportamiento peculiar; desconocían el lenguaje humano y solamente emitían gruñidos, nunca refan ni lloraban y se desplazaban a gatas, apoyándose sobre las manos y los pies. Observaciones de esta naturaleza demuestran que lo que se considera " el comportamiento humano normal" se aprende en forma paulatina desde los primeros días de vida.

De esta forma encontramos que las relaciones interpersonales, es decir, la comunicación interpersonal, resultan indispensables para nuestro desarrollo. Y el juego es precisamente una importante forma de relación interpersonal del niño con quienes le rodean. Los juegos pueden clasificarse por el mayor o menor grado de sociabilización en ellos presentes: " El Solitario es la única manera de jugar de los niños pequeños. El pasivo tiene lugar cuando el niño no participa en forma directa, sino que se limita a observar cómo juegan otros. El paralelo, cuando todos los niños juegan juntos, usan los mismos juguetes y se divierten a la par, pero cada uno por su lado. El asociativo se realiza cuando los niños intercambian ideas y comienzan a prestarse juguetes y herramientas. En los juegos cooperativos, el objetivo es alcanzar juntos un determinado resultado, lo que requiere la capacidad de cooperación consciente entre los miembros del grupo" (29).

El juego se nos presenta así como un factor en el establecimiento de la comunicación interpersonal y, por consiguiente, del descubrimiento de la cooperación, la solidaridad, la camaradería y el afecto. NO basta con que el niño establezca relaciones con los adultos que le rodean, para su desarrollo sano es importante que entre en contacto con otros niños : " El desenvolvimiento de las relaciones sociales de los niños tiene gran importancia para su desarrollo posterior. Por este motivo, además de convivir con los padres y con familiares adultos, el niño tiene necesidad de relacionarse también con otros niños . Cuando vive rodeado exclusivamente de personas mucho mayores que él, se ve afectado por esta

circunstancia y tiende a convertirse en un individuo tímido e introspectivo, perdiendo, en cierta forma, el entusiasmo infantil por explorar el mundo que lo rodea y por poner a prueba sus fuerzas y capacidad en un sinnúmero de tareas" (30).

La trascendencia de la comunicación interpersonal merece algunas palabras: a pesar de que en nuestra época la palabra "comunicación" se ha asociado preferentemente a los medios de comunicación masiva, la comunicación interpersonal continúa ocupando un lugar insustituible en nuestras vidas. Recordemos que es a través de ella que recibimos nuestra primera formación, que es también a través de ella como establecemos los vínculos más sólidos, sean estos de afinidad o de antagonismo. No es raro así que a los prisioneros se les castigue mediante la incomunicación. Estas situaciones revelan la profunda necesidad del ser humano por comunicarse. Algunos de los métodos a que recurren los presidiarios incomunicados para ponerse en contacto con otros, los relata David Mortensen: "Algunos se comunican sencillamente gritando de celda a celda. Otros emplean recursos más ingeniosos, incluyendo códigos de golpeteo en los barrotes de la celda, cometas que se tironean de una celda a otra y arreglos con celadores que entregan mensajes con las comidas" (31).

El mismo autor indica que la incomunicación produce diversos problemas como ansiedad, graves stress e incluso traumas agudos. Es difícil encontrar pruebas más evidentes de la necesidad del ser humano por comunicarse con sus semejantes.

Ahora bien, aunque, como hemos señalado, el lenguaje re-

sulta fundamental para el desarrollo individual y social, pero la comunicación interpersonal encierra una gran cantidad de mensajes que se transmiten por códigos no verbales, el investigador Mark L. Knapp establece una clasificación de conductas comunicativas no verbales (32), la cual resumimos a continuación. Nuestra decisión de incluirla se debe a que es necesario ofrecer un rápido panorama de la gran riqueza comunicativa de los elementos no verbales presentes en nuestras interacciones y, especialmente, en el juego.

I. Movimiento del cuerpo o comportamiento kinésico. Incluye todo tipo de gestos faciales, movimientos de todas las partes del cuerpo y las posturas adoptadas. Se subdivide en las siguientes clases:

A. Emblemas. son actos no verbales que admiten una trasposición oral directa. Tal es el caso, por ejemplo, de los dedos medio e índice que forman el emblema hipí de "amor y paz".

B. Ilustradores. Son los gestos y movimientos que refuerzan el sentido de las palabras, como los ademanes usados por los políticos en sus discursos.

C. Muestras de afecto. Se trata preponderantemente de configuraciones faciales que expresan estados afectivos. La cara juega en este caso un papel fundamental y los ojos se convierten con frecuencia en los principales actores en la comunicación no verbal. cuando las pupilas se dilatan reflejan interés, atracción o amor hacia la persona que miran. Este es un acto involuntario que con frecuencia delata nuestras emociones, pero también existen gestos

voluntarios, como el mirar fijamente a quien nos atrae, guiñar los ojos, etc. Estas expresiones generalmente preparan el terreno para establecer vínculos afectivos entre personas de sexos opuestos, en una etapa en que la expresión verbal directa todavía no entra en juego .

D. Reguladores. Son los gestos y movimientos que conducen el cauce de una conversación e indican cuando alguien desea tomar la palabra.

E. Adaptadores. Consisten en la adecuación del propio cuerpo a determinadas circunstancias, como dominar emociones, desarrollar con contactos sociales, prepararse para la autodefensa o para el escape.

II. Características físicas. Comprenden aquellas características del individuo que se mantienen relativamente sin cambio durante la interacción, son señales no verbales que comprenden la forma del cuerpo, la estatura, el atractivo general, los olores corporales, el aliento, el peso, la forma y el color del cabello, la textura y tonalidad de la piel, los rasgos faciales, etc.

III.- Conducta táctil

Se refiere al contacto corporal en todas sus formas. La sensibilidad táctil es el primer proceso sensorial que entra en funcionamiento y se inicia desde que el niño se halla en el vientre materno, es a través del tacto como los niños pequeños entran en contacto con el mundo y también es a través de él que reciben el afecto de quienes los rodean. A este respecto, Flora Davis afirma que el aprendizaje emocional se inicia a través del tacto (33) .

Sobre este punto nos extenderemos un poco, dada su importan-

cia. La ausencia del contacto corporal tiene consecuencias:

La privación del afecto manifestado a través de la conducta táctil durante la primera infancia causa trastornos como enfermedades psicosomáticas. El niño tiene dificultades para relacionarse con sus semejantes, lo que lo convierte en un individuo extremadamente inseguro; esto afecta la vida adulta del sujeto y puede llevarlo a mostrarse hostil, resentido y vengativo, lo que en casos graves degenera en la delincuencia.

En realidad el hombre guarda semejanza en cuanto a su necesidad de dar y recibir afecto a través del contacto físico con muchas otras especies animales. El psicólogo estadounidense Harry Harlow demostró experimentalmente la necesidad de calor y seguridad en monos jóvenes, que mostraban preferencia por una madre artificial de paño sobre una madre artificial de alambre, aunque esta última fuera quien los alimentaba. Harlow fue más allá en sus trabajos, construyó dos madres de paño, una de ellas dotada de un mecanismo que la hacía vibrar suavemente, los monitos prefirieron a la segunda (34).

El contacto táctil proporciona al individuo seguridad, tranquilidad y sensación de protección. En situaciones depresivas o angustiantes, el contacto físico ofrece alivio y consuelo. Desmond Morris encuentra cinco formas distintas en que el ser humano busca seguridad y apoyo a través del contacto físico:

"1) Cuando nos sentimos nerviosos o deprimidos, un ser querido puede intentar tranquilizarnos con un abrazo consolador o apretándonos fuertemente la mano. 2) En ausencia de un ser querido

es posible que tengamos que recurrir a personas especialistas en contacto táctil, tales como los médicos, que nos palmean la espalda y nos dicen que no nos preocupemos. 3) si la única compañía que tenemos son un perro o un gato mimosos, podemos cogerlos en brazos y apretar nuestra mejilla contra su cuerpo peludo experimentando así el consuelo de su cálido contacto. 4) Si estamos completamente solos y un ruido espantoso nos despierta por la noche podemos apretarnos la ropa de cama contra el cuerpo y así sentirnos más seguros en su suave abrazo. 5) Pero si todo eso falla, todavía nos quedan nuestros propios cuerpos, y podemos apretarnos, abrazarnos, palmearnos y tocarnos a nosotros mismos en una gran variedad de formas para ayudarnos a ahuyentar los temores que nos dominan" (35).

Aunque el tema es muy extenso, lo hasta aquí apuntado es suficiente para los propósitos que nos ocupan.

IV. Paralenguaje

Se refiere a los códigos prosódicos, a la forma cómo decimos algo, lo que puede reforzar, modificar o desmentir el significado literal de nuestras palabras. De acuerdo a G.L. Trager (36) los componentes del paralenguaje son los siguientes:

A. Cualidades de la voz : registro de la voz, control de la altura, control del ritmo, control de la articulación, la resonancia, el control labial de la voz.

B. Vocalizaciones: 1) caracterizadores vocales, risa, llanto, suspiros, bostezos, estornudos, ronquidos, etc. 2) cualificadores Vocales, intensidad de la voz, el timbre y la extensión. 3) segre-

gaciones vocales:sonidos no propiamente articulados,pero dotados de un valor como las exclamaciones "ah","hum","uh".Knapp añade otros elementos como las pausas,los sonidos intrusos,los errores al hablar y los estados de latencia (37).

V.Proxémica

Se entiende por proxémica el estudio del uso y percepción del espacio social y personal.Las relaciones espaciales juegan un papel importante en el establecimiento de grupos formales e informales:existen espacios más propicios para la comunicación interpersonal que otros y existen espacios más idóneos para la salud física y mental.

Las distancias y posiciones que guardan las personas al relacionarse entre sí varían de acuerdo al estatus,el sexo,los roles,las ocasiones,la afectividad y los valores culturales.Dentro de la proxémica se denomina territorialidad a la tendencia humana a demarcar un espacio personal e intocable:existen distancias sólo accesibles para algunas personas en momentos de intimidad y su invasión puede desencadenar reacciones violentas.

VI.Artefactos

Los artefactos comprenden la manipulación de objetos con personas interactuantes.los cuales pueden funcionar como estímulos no verbales.Así tenemos a la ropa,el perfume,el lápiz de labios,las gafas, las pelucas,pestañas postizas,etc.

En los niños esta categoría presenta una variante casi siempre unida en forma indisoluble con el juego:los juguetes.Los juguetes tienen una importancia tal que los estudiaremos con detenimiento

más adelante. No olvidemos que el tema de estudios de la presente tesis lo constituyen precisamente los juegos de video, que son un tipo muy, pero muy especial de juguetes.

En el juego adulto, también son importantes los artefactos, especialmente en los deportes y juegos de salón: balones, zapatos especiales, protectores, uniformes, etc.

VII. Factores del entorno

Son los elementos que interfieren en la relación humana pero no se encuentran en el físico de las personas sino a su alrededor.

Los factores del entorno incluyen muebles, estilos arquitectónicos, decorados interiores, iluminación, olores, colores, temperaturas, ruidos, música y otros elementos, dentro de los cuales tienen lugar las interacciones humanas. Estos factores pueden ejercer una notable influencia tanto en la cantidad como en la calidad de las relaciones interpersonales. Existen espacios más favorables a la comunicación que otros, también existen espacios más adecuados para el desenvolvimiento sano del individuo.

El cineasta británico Terry Gilliam (38) refleja lo anterior en su antiutopía Brasil (1984) que recrea un mundo futuro donde toda vegetación ha desaparecido y donde la arquitectura es gigantesca y opresiva. Gilliam consigue transmitirnos esa sensación opresiva con gran impacto lo que se refuerza con secuencias de un mundo onírico espacioso y verde, musicalizadas con la melodía "Brasil".

Estudios antropológicos llevan a la conclusión de que toda persona requiere un habitat personal que le proporcione seguridad e intimidad. Se han establecido incluso las proporciones mínimas que

debe poseer una habitación para no incomodar a las personas.

Es preciso apuntar la importancia que para el juego implica el espacio: encuestas realizadas en Australia y Checoslavaquia demuestran que los niños que habitan en edificios de departamentos pasan la mayor parte de su tiempo confinados en sus viviendas, lo que les significa un grave obstáculo para entablar relaciones interpersonales con otros muchachos a través del juego.(39)

Todos los factores arriba señalados se hallan presentes en el juego colectivo, y los hemos mencionado con cierto detenimiento con el fin de resaltar la riqueza comunicativa que el juego en común puede alcanzar. También hemos tenido la intención de mostrar todo lo que se pierde cuando las relaciones interpersonales son escasas y, en el caso que nos ocupa, cuando el juego colectivo es relegado por la manipulación de un juguete electrónico.

1.1.2. El papel del juego en los adultos

Cuando los adultos juegan o el juego del hombre

Ya hemos dicho que el juego constituye la actividad principal del niño, también hemos señalado que en los adultos el juego no constituye ya la actividad principal y que su lugar es ocupado por el trabajo.

Sin embargo, los adultos siguen practicando juegos de tipos diversos, desde los sencillos como el ajedrez y el dominó, hasta deportes rudos y sofisticados como las carreras de autos y el rugby.

Estos juegos se hallan relegados generalmente al tiempo de ocio de quienes los practican; por "tiempo de ocio" entendemos aquel que el individuo no destina a su trabajo o a sus necesidades cotidianas (transporte, alimentación, aseo, etc).

Esto significa que el juego es entendido como una pausa en las tareas y labores desempeñadas normalmente por el adulto, su finalidad ya no es el desarrollo de las capacidades de la persona como ocurre con los niños, sino proporcionar diversión al individuo, permitirle descansar de su trabajo, ofrecerle solaz y esparcimiento.

En nuestro país numerosas empresas cuentan con instalaciones deportivas para que sus trabajadores y empleados se diviertan, incluso existen compañías que proporcionan a sus obreros los implementos necesarios para practicar deportes. Otras empresas otorgan facilidades a su personal, como horarios especiales los días de juego, permitirle salir más temprano los días que tienen destinados al deporte.

En las instituciones de enseñanza superior, además de instalaciones, se cuenta con entrenadores, servicio médico deportivo, organiza-

ción de torneos, etc. con el fin de proporcionar a los estudiantes la posibilidad de desarrollar diversas actividades recreativas.

El juego desempeña así una función similar a la de otras distracciones como el cine, las reuniones y fiestas, los paseos, y los espectáculos de todo tipo: aliviar las tensiones y el cansancio provocados por el trabajo y por los problemas cotidianos.

El juego constituye un complemento al descanso: necesitamos darle descanso a nuestro cuerpo, pero también necesitamos proporcionarnos diversión: "La diversión complementa el descanso; le da un contenido más dinámico. Porque el trabajo y el estilo de vida urbano no sólo engendran la fatiga nerviosa o física; el tedio y las depresiones parecen ser todavía más simbólicas del mundo moderno. La prensa refleja en gran medida el "dolor de vivir", que afecta especialmente a los jóvenes. La rutina, la monotonía, la vida centrada en el transporte, el trabajo y el sueño, expresan esta dificultad de la vida diaria; como si la vida se redujera a una serie de obligaciones cotidianas que no pueden compensarse con la evasión por medio del consumo.

Por esto todas las oportunidades de divertirse cobran tal relieve y son tan indispensables. Por medio de la diversión se realiza la verdadera ruptura con los ritmos insensibilizadores de lo cotidiano.

Divertirse significa literalmente hacer algo para obtener diversión; encontrar la manera de olvidar por un momento el tedio, emprendiendo una actividad lúdica" (40)

En realidad, pensamos que no sólo las personas sometidas al agobiante ritmo de vida de las ciudades modernas necesitan encontrar diversiones. No sólo quienes se ven obligados a desempeñar trabajos

monótonos y repetitivos requieren de pausas de esparcimiento.

También personas que desarrollan labores creativas, tareas en las que encuentran su realización como individuos, necesitan divertirse. El asistir a una exposición pictórica, a una muestra de cine, una obra de teatro, leer narrativa o poesía, escuchar un concierto, además de ser manifestaciones culturales constituyen formas de diversión.

El juego es precisamente una de las formas de diversión más generalizadas: "Dentro de la diversión encontramos asimismo la dimensión del juego. El juego es también un aspecto fundamental del ocio.

Los juegos de todo tipo son los instrumentos esenciales para la liberación de tensiones y de los impulsos reprimidos por las reglas que se imponen al individuo en su trabajo y en la mayoría de las conductas de la vida social" (41)

Dentro de los juegos practicados por los adultos, el deporte ha tomado en el mundo contemporáneo una importancia cada vez mayor. Hasta principios del siglo XX, el deporte era una actividad restringida a quienes disponían del tiempo libre y de los recursos necesarios.

En México, por ejemplo, el fútbol fue introducido por técnicos mineros ingleses, y hasta la época de la revolución, el balompié se jugó en círculos aristocráticos. En el primer campeonato organizado en nuestro país, en 1902, los nombres de los cuadros participantes fueron Orizaba Athletic Club, Reforma Athletic Club, British Club F.C., Pachuca Athletic Club y México Cricket Club. (42)

Pero, conforme los trabajadores fueron conquistando el derecho al tiempo libre así como diversas prestaciones laborales, el deporte comenzó a perder su carácter elitista. En algunos países la práctica

deportiva se ha convertido en obligatoria para los escolares, especialmente en el mundo socialista. Y aunque en naciones como México aún es poca la gente que puede desarrollar actividades deportivas en forma sistemática, es numerosa en cambio la que se divierte los fines de semana jugando futbol, beisbol, basquetbol, fruitón, etc. Sábados y domingos los centros deportivos y campos de barrio se abarrotan con jugadores de todos los estratos sociales, desde los que practican el futbol en las canchas empastadas del Reforma Athletic Club, hasta quienes improvisan porterías con piedras y pelotas con trapos para jugar y jugar hasta que la falta de luz obliga a dar por concluido el partido.

"Un elemento que presupone cualquier juego es el uso de prendas especiales para realizarlo. El vestuario y adorno lo acompañan aun entre los niños " (43), nos dice Marcia Castro Leal, y en ningún lado puede apreciarse esta aseveración tanto como en los deportes. En la vida de trabajo los hombres utilizan prendas de tonos opacos y sombrios, o por lo menos sobrios: el obrero porta uniformes grises o beige, adecuados para las faenas rudas: el profesionista y el ejecutivo visten trajes color azul marino, café o gris. Pero esos mismos hombres al convertirse en jugadores durante su tiempo de ocio adoptan tonos alegres y vistosos: guinda, verde esmeralda, rojo, azul rey, bugambilia, amarillo, etc. Todos los matices que en el trabajo se hallarían fuera de lugar, e incluso se considerarían de mal gusto, son los preferidos en el tiempo de juego.

Se permiten toda clase de excentricidades y tal vez sean los arqueros de futbol quienes ocupen el primer lugar en extravagancias: Hugo Orlando Gatti, veterano portero del Boca Juniors de Buenos Aires

usa jerseys entallados y largas bermudas, el cabello largo y desordenado, sujeto por una diadema. Miguel, "el Gato" Marín puso en boga unos suéteres con rayas horizontales de colores vistosos: Ignacio "el Cuate" Calderón dictó durante muchos años la moda de los arqueros mexicanos con los hermosos uniformes de dos colores que el mismo diseñara. Y Ubaldo "el Pato" Filloí, guardameta del River Plate, rival del Boca Juniors creó toda una locura en Argentina con sus uniformes "Olimpia" que lucían impreso el autógrafo del legendario as sudamericano.

Estas libertades ponen de relieve una constante en el juego adulto: la trasgresión de las inhibiciones sociales normalmente vigentes. Se puede decir que, durante el juego, los jugadores se escapan de las normas convencionales en más de un sentido. Incluso las manifestaciones de júbilo pueden liberarse dentro de los terrenos de juego: luego de un tanto o de una victoria, los jugadores pueden saltar, gritar, correr, dar marometas y abrazarse con fuerza.

El juego representa de esta manera, la diversión por excelencia, pero presenta otro aspecto, que nos interesa especialmente como comunicadores: su estrecha vinculación con las relaciones interpersonales y grupales: "...la diversión favorece las relaciones sociales. La mayoría de los juegos son de carácter colectivo. Los juegos suponen un intercambio dentro de un grupo, en un equipo o en el seno familiar. Por lo demás, el placer esencial proviene de este intercambio, de esta comunicación (subrayado nuestro). Aquellos de que los verdaderos placeres son siempre placeres compartidos tienen mucho de cierto, al grado de que muchas veces el juego es sólo un pre

texto para enriquecer las relaciones afectivas o sociales. El juego sirve de estímulo para las relaciones sociales dentro de un grupo (...). En los deportes se aprenden el respeto y la sujeción a una meta común, la necesidad de aceptar ciertas reglas colectivas, el sabor del esfuerzo compartido " (44).

Otra de las razones por las que el juego estimula la comunicación, radica en que disminuye la importancia de las jerarquías sociales, y permite el intercambio entre personas pertenecientes a diferentes estratos sociales.

Ya hemos destacado los elementos que intervienen en la comunicación interpersonal, así que sólo recordaremos la gran riqueza que representan los códigos verbales y no verbales, para reafirmar la trascendencia del juego.

Como podemos apreciar también en el caso de los adultos, el juego es cosa seria.

1.2. Los juegos de video

En las páginas anteriores describimos algunos elementos de la actividad lúdica humana. Recalcamos la importancia capital que el juego tiene para el desarrollo infantil y su papel como espacio recreativo dentro de la vida adulta. Pasaremos ahora a abordar otra clase de juegos, los juegos de video, que en esencia, son el tema del presente trabajo.

Un juego de video o videojuego es básicamente un ordenador electrónico diseñado específicamente para alimentar una pantalla o monitor de video con imágenes y sonidos que responden a mandos manuales con finalidades de diversión.

En realidad, el uso de ordenadores con fines de juego es más antiguo de lo que habitualmente se supone, pues, como señalan Susan Corran y Ruy Crunow (45), desde que han existido ordenadores, los programadores han aprovechado estos aparatos para crear algunos programas de diversión. Un ejemplo lo constituyen los dibujos realizados mediante los ordenadores: el programador diseñaba el dibujo que deseaba que el ordenador dibujase letra a letra y luego daba a la máquina las instrucciones para realizar el trabajo, de esta forma se podían obtener, formados por complicadísimas tramas a base de letras, signos y números, los dibujos más diversos: la Mona Lisa, Snoopy, Carlos Marx o Lincoln.

Los ordenadores también se programaron desde la década de 1950 para la práctica del ajedrez, el primer juego de ajedrez por ordenador fue jugado en una máquina llamada Maniac I de los Alamos Nuevo México, en 1956, y actualmente existen programas de ajedrez

para ordenadores sumamente sofisticados que cuentan con varios niveles de juego, de acuerdo a la habilidad del jugador. Cabe señalar que en este campo, los mejores programas de ajedrez pueden ser vencidos por los grandes maestros del ajedrez, lo que demuestra las posibilidades de la mente humana.

Más tarde aparecieron los llamados "juegos de aventura", que ya no eran juegos clásicos adaptados para un ordenador, como el ajedrez o las damas, sino juegos especialmente concebidos para ordenador.

En un juego de aventuras, el jugador viaja a través de un mundo diseñado por la máquina, para jugar es necesario indicarle al aparato la dirección que se quiere seguir y lo que se desea hacer, cada vez que el usuario hace algún movimiento, el ordenador le describe el lugar a donde ha llegado y lo que ocurre ahí; puede haber seres extraterrestres, peligros, tesoros que desenterrar, o palabras mágicas que aprender. Uno de los primeros juegos de aventuras se llamó precisamente Aventura y fue desarrollado por expertos en computación norteamericanos hacia fines de la década de 1970.

Con base en estos principios, los ordenadores han sido aprovechados con fines de entrenamiento como en el caso de los alumnos de las escuelas de aviación, dado que su adiestramiento directo en las aeronaves conlleva riesgos para su vida y para los costosos artefactos aéreos, se han recreado con ordenadores las condiciones que los futuros pilotos deberán de enfrentar en su ejercicio profesional. Actualmente, los simuladores de vuelo logran crear modelos detallados de los aeropuertos más grandes del mundo, además de pro

ducir la impresión de violentas tormentas, neblina y pistas cubiertas de hielo.

Sin embargo, el uso de la tecnología de los ordenadores con fines de diversión adquiere una importancia muy superior cuando aparecen en el mercado los videojuegos propiamente dichos, cuyo advenimiento puede enmarcarse dentro de lo que pudiéramos llamar "la revolución del video", que comentaremos en el siguiente apartado.

1.2.1. La "revolución del video"

Desde sus inicios en el campo de la comunicación de masas hasta la década de 1970, la televisión se ha considerado un medio marcadamente unidireccional, el público contaba con pocas opciones para aprovechar sus aparatos receptores y, generalmente, debía elegir entre aceptar lo que le ofrecían las emisoras o, sencillamente apagar el televisor. Ocasionalmente el auditorio puede manifestar sus preferencias a las emisoras respecto a la clase de programas que desea ver, aunque, en general, los ratings (índices de audiencia) son los parámetros utilizados por las estaciones de T.V. para evaluar la clase de producciones que el auditorio requiere.

Esta unidireccionalidad va más allá; el auditorio se encuentra completamente imposibilitado de participar en la elaboración de las producciones para televisión, no toma parte en la concepción de los argumentos, diseños, escenografías, diálogos, manejo de imágenes ni sonidos.

Todo ello se maneja dentro de la parte emisora y la posibilidad de diálogo con el público es tan limitada que no puede considerarse significativa, este "diálogo" se limita generalmente a recibir tele fonemas (en las emisiones denominadas "de teléfono abierto") que se transcriben a través de una secretaria o que pasan directamente al aire. Pero el número de personas del auditorio que consigue establecer este contacto siempre es muy reducido en comparación al total de espectadores.

La principal limitación a la participación del público dentro de las emisiones no radica, sin embargo, en la cantidad de espectador

res que consiguen entablar contacto con los medios (en este caso, la T.V.), sino en la calidad de ese contacto, del "espacio" concedido por el medio.

La participación del público se limita al terreno de la opinión: puede manifestar sus pareceres sobre infinidad de asuntos, relacionados o no con la emisora, pero no puede intervenir en la producción de programas. Por regla general, el auditorio no tiene más opción que manifestar sus opiniones respecto a producciones, mercancías culturales realizadas por un complejo aparato técnico y creativo.

De esta manera puede solicitar que Los Intocables permanezcan en la programación, que una cantante juvenil aparezca con mayor frecuencia, que se retire del aire un programa aburrido o que se presente un reportaje sobre el galán de moda, pero nada más.

Durante la década de los setentas, tuvo lugar el advenimiento de novedosas tecnologías en el campo del video, es decir de la transmisión y reproducción electrónica de imágenes y sonidos. Esta "revolución del video" aportó dispositivos adaptables a cualquier televisor y que permitían las posibilidades de utilización del mismo: las videograbadoras ofrecieron la oportunidad de "capturar" en cassettes los programas que el usuario considerase más interesantes o importantes, amén de poder utilizarse para ver cassettes grabados con películas y otras producciones, la televisión por cable amplió las posibilidades de selección de canales; los ordenadores domésticos ofrecieron la posibilidad de contar con los servicios de esta clase de aparatos en casa; los equipos de cámara portátiles para video crearon las condiciones para que el aficionado grabase

sus propios programas para mostrarlos a familiares y amigos, además de poder registrar los sucesos importantes como bodas, bautizos, graduaciones, etc.

Dentro de esta ampliación de las prestaciones del televisor común y corriente, se inscribió la aparición de los videojuegos, que son precisamente nuestro tema de estudio.

La "revolución del video" creó, para quienes tienen las posibilidades económicas (dado lo costoso de los dispositivos mencionados) la oportunidad de aprovechar el televisor con fines que trascienden la mera recepción. Ahora bien, esto también depende del desarrollo cultural y creativo de los usuarios, que pueden limitarse a emplear su cámara de video, por ejemplo, para grabar escenas familiares o, pueden llegar a producir experimentos narrativos para crear sus propias historias.

Una videocassetera o videograbadora puede aplicarse a la grabación de películas como El Padrino de Francis Ford Coppola, Ladrones de Bicicletas de Vittorio de Sica o Esquina Bajan de Alejandro Galindo. Pero también puede usarse para reproducir videos de contenido pornográfico o simplemente para ver cintas de ideología violenta y belicista del tipo Rambo II o Comando.

Pero los juegos de video constituyen un caso especial, a diferencia de las videograbadoras, cámaras portátiles y ordeñadores domésticos, su utilización resulta accesible económicamente a sectores más amplios, la razón es simple: además de los modelos domésticos, existen modelos públicos accionados por mecanismos tragamonedas. Estas versiones se encuentran tanto en establecimientos especiales como

en comercios de las ramas más diversas y, como cualquier lector puede comprobar, su difusión es muy extensa.

De hecho, las primeras versiones de juegos de video fueron destinadas a las máquinas tragamonedas y sólo posteriormente se extendió su uso al ámbito doméstico. En realidad los juegos tragamonedas públicos han existido desde hace décadas, pero la llegada de la electrónica en forma de videojuegos data de principios de los setentas. Fue el norteamericano Nolan Bushnell quien desarrolló el primer prototipo de juego de video, se trataba del Computer Space que consistía en un combate entre un platillo volador y una nave espacial. A este programa, surgido en 1971, Bushnell añadió pronto un video tenis y el Breakout juego en que el usuario debe destruir un muro ladrillo por ladrillo. Bushnell continuó con sus trabajos hasta fundar la Atari Inc., una de las empresas de videojuegos más importantes del mundo.

El primer videojuego adaptable a un televisor doméstico apareció en 1971 y fue lanzado por la Magnavox, se trataba del Odyssey, pero la mayor popularidad de los juegos de video se inició con el Space Invaders, de la Taito Inc. del Japón, lanzado al mercado en 1978. Un año después, había en Japón más de 100 000 máquinas tragamonedas con este programa, y en 1980, la Atari comercializó Space Invaders en versión doméstica y pronto fue el más vendido de los juegos que ofrecía esta compañía en aquellos momentos.

Este auge de los videojuegos despertó algunas opiniones interesantes: es el caso de Fernando y José Ramón Pardo. Estos autores consideran que la "revolución del video" ha significado una "rebelión

del espectador contra la tiranía del medio" (46) y exaltan a los videojuegos como un nuevo campo en la utilización del televisor.

Señalan sus posibilidades educativas mediante la utilización de programas instructivos e indican las habilidades que éstos pueden ayudar a desarrollar.

Existen razones muy válidas para respaldar las aseveraciones de los autores citados. Pero, desde nuestro punto de vista, los videojuegos que predominan en la actualidad se encuentran, en general, limitados por las condiciones de la industria cultural. No pretendemos negar las posibilidades educativas de los juegos de video concebidos con fines de instrucción; nuestra intención es demostrar que, en la actualidad los juegos de video no han rebasado ni la relación unilateral de la industria cultural tradicional (concretamente la T.V. y el cine comerciales) ni sus temáticas y esquemas preexistentes. Tal es el objeto de nuestro trabajo, como lo indicamos en la introducción.

1.2.2 Tipos de videojuegos: su expansión

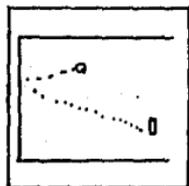
Los juegos de video pueden dividirse básicamente en dos tipos: los aparatos caseros o domésticos, adaptables a cualquier televisor normal y los aparatos públicos que se accionan mediante un mecanismo tragamonedas.

Estos últimos se pueden dividir a su vez en dos clases: las máquinas tragamonedas simples y las máquinas tragamonedas dotadas de cabina simulada (nave espacial, auto de carreras, etc).

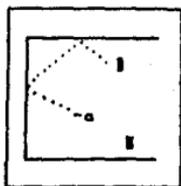
Los aparatos caseros han logrado perfeccionarse con rapidez. Uno de los primeros modelos introducidos en México fue un "Telepong" (tenis electrónico) fabricado por Comercial Eléctrica S.A. hacia 1976. Este aparato consistía en un pequeño gabinete de plástico, y estaba diseñado para dos jugadores. Los controles para jugar eran dos perillas situadas sobre el gabinete, una para cada jugador. El "Telepong" estaba programado para cuatro juegos: Hockey, squash, tenis y práctica de squash. Los tres primeros se jugaban entre dos personas, el último podía jugarlo una sola persona contra la máquina (Ver figura 1).

Hacia 1982 el aparato Atari modelo CX-2600, ofrecía una variedad de juegos mucho más extensa, dado que funcionaba mediante cassettes ras intercambiables, cada cassette programado para un juego diferente: "Pacman", "Space War", "Kangaroo", "Defender", "Vanguard", "Baseball", "Basketball", "Football", "Soccer" (Calcio dirfan los italianos), e incluso "Raiders of de Lost Ark" (Los Cazadores del Arca Perdida).

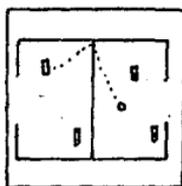
A diferencia del modesto "Telepong", el Atari CX-2600 A, no ofrecía una representación del juego en forma de croquis, sino una



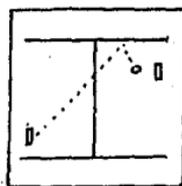
PRÁCTICA



SQUASH

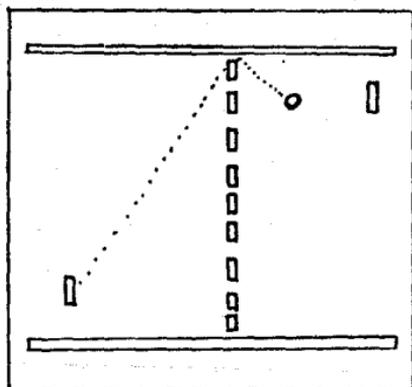


HOCKEY

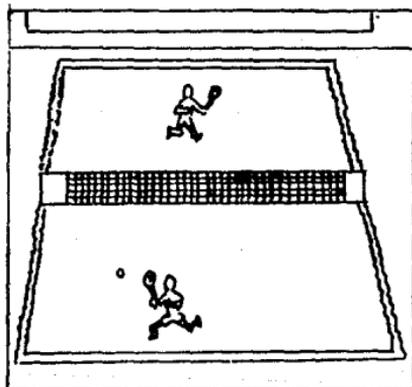


TENIS

FIGURA 1 : LOS CUATRO JUEGOS DEL "TELEPONG"



"TELEPONG"



ATARI CX-2600 A

FIGURA 2: COMPARACIÓN ENTRE EL TENIS DEL "TELEPONG" Y EL TENIS DEL ATARI CX-2600 A

animación bastante sofisticada con figuras que imitaban a los modelos reales. (Ver figura 2). Como si esto fuera poco, los controles de juego eran piezas autónomas, una para cada uno de los dos jugadores, se unían al gabinete central mediante cables, lo que los volvía muy fáciles de manejar.

La variedad de juegos se amplía en forma constante, ya que continuamente aparecen en el mercado nuevos cassettes programados con novedades.

De momento no entraremos en más detalles sobre el contenido y las temáticas de los juegos de video, puesto que ese es objeto de otro capítulo, pero no podemos dejar de señalar que el grado de complejidad alcanzado por las "tramas" de algunos videojuegos es impresionante, por ejemplo "Jungle Hunt" del "Atari CX-5200 A", consiste en rescatar a una víctima de las garras de caníbales hambrientos, para lo que es necesario atravesar una jungla sembrada de peligros, un río con cocodrilos, etc. Muy, muy lejos del hockey del "Telepong".

Los aparatos públicos de mecanismo tragamonedas también acrecientan su repertorio sin cesar, aunque éstos no operan con cassettes intercambiables, por lo que cada máquina sólo permite practicar un juego con ella. Estos aparatos se encuentran instalados en toda clase de negocios, como fuentes adicionales de ingresos, de la misma manera que las básculas y las máquinas expendedoras de chicles y barajas. Sin embargo, todo indica que los videojuegos resultan más atractivos que las tradicionales básculas.

Ni la Secretaría de Comercio y Fomento Industrial, ni la Secretaría de Programación y Presupuesto cuentan con datos sobre la can

tividad aproximada de máquinas instaladas en México, pero una observación empírica demuestra que son lo bastante numerosas como para poder tomarse como objeto de estudio para los investigadores sociales. Hemos localizado videojuegos del tipo tragamonedas simple en rumbos tan diversos como Villa de las Flores, Arboledas, Polanco, Ferrerfa, Tacuba, Tacubaya y Claverfa. Por cierto, en esta última zona, dos negocios situados frente a frente, una reparadora de calzado y una farmacia, sobre la misma calle albergan cada uno dos máquinas.

Ahora bien, existen negocios especializados en juegos de video.

Estos establecimientos cuentan con numerosas máquinas que ofrecen diferentes tipos de programas. "Arcoiris", local ubicado en Polanco cuenta con 44 máquinas, cuatro de ellas con cabinas que simulan el habitáculo de autos de Gran Premio, de una nave futurista para combate espacial y el escenario de un combate de ciencia ficción. Además existe una máquina dotada de un asiento de motocicleta y otra más que cuenta con un periscopio como el de los submarinos.

"Baby Circus" situado en Plaza Atzacapotzalco cuenta con 38 máquinas y con una dulcerfa muy similar a la de los cines, en ésta se expenden refrescos y palomitas de mafz. Dejaremos para más adelante el análisis de la decoración y el entorno de los lugares, pero, por el momento, el paralelismo con las salas cinematográficas nos parece más que evidente, y no solamente por las palomitas de mafz...

Locales como estos se encuentran en Plaza Galerfas, Plaza Satélite, Plaza Universidad, la Glorieta del metro Insurgentes, la Avenida Patriotismo, la Avenida Fray Servando Teresa de Mier, entre otros sitios. Ignoramos si los censos económicos que actualmente realiza

la S.P.P. arrojarán datos más serios sobre los negocios de videojuegos, pero una cosa es cierta: han cobrado tal auge que resultaría un grave error considerarlos como algo sin trascendencia.

II. VIDEOJUEGOS E IMPERIALISMO CULTURAL

2.1. EL JUGUETE INDUSTRIAL Y LA INDUSTRIA CULTURAL

¿Qué cosa es un juguete? Boratov (47) lo define como "el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente del juego". Más completa es la concepción de Piñón (48): "El juguete provoca el impulso de actividad que en seguida va a ser el juego, lo sostiene, y es función de su asociación con el juego. Un objeto concebido como juguete y que sirva para otro fin, y no se emplee para jugar, no es un juguete, en última instancia. Sólo el empleo confiere al juguete su carácter definitivo".

El juguete es por lo tanto el objeto material que se utiliza para realizar actividades lúdicas. Desde este punto de vista, no sólo los juguetes infantiles merecerían tal nombre, también los instrumentos utilizados por los adultos para sus actividades de esparcimiento pueden considerarse como juguetes: los balones y pelotas, los guantes para portero, las manoplas de baseball, los palos de golf, las fichas de dominó. Es probable que algunos adultos no estén dispuestos a admitir que estos artículos sean "juguete", pero al menos nosotros como adultos, si los reconocemos como tales.

Ahora bien, existen objetos que, pese a no haber sido concebidos originalmente como juguetes, son usados como tales: una tapadera puede convertirse en el escudo del Príncipe Valiente, un palo de escoba, en un caballo de batalla, una toalla en la capa de un héroe, etc.

Al mismo tiempo, como señala Piñón, nos encontramos con instrumentos creados con fines de juego y que son empleados para otros

objetivos. Tal es el caso de los soldaditos de plomo convertidos en motivo de colecciones.

Pero el juego no requiere forzosamente de juguetes para desarrollarse: las adivinanzas y las rondas infantiles constituyen el mejor ejemplo. México tuvo una rica tradición en rondas infantiles: Mambrú, Doña Blanca, La Rueda de San Miguel, La Vbora de la Mar, Las Estatuas de Marfil, La Viudita del Conde Laurel, Arroz con Leche... Mas, hoy en día, los niños ya no cantan Amo ató matarilerilero, Las Flans, Tímbiriche, Pedrito Fernández, la niña de la mochila azul, Parchis gozan de mayor difusión... Mambrú se fue a la guerra no sé cuando vendrá... Mambrú se ha muerto en guerra lo llevan a enterrar.

¿A qué jugaremos? o entre la lotería y el Atari CX-2600 A

Hablar de una "evolución de los juguetes" resulta muy arriesgado, equivaldría a considerar superiores a los juguetes más complicados o a subestimar los producidos en épocas anteriores. Podemos hablar de una "historia de los juguetes" más bien.

Sorazanas y Bandet (49) señalan que esta historia suele dividirse en tres períodos:

--El primero es aquel en que cada uno, desde que era capaz, hacía sus propios juguetes o, al menos, los recibía de su medio ambiente."

--El segundo es aquel en que el juguete es producido por una industria artesana."

--Y el tercero es el que proviene de la producción industrial."

Desde luego, esta división no puede considerarse en el sentido

lineal o ascendente: un niño de clase acomodada, habitante de un país como Francia o como Alemania puede confeccionar sus propios juguetes a partir de materiales de uso común, como es el caso de los papalotes. Actualmente, en México coexisten los juguetes artesanales (boxeadores de madera, aviones de hojalata, matracas) con los industriales (naves espaciales, Barbies, He-mans...). Por ello, en el presente trabajo no hablaremos de "períodos en la historia de los juguetes", sino de tipos de juguetes.

Sin embargo, es claro que, mientras el primer tipo de juguetes ha estado presente a lo largo de muchos siglos, el tercero sólo apareció después de la revolución industrial. El juguete producido por el propio usuario (como el camión de garambullo de que hablamos anteriormente), no requiere necesariamente de una técnica especializada ni de herramientas adecuadas como elementos indispensables para su elaboración. A veces, basta una simple vara, que la imaginación del jugador convertirá en espada o en rifle.

Pero la característica fundamental del primer tipo de juguete radica en el hecho de que se le fabrica con fines de uso, no con fines de cambio. Su constructor no vive de la fabricación de juguetes.

Por el contrario, el juguete artesanal además de requerir, por regla general, mayores conocimientos para su confección, así como utensilios especiales, es fabricado con el fin de ser vendido.

El juguete industrial también es fabricado con fines de venta ¿cuál es la diferencia entre el juguete artesanal y el industrial?

Aunque no podemos manejar conceptos absolutos, creemos que el caso de los juguetes no es ajeno al de otras mercancías: el juguete

artesanal es creado (por regla general), en talleres familiares; los útiles empleados en la elaboración del producto son, normalmente, propiedad de los artesanos; el volumen de la producción es limitado, dadas las condiciones de trabajo y, finalmente, los juguetes elaborados tienden a reflejar los valores, la idiosincrasia y la cultura de quienes los confeccionan.

El juguete industrial es producido en otras condiciones: los diseños son resultado del trabajo de equipos de profesionales especializados (sobre todo en la época actual, con la irrupción de la electrónica), la elaboración es en serie, por lo que el volumen es muy elevado, pero las posibilidades de que los trabajadores que confeccionan los juguetes puedan reflejar su idiosincrasia o sus valores en el producto, quedan descartadas. Estos trabajadores no forman parte de una empresa familiar, son asalariados al servicio de una industria de tipo capitalista y, desde luego, todos los instrumentos de trabajo pertenecen al dueño del capital.

Juguetes y medios de comunicación masiva

En la introducción del presente trabajo establecimos el concepto de Industria cultural de Adorno y Horkheimer como punto de partida para nuestro análisis sobre los juegos de video. Pero aparentemente, Adorno y Horkheimer sólo se referían a los medios de comunicación masiva y a sus mensajes, ¿no es así? ¿pueden los juegos de video considerarse como medios de comunicación masiva o al menos como mensajes de éstos? ¿Pueden considerarse relacionados

con la industria cultural?, y si no es así, ¿pueden considerarse parte de la Industria cultural?.

Creemos que, si bien se aplicó originalmente el concepto de industria cultural a los medios de comunicación masiva y a sus mensajes, la industria cultural no limita su campo de acción a los "mass-media"; sus mensajes, propuestas, valores y discursos se reproducen y se refuerzan en toda clase de objetos de uso común. Tomemos como ejemplo a la cinta La Guerra de las Galaxias. El filme fue acompañado por carteles que representaban a los personajes de la cinta, cuadernos escolares con fotogramas de la película, y, al poco tiempo, jugueteras inspirados en la misma: muñecos articulados con las efígies de Darth Vader, Han Solo, la Princesa Leia, Luke Skywalker, "R2-D2" (pronúnciese "Ar-tu-di-tu" o, si se prefiere "Arturito"), Chewbacca y C3PO ("Ci-tri-pio"). Además las jugueteras y "almacenes de prestigio" pusieron a la venta réplicas exactas de las naves espaciales de La Guerra de las Galaxias, "espadas laser" (en realidad tubos de plástico traslúcido con una lámpara acoplada a manera de empuñadura), cascos "Darth Vader", etc.

Este fenómeno que se repitió con Supermán entre otras cintas, aparentemente no es del todo nuevo: en la Exposición ¿A qué estamos jugando? presentada en el Museo de Arte Moderno de la Ciudad de México, había varios modelos de pistolas atómicas "Buck Rogers", inspiradas obviamente en el famoso héroe de historietas de ciencia ficción y fabricadas en los Estados Unidos entre 1936 y 1945 por la firma Daisy.

En la misma exposición se mostraban "Mimi tejedora de cuerda", marca Line Mar de fabricación japonesa (1946); "Pluto de cuerda" marca Walt Disney (E.E.U.U., 1939); "Porky de cuerda" (E.E.U.U., 1950) y un precioso "Charles Chaplin de cuerda", marca Shuco (Alemania). En un contexto mexicano, todo recordamos las máscaras de "Santo el Enmascarado de Plata", "Blue Demon" y "Mil Máscaras", así como las versiones populares de "Batman y Robin", el "Batimóvil", "Kalimán el Hombre Increíble" y "Tarzán" que se podían adquirir en mercados y plazas.

Sin embargo, hoy, a menos de tres lustros del siglo XXI, los juguetes basados en las producciones de los medios masivos son bastante más refinados. Las réplicas de naves espaciales son tan detalladas que sorprende el hecho de que no puedan volar... pero lo principal no radica en esto, sino en lo siguiente: podemos deducir que, en el pasado, los juguetes basados en historietas o en películas eran una consecuencia de la popularidad alcanzada por las obras originales, incluso muchos de estos juguetes se fabricaban a nivel artesanal, en tanto que en la actualidad, forman parte de la promoción y la propaganda de los materiales para medios masivos.

Cuando una película está en exhibición (y aún antes de que sea exhibida), se anuncian y se venden los juguetes basados en los personajes del filme. Los juguetes de esta clase se enmarcan dentro de una estrategia comercial global.

Al momento de escribir las presentes líneas, prevalece el furor provocado entre el público infantil por la serie de dibujos animados He-Man y los Amos del Universo, y los escudos, espadas, muñecos y naves de He-Man (sin olvidar los muñecos que reproducen a los

amigos y enemigos del forzado guerrero rubio), inundan el mercado.

He-Man lanzó a Los Pitufos al olvido, ¿quién seguirá a He-Man?

Desde luego, los juguetes basados en He-Man o en La Guerra de las Galaxias son respaldados por sendas campañas publicitarias que invitan a los niños a adquirir esos artículos y a "vivir las emocionantes aventuras de Los Amos del Universo" o "La Guerra de las Galaxias". Se ofrece prácticamente todo el "mundo" del programa o de la película: monstruos, villanos, naves, castillos, armas (para los muñecos, en miniatura y para el niño, en tamaño más grande), y artefactos; la compra de las efigies del protagonista y de sus amigos sólo es el principio.

Por supuesto, todo esto no es privativo de las producciones destinadas al público infantil y la mejor prueba la tenemos en las estrellas juveniles del rock que surgen asociadas siempre a modas y actitudes "novedosas": John Travolta, Michel Jackson, Maddona... pero esa es otra historia.

Aida Reboredo señala la función de apoyo y refuerzo que el juguete cumple respecto a los mensajes de los mass-media y coincidimos con ella en este punto.

Reboredo considera por ello que "el juguete industrial aumenta la duración de la percepción de los mensajes sostenidos por otros medios de comunicación de masas"(50) y se extiende a otros espacios. Esta afirmación puede compartirse o no, pero sí creemos que este tipo de juguetes forma parte, indudablemente, de la industria cultural, en suma, de la cultura de masas. Puede por lo tanto, estudiarse desde la perspectiva planteada por Adorno y Horkheimer.

Consideramos el juguete ofrecido por la industria cultural como un signo, como un objeto semiótico que transmite inevitablemente un mensaje, por tanto es un texto, como una película, una historia o un cartel, sin que para ello sea necesariamente un "medio de comunicación colectiva". En cambio, es perfectamente válido afirmar que se halla ligado indisolublemente a los medios de comunicación masiva. A este respecto resulta ilustrativo que cintas como Napoleón (en su versión de 1981) de Abel Gance, pese a ser aptas para todo público y alcanzar éxito rotundo no sigan el ejemplo de E.T. o de Supermán, esto evidencia aún más los propósitos fundamentalmente mercantiles de la cultura de masas.

Como podemos ver, no es indispensable que los juegos de video sean un medio de comunicación colectiva o un mensaje directo de los mass-media para que puedan considerarse como parte de la industria cultural. Sin embargo, vimos en nuestra introducción que hay quienes los consideran una alternativa de autonomía para el espectador frente a los medios masivos, es decir, frente a la industria cultural.

Y es eso, precisamente, lo que intentamos rebatir.

2.2. EL JUGUETE INDUSTRIAL Y EL IMPERIALISMO CULTURAL

La idea de "imperialismo cultural" se volvió un punto central en los trabajos latinoamericanos sobre comunicación de masas de los años setenta.

Tal vez el estudio más famoso al respecto fue Para leer al Pato Donald, comunicación de masa y colonialismo de Ariel Dorfman y Armand Mattelart. Mattelart realizó y publicó investigaciones

sobre el dominio de las corporaciones multinacionales en el panorama de la comunicación de masas en América Latina. En este sentido, el teórico Belga seguía el camino del estadounidense Herbert Schiller, pero Mattelarte ejerció mayor influencia en todos los centros y núcleos de investigación del subcontinente. El "imperialismo cultural" se entiende como la penetración de las producciones de las industrias culturales provenientes de las potencias económicas de los países en vías de desarrollo. Por lo tanto, el imperialismo actual sólo es posible cuando existe un imperialismo en el sentido clásico descrito por Lenin; el imperialismo cultural es uno de los aspectos que asume el imperialismo. Puesto que esos materiales se elaboran en naciones que poseen unos valores culturales diferentes a los de los países del llamado "tercer mundo", las culturas locales se ven amenazadas.

Un ejemplo ilustrativo lo ofrece la fiesta anglosajona del "Halloween", que coincide con la celebración del Día de muertos en México; las historietas infantiles, dibujos animados y series televisivas de procedencia estadounidense toman con frecuencia la "Halloween" como base en sus argumentos, lo que resulta perfectamente natural en su contexto anglosajón, pero, cuando esas historietas, dibujos animados y series televisivas se exportan en México, el asunto cambia.

El "Halloween" se convierte en un rival del Día de Muertos, un rival que cuenta con el apoyo de los medios masivos, de la publicidad y de las casas comerciales. Las calabazas de plástico color naranja, los disfraces de espectro y monstruo se fabrican a escala industrial... las calaveras de azúcar, esqueletos de cartón y marione

tas de madera, en forma artesanal... nadie hace propaganda al Dfa de muertos, ni el Pato Donald, ni Tom y Jerry, sólo uno que otro desangelado llamado de alguna autoridad para "preservar las tradiciones nacionales".

Existen casos en que el discurso de los programas de T.V., historietas o películas se torna abierto y evidente, claramente marcado por una intencionalidad. No necesitamos ir muy lejos para comprobar esto: los filmes Rocky IV y Rambo II producidos y dirigidos por su protagonista Sylvester Stallone han sido fuertemente atacados por la crítica debido a su apología de la violencia, el chauvinismo estadounidense y el colonialismo. Pero no es necesario que un mensaje posea una carga ideológica tan manifiesta para que proponga valores ajenos a las culturas locales. Esto puede ocurrir incluso de manera involuntaria puesto que los realizadores parten de su contexto y no de aquel perteneciente a los países que importarán las mercancías.

Ahora bien, creemos que descalificar todo mensaje de medios masivos producido en el extranjero (trátase de países industrializados o no), sería un craso error. Si aplicásemos en forma absoluta y dogmática el concepto de imperialismo cultural, Napoleón de Abel Gance podría tacharse de constituir una apología del expansionismo francés y una exaltación del militarismo, El Submarino Amarillo de los Beatles, podría acusarse de imponer música ajena a nuestras tradiciones y La Ley de la Calle de Francis Ford Coppola de mostrar una realidad que nada tiene que ver con la nuestra. Incluso podríamos reprochar a Charlotte Rampling el tener ojos azules y

a Paul Newman ser rubio...de esto a satanizar a Woody Allen por ser judfo no hay mucha distancia...

Con esto queremos decir que asumir una posición crítica ante las industrias culturales foráneas, ante el llamado imperialismo cultural, no puede confundirse con una actitud xenófoba y aislacionista. Creemos que, bajo ciertas circunstancias, el contenido de producciones de comunicación colectiva extranjera significan un peligro para la cultura local, que incluso puede llegar a verse despreciada, y, en algunos casos, desplazada como en el citado caso del Día de Muertos y el "Halloween".

Pero, en otras condiciones, conocer manifestaciones culturales pertenecientes a otras realidades puede enriquecer los horizontes existenciales de los auditorios, debemos reconocer que no siempre los valores tradicionales de una cultura son necesariamente los únicos válidos, y que, en ocasiones, resultan muy cuestionables. El cineasta turco Yilmaz Güney, realizador de Yo, declara que en su país las costumbres patriarcales ancestrales constituyen una opresión de la que su pueblo necesita liberarse y alrededor de ello gira su cinta: "...La opresión de las costumbres, de la tradición, existe ahora, existió antes de la dictadura fascista, y mucho me temo que siga existiendo después de que ésta termine. Pero lo que ocurre es que en la actualidad están unidas, porque la dictadura militar se sirve de estos tabúes ancestrales para someter al pueblo (...) Mientras no se acabe con la moral patriarcal, con la dependencia de la mujer y con la dictadura fascista, no habrá ninguna salida. Pero hay que acabar con las tres cosas" (51)

Si convenimos en que muchos de los valores que nos ofrecen las producciones extranjeras resultan muy cuestionables, también nuestros propios valores ancestrales pueden ser objeto de reconsideración. Pero ello no significa que debemos capitular ante formas de vida que vengan a socabar o destruir nuestro legado cultural. Una cosa es cuestionar el machismo y la subordinación de la mujer y otra muy distinta renegar del Día de Muertos para adoptar el "Halloween".

Los amos del universo

Ya hemos planteado la forma como los juguetes industriales se hallan vinculados con la industria cultural. Veamos ahora su relación con el imperialismo cultural.

De hecho, el imperialismo cultural no es sino la manifestación del imperialismo clásico en el campo de la cultura: cuando una metrópoli ejerce un predominio sobre una nación en las esferas económica y política, la invasión cultural es una consecuencia lógica.

Entre los espacios que barca el imperialismo en el aspecto cultural, tenemos precisamente a los juguetes: en los juguetes industriales inspirados en producciones de comunicación masiva provenientes de las metrópolis (países con preponderancia sobre otros), se refuerzan y se reiteran los valores propuestos por los productos originales.

Ahora bien, no debemos subestimar la capacidad del perceptor de los mensajes, ya que éste no se limita a percibirlos en forma pasiva necesariamente, el perceptor cuenta con una formación personal y única que le permite interpretar lo percibido de acuerdo a sus

propios marcos de referencia, lo que llega al grado de entender cosas diferentes y hasta opuestas a las que quisieron comunicar los realizadores, a esto, Eco le llama "decodificación aberrante". Por todo ello, debemos hablar más bien de un perceptor-interpretador.

Entre los juguetes industriales, los videojuegos son una de las clases más sofisticadas, nuestro análisis pretende encontrar la relación entre el imperialismo cultural y los juegos de video.

2.3 LOS JUEGOS DE VIDEO Y LA TECNOLOGIA DEL "MUNDO DESARROLLADO"

Los principios

Los juegos de video son una derivación de la tecnología aplicada inicialmente al desarrollo de la computación. En términos generales, los principios técnicos que han hecho posible la existencia de los videojuegos son similares a aquellos que rigen los ordenadores usados en informática, por esta razón consideramos indispensable presentar un breve esbozo descriptivo del funcionamiento de las máquinas que nos ocupan.

En los primeros años de la electrónica sólo se contaba con válvulas o tubos de vacío (bulbos) para el funcionamiento de radios y televisores. Cuando se construyeron los primeros cerebros electrónicos, destinados a cálculos matemáticos, se tuvo que recurrir a los bulbos y ello implicó que la primera computadora práctica ocupara mucho espacio.

En 1948, los investigadores estadounidenses J. Bardeen, W. Brattain y W. Shockley, quienes trabajaban para la Bell Telephone inventaron los transistores, que iniciarían un proceso de miniaturización de los componentes electrónicos, con el tiempo, se lograría la fabricación de radios, calculadoras de bolsillo (que relegaron a las reglas de cálculo al desuso), relojes electrónicos y juegos de video.

"En 1969, M.E. Hoff hijo, técnico de la Intel Corporation, compañía que fabricaba circuitos integrados, emprendió un proyecto que incluía la fabricación de calculadoras para una marca japonesa. Du-

rante el proceso, el señor Hoff descubrió que era posible alojar toda la unidad central del proceso (el cerebro) de una computadora en una sola pastilla de silicio*. El silicio es un semiconductor, es decir, un material que acumula o conduce cargas eléctricas de manera que pueden ser controlables por medios químicos. El circuito se graba en la pastilla mediante una técnica muy similar a la del fotograbado, y partiendo de un dibujo original se reduce unas quinientas veces. El resultado es que se consigue alojar un circuito de mucha complejidad en una pastilla del tamaño de una uña humana." (52)

A las unidades de control obtenidas por estos medios se les denomina microprocesadores, gracias a los microprocesadores existen los relojes electrónicos de funciones múltiples (cronómetro, calendario, alarma, etc) y las calculadoras programadas para efectuar operaciones complejas o altamente especializadas. El programa o información deseado se almacena en el microprocesador para que el aparato sea capaz de realizar las funciones proyectadas. Por ejemplo, una calculadora lleva en sus microprocesadores la programación necesaria para resolver operaciones matemáticas, trigonométricas o algebraicas.

Esa misma tecnología ha sido aprovechada, en forma cada vez más sofisticada para el relativamente nuevo pasatiempo que son los juegos de video: los microprocesadores de los videojuegos llevan programadas las funciones que deben realizar para que sea posible el juego.

El primer modelo de videojuego doméstico fue el "Odyssey", producido y comercializado por la Magnavox en 1972. Mientras tanto, otras empresas se especializaron en fabricar máquinas para juegos de vi-

* Subrayado nuestro

deo accionadas mediante mecanismos tragamonedas; esos aparatos se instalaron en parques de atracciones, centros comerciales y otros lugares adecuados. Ya hacia 1974 existían cerca de dos docenas de em presas dedicadas a vender juegos de video del tipo tragamonedas.

En aquella época, la Atari Incorporatin, filial del grupo Warner Communications obtuvo notable aceptación su "Pong", un tenis elec trónico, un modelo simple si lo comparamos con los actuales, pero que sirvió de base al actual predominio de la Atari.

Hacia 1975 un sólo procesador cuyo costo era de seis dólares (75 pesos M.N. al cambio de entonces: 12.50), podía programarse para seis juegos distintos. Con rapidez, los aparatos domésticos se popu larizaron: se adaptaban en forma muy sencilla a los televisores nor males y permitían jugar todo el tiempo que se deseara.

Sin embargo, las máquinas tragamonedas se extendían también en forma veloz: "En 1978, la Taito Inc. lanzó en el Japón su juego "Spa ce Invaders". Al cabo de un año, más de 100 000 máquinas de "invasores del espacio" devoraban alegremente más de 600 millones de dólares en todo el país. El Banco del Japón tuvo que triplicar su produc ción de monedas de 100 yens para atender a los infantigables juga dores de "Space Invaders" ". (53)

En la actualidad, los modelos domésticos ofrecen una variedad muy extensa de juegos gracias al sistema de cartuchos intercambia bles: un componente básico es la unidad de mandos, pequeña "consola" o master que se adapta al televisor, esta unidad se alimenta con los cartuchos, generalmente no es necesario adpatar mandos especiales

para el cartucho, pero existen algunos juegos que exigen diferentes tipos de teclados, pulsadores, palancas y botones giratorios. Los cartuchos contienen lo que en informática se denomina software o programa propiamente dicho, que funciona en base a los microprocesadores descritos anteriormente.

Estos juegos de video posibilitan además la programación a distintos niveles de dificultad, de acuerdo a la habilidad del usuario o a su experiencia en el dominio del sistema.

La tecnología como espacio ideológico: la opinión de Marcuse

Los juegos de video, como hemos visto, constituyen un muy sofisticado tipo de juguetes industriales, son (entre otras cosas) un pasatiempo que se encuentra estrechamente ligado a la tecnología moderna. Esta circunstancia implica ya de por sí, como veremos en seguida, características ideológicas especialmente en el caso de naciones que, como México se limitan a adoptar las tecnologías originadas en países con mayores recursos y avances científicos.

Herbert Marcuse señala cómo la tecnología juega un papel fundamental en la actualidad dentro de las relaciones de dominación. El pensador alemán expone que la dominación de la naturaleza es también un medio para dominar al hombre: "En este universo, la tecnología también provee la racionalización para la falta de libertad del hombre y demuestra la imposibilidad 'técnica' de ser autónomo, de determinar la propia vida. Porque esta falta de libertad no aparece ni como irracional ni como política sino más bien como una sumisión al aparato técnico que aumenta las comodidades de la vida y aumenta la productividad del trabajo. La legitimidad tecnológica protege

al aparato técnico que aumenta las comodidades de la vida y aumenta la productividad del trabajo. La legitimidad tecnológica protege así, antes que niega, la legitimidad de la dominación..." (54)

Esta relación entre la tecnología y la dominación resulta más evidente en los países que dependen tecnológicamente de otros, como ocurre con México: esta dependencia hacia las tecnologías externas es una dependencia hacia las corporaciones multinacionales que detentan el saber científico y se legitima precisamente mediante la invocación a la necesidad indispensable de elevar la producción, la eficiencia y la comodidad merced a la tecnología, de la que las mencionadas multinacionales son dueñas; luego entonces, el sometimiento tecnológico se concibe como una necesidad para que sea posible aprovechar "en beneficio de la comunidad" la ciencia y la técnica. Desde luego, esta dependencia tecnológica se traduce en dependencia política y económica respecto a los centros del poder financiero e industrial.

Por otra parte, la dependencia tecnológica se relaciona con los patrones de vida y con los valores de las metrópolis, representados por los implementos técnicos. Lo anterior es una manifestación del pensamiento estructural, que concibe al mundo como sistema de signos, a los objetos como portadores de una significación. Cuando consideramos a los objetos como signos, queremos decir que nos proporcionan información sobre algo diferente a ellos mismos. Una pistola nos permite inferir que ha sido producida por una sociedad donde existe la violencia; un caza supersónico nos indica que la sociedad que lo produce destina grandes recursos al área militar. De esta manera, debe descartarse la idea de que la tecnología es neutral y, por lo

contrario, debemos admitir que lleva implícita una carga ideológica.

Los juegos de video no escapan a estas caracterizaciones: su sola existencia implica ya una presencia ideológica, especialmente en nuestro medio; se trata de aparatos concebidos de acuerdo a los valores de las sociedades que los producen, especialmente la estadounidense. Posteriormente identificaremos algunos de los valores o variantes culturales de los videojuegos concretos, por lo que no nos extenderemos en este punto por el momento. Pero debemos insistir en un punto importante: los juegos de video constituyen una muestra de que la dependencia tecnológica de los países menos desarrollados respecto a los industrializados no se limita al ámbito de los recursos para la producción, se extiende también al área de las diversiones, de la utilización del tiempo libre y, con ello, se extiende a su vez el ámbito ocupado por la tecnología foránea como ideología, como legitimación de las relaciones de sometimiento. Esto resulta particularmente significativo en la época actual, cuando las naciones del tercer mundo enfrentan un serio saqueo de sus recursos a través del pago de servicios e intereses de las deudas externas: la dependencia tecnológica se ha convertido en un elemento de presión para el mantenimiento de las actuales relaciones económicas internacionales.

Más aún, la presencia de tecnología sofisticada originada en las metrópolis, representa para los países del mundo en desarrollo una propuesta de formas de vida.

La importación de esta tecnología viene acompañada de la imagen idealizada del modo de vida de la metrópoli que ha sido capaz de ge

nerar los implementos y técnicas avanzadas; al mismo tiempo, en consecuencia, nos hallamos ante una subestimación de la cultura importadora, que no ha conseguido crear una tecnología similar. Se recrea así una imagen de subordinación legitimada por la inferioridad técnica ante la metrópoli, no sólo en el área productiva, sino en la creativa.

Desde luego, lo anterior no se limita a la influencia estadounidense. En la actualidad el Japón se ha erigido en un poderoso competidor de la Unión Americana no sólo en el aspecto industrial y comercial, sino en el ideológico. Aunque no podemos descalificar las variantes culturales de esas culturas, si debemos convenir en que pertenecen a contextos y realidades muy diferentes de la nuestra, por lo que su exaltación en nuestro medio resulta muy cuestionable.

Por otro lado, debemos considerar el riesgo que dicha exaltación conlleva para nuestras propias variantes culturales. En este sentido, estamos obligados a actuar siempre con cautela ante lo que se nos propone desde el extranjero.

III. ANALISIS CRITICO DE LOS VIDEO JUEGOS

Hemos llegado a la parte medular de la presente tesis, el análisis propiamente dicho de los juegos de video como textos, como productos culturales. Para este propósito aprovecharemos dos vertientes: en primer lugar la concepción de la industria cultural de Adorno y Horkheimer planteada en nuestra introducción y en segundo lugar, la técnica estructural que debimos adaptar y construir especialmente para el estudio de los juegos de video.

Primeramente debemos senalar el contexto histórico que da origen a las temáticas de los juegos de video, particularmente aquella derivada de la ciencia ficción. En este punto tendremos que extendernos un poco, lo suficiente para establecer las características peculiares de la ciencia ficción que alimenta a los juegos de video.

Más adelante exponemos como se establece la relación entre las fórmulas tradicionales de la industria cultural y los juegos de video que en la actualidad predominan. Finalmente, pasamos al análisis semiótico de los juegos de video.

En el apartado correspondiente detallamos nuestras técnicas que, dadas las particularidades de nuestro objeto de estudio, tuvieron que adaptarse especialmente.

3.1. LA TEMATICA DE LOS VIDEOJUEGOS

Si bien, en sus inicios los juegos de video optaron, como ya vimos, por temas de competencia simples como el tenis, el hockey o la práctica de squash, el perfeccionamiento de la tecnología transformó rápidamente el panorama.

Hacia fines de los años setenta y principios de los ochenta, la mayoría de los juegos de video tomaban los temas de sus programas de dos vertientes básicas: los deportes-espectáculo y los géneros del cine, estos últimos dominados casi totalmente por un género resurgido a partir de la exitosa cinta La Guerra de las Galaxias: la ciencia ficción. Será precisamente esta vertiente la que analizaremos primero.

Fábricas de sueños

El llamado "cine serio" ha procurado casi siempre romper las convenciones establecidas, pero en cambio, el cine comercial ha funcionado de acuerdo a una serie de patrones y géneros, los cuales llevan implícita una estructura estética, temática y narrativa particular.

Para el tema que nos ocupa, nos interesa principalmente el género de ciencia ficción, ahora bien ¿qué es la ciencia ficción?

Tratar de encuadrar a un género cinematográfico siempre implica riesgos, pero la ciencia ficción es un caso peculiar, ya que sus mismas características configuran un universo prácticamente infi-

nito. A pesar de todo, podemos caracterizar a la ciencia ficción como el género literario, cinematográfico, radiofónico y televisivo e historietil que basa sus tramas en explicaciones que real o supuestamente, descansan en principios científicos.

Por lo tanto, aquellas fantasías que apelan a la magia y no a la ciencia no pueden considerarse, desde este punto de vista, ciencia ficción. Tal es el caso de Conan El Bárbaro, personaje creado por Robert E. Howard. Conan se ve envuelto en toda clase de aventuras fantásticas, pero la explicación de lo que le ocurre a este héroe parte siempre de la hechicería. En cambio, Supermán justifica sus superpoderes porque proviene de Kriptón, planeta de gravedad superior a la terrestre, Supermán sí puede considerarse un personaje de ciencia ficción.

Volvemos a advertir que no puede hacerse una clasificación rígida y que una narración puede contener elementos de ciencia ficción

Volvemos a advertir que no puede hacerse una clasificación rígida y que una narración puede contener elementos de ciencia ficción sin pertenecer propiamente al género. Por ejemplo, Dick Tracy, el detective creado por Chester Gould, usa un transmisor-receptor e T.V. en su muñeca, a manera de pulsera. Si bien este aparato resulta típico de la ciencia-ficción, las aventuras de Dick Tracy no pertenecen al género de ciencia ficción sino, al policiaco.

Un pequeño viaje por la máquina del tiempo

Nuestro trabajo exige una breve reseña histórica de la ciencia

ficción, que, como ya dijimos, abarca un universo extensísimo. De este universo, los juegos de video tienden a aprovechar para sus programas sólo una parte, y, para evaluar adecuadamente la trascendencia de esto, resulta indispensable recordar que en la ficción científica hay algo más de lo que viene programado en cada cassette.

Marco histórico

Aún cuando la actual ciencia ficción tiene a su fundador en el gran novelista francés Julio Verne, sus antecedentes se remontan hasta el siglo II d.C..

De esa época data la obra más antigua de ciencia ficción que se conoce. Se trata de la Historia Verdadera, del escritor griego Luciano de Samosata. El título era en realidad humorístico, pues el relato resultaba fantástico: narraba la aventura de un héroe que navegaba más allá de las Columnas de Hércules, arribando a un océano desconocido en el que una gigantesca ola lanza al protagonista y a su navío hasta la Luna. En un segundo viaje, el héroe de Luciano conseguía volar hasta la Luna por medio de unas alas similares a las de Icaro.

Pese a ese remoto antecedente, el género de imaginación científica cayó en un olvido casi total durante la Edad Media y no fue sino hasta el siglo XVII que volvieron a surgir esbozos similares.

Fue Johannes Kepler, el gran astrónomo alemán, autor de Somnium (Sueño), divertida fábula sobre un viaje a la Luna. Como Kepler era un hombre demasiado apegado a la ciencia, para recurrir a alas o a

olas colosales, presentó su aventura en forma de sueño. La sorprendente verosimilitud del relato de Kepler han hecho considerar al Somnium como la primera obra de ciencia ficción verdadera: Kepler describió correctamente el día y la noche de la Luna, la sensación experimentada por el viajero al ser lanzado al espacio y los más sorprendente, previó con toda exactitud la falta de aire para respirar y el frío intenso del espacio así como la falta absoluta de peso.

Lamentablemente, la obra sólo se publicó hasta 1634, un año después de la muerte del científico. El relato recibió grandes alabanzas y pronto fue imitado por otros autores: en 1635, el clérigo inglés Francis Godwin describía el viaje de un español llamado Domingo González a la Luna, en la que descubre que su peso es muy inferior al normal y que puede saltar a gran altura.

Pero en opinión de los estudiosos, ninguno puede igualarse en ingenio y agudeza al legendario soldado, espadachín, poeta y novelista Cyrano de Bergerac. Su libro Viaje a la luna y al Sol presenta por primera vez a un viajero especial utilizando un cohete. Además escribió la Historia Cómica de los Imperios y Estados de la Luna, para continuar con la Historia Cómica de los Imperios y los Estados del Sol, todas ellas obras de gran éxito.

Al gran filósofo del siglo de las luces, Voltaire, se debe la divertida narración Micromegas, escrita en 1752. En ella, el filósofo imaginaba la existencia de vida más allá del Sistema Solar. Micromegas era un gigantesco habitante de un planeta que giraba en torno a la estrella Sirio. El héroe medía ocho leguas de alto, poseía no

cinco sentidos, sino mil y como todos sus compatriotas, podía vivir tranquilamente varios cientos de miles de años terrestres. Desterrado de su planeta, Micromegas decide recorrer el espacio, durante el viaje, traba amistad con un habitante de Saturno y juntos continúan su viaje, llegando a la Tierra, que encuentran insignificante. Voltaire ridiculiza a los filósofos de su época y a los hombres que continuaban afirmando que el hombre era el "Rey de la Creación".

En 1835, Edgar Allan Poe publicó su historia The Unparalleled Adventure of One Hans Pfaal, en la que su héroe viaja a la Luna mediante un globo inflado con una gas misterioso.

En 1870 el clérigo escritor de Boston, Edward Everett Hale, publicó La Luna de Ladrillo, sobre un satélite artificial destinado a prestar ayuda a los navegantes.

Pero el más imaginativo y prolífico de los escritores de ciencia ficción fue Julio Verne. Resultaría laborioso describir aquí sus innumerables obras fantásticas, baste mencionar algunas de las sorprendentes ideas visualizadas por Verne: Un viaje al centro de la Tierra, una nave submarina capaz de largas travesías, Un viaje a la Luna, una máquina voladora, etc. Julio Verne aseguraba: "Todo lo que un hombre puede imaginar, puede ser realizado por otro hombre".

Su labor consolidó el mundo de la ciencia ficción: creó un clima, describió sus aventuras fabulosas no en base a divinidades o mitologías, sino a partir de las ideas científicas y del progreso tecnológico. Verne plasmó así el espíritu positivista de su época.

Su contemporáneo Herbert Georges Wells, otorgó a la ciencia ficción su constancia de madurez con obras como La Máquina del tiempo.

po, La Guerra de los Mundos y El Hombre Invisible.

Llegamos así a los finales del siglo XIX y principios del XX, época en que el cinematógrafo Lumiere recorre triunfalmente el mundo.

Muy pronto, el cine se convertiría en un nuevo campo de la ciencia ficción, fue el gran Georges Méliès, quien introdujo a su narrativa aventuras de ficción científica con cintas como Viaje a la Luna (1902), Viaje a través de lo imposible (1904) y 200 mil Leguas Bajo el Mar _____, Méliès no en balde fue llamado "El Julio Verne del Cine".

En el cine, la ciencia ficción se consolidó y produjo obras tan notables como Metrópolis (1927) de Fritz Lang, pero, en general se le consideró un género menor hasta que Stanley Kubrick sorprendió al mundo con 2001 Odisea del Espacio (1968).

La ciencia ficción ya había conquistado otros espacios, como la historieta, (con héroes como Buck Rogers, Flash Gordon y Brik Brackford) y la televisión.

En este último medio fue muy celebrada la serie original de Gene Rodenberry Star Treck (1966-68). Viaje a las estrellas, como se le conoció en castellano, fue una serie alegórica, los tripulantes de la "Enterprise", visitaban toda clase de planetas, en donde encontraban problemas muy similares a los de nuestro mundo del siglo XX. La obra tenía un fondo pacifista y pretendía demostrar que la humanidad tiene la capacidad para superar sus actuales conflictos y crear una sociedad más propicia para el desarrollo del hombre. La superación de las barreras políticas y raciales se simbolizaba por el origen de la tripulación, de diversas razas y nacionalidades.

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

La ciencia ficción, en la novela y en el cine se había convertido desde tiempo atrás en algo más que un pretexto de aventuras fantásticas: era un género que ofrecía excelentes posibilidades para plantear toda clase de conflictos sociales o individuales; visiones personales sobre el ser humano sobre la historia o simplemente, sobre la vida. Entre los innumerables ejemplos de estas búsquedas tenemos a Fahrenheit 451 (1966) de Francois Truffaut, película basada en la novela homónima de Roald Bradbury, en ella, Truffaut nos advierte sobre los peligros del desprecio al pensamiento y a la reflexión a través de una parábola futurista. También podemos citar a Zardoz (1973) de John Borman, cuya acción transcurre en el año 2293.

Zardoz toca muchos y complejos temas, entre otros, el estatus del intelectual como élite y la revaloración de la muerte.

Pero esta clase de ciencia ficción no habría de encontrar mucho eco en el mundo de los videojuegos: serían otros los caminos que seguirían.

Lo importante es la acción

El estilo de ciencia ficción que resultaría ideal para alimentar los programas de los juegos de video nació en 1977.

En ese año, se filmó y se estrenó con un éxito extraordinario el filme Star Wars (La Guerra de las Galaxias, 1977) de Georges Lucas.

La Guerra de las Galaxias se olvidaba de todas las preocupaciones filosóficas o existenciales que habían sido fundamentales para

Star Trek, Fahrenheit 451 y Zardoz: centraba sus esfuerzos en dos aspectos: la acción y el espectáculo.

La trama no podía ser más elemental: la lucha entre el bien representado por Luke Skywalker (Mark Hamill), Han Solo (Harrison Ford), y la princesa Leia (Carri Fisher), y el mal, encarnado por Lord Darth Vader (David Prowse). Lucas no intentaba profundizar demasiado en la psicología de sus personajes ni tampoco pretendía plantear conflictos sociales, en cambio, la película hacía gala de efectos especiales nunca antes vistos: el realismo de aquellos trucajes, dirigidos por John Dijkstra superaba incluso los de 2001 Odisea del espacio y se recreaba especialmente en las numerosas secuencias de combates estelares. Y son precisamente esos combates los que nos interesan.

La Guerra de las Galaxias mostraba la versión espacial y sofisticada de los viejos duelos fílmicos entre cazas británicos y alemanes de la Primera Guerra Mundial; ahora, los rayos laser substitúan a las ametralladoras, el cosmos a las nubes del cielo europeo y naves siderales a los biplanos y triplanos Focker. El resultado era espectacular: las cámaras trasladaban al espectador a la cabina de las naves de combate en el momento en que el piloto apuntaba sus armas contra el enemigo, en el instante en que se enfrascaban en feroces duelos al estilo del Barón Von Richtofen ("El Barón Rojo"), como maniobraban para esquivar los disparos de los cañones laser enemigos para luego contra-atacar, algo sin duda excitante.

El enorme éxito de La Guerra de las Galaxias, originó, como era de esperarse, una serie de imitaciones: Buck Rogers en el siglo XXV,

Galáctica, Astronave de Combate (primero película y luego serie de televisión), La Conquista de la Tierra, etc. También como era de esperarse, aparecieron pronto los juguetes basados en los personajes y naves de La Guerra de las Galaxias. Y, al año siguiente, 1978, precisamente lanzó la Taito Inc. su ya comentado juego de video "Space Invaders". Para 1980, la Atari presentó en E.E.U.U. la versión doméstica de Space Invaders.

Este juego, que dio un gran impulso a la diversión electrónica, consistía en un combate espacial simulado entre defensores dotados de "lasers" y alienígenas; el jugador hacía el papel del defensor y la máquina jugaba como "invasor espacial". Ahora, uno mismo podía emular a Luke Skywalker y a Han Solo: situarse ante un espacio sideral y disparar contra los invasores, demostrar la propia habilidad sin ningún peligro, pero con un alto grado de emoción. El juego era destruir o ser destruido.

Poco después, la Atari Inc. ofrecía bastantes variantes de video juegos derivados de la misma vertiente, La Guerra de las Galaxias y muy pronto, las máquinas tragamonedas y los modelos domésticos programados para toda clase de combates especiales recorrían el mundo.

Sea usted el héroe

Los juegos de video basados en la ciencia ficción al estilo Guerra de las Galaxias, ofrecen una nueva dimensión de dos procesos tradicionalmente presentes en los productos de la industria cultural: la identificación y la proyección.

La identificación y la proyección son dos de los mecanismos de defensa que los seres humanos utilizamos para compensar nuestros problemas o frustraciones. Estos mecanismos son bastante diversos y se manifiestan de maneras muy variadas: la regresión, por ejemplo, consiste en realizar un retroceso a etapas anteriores del propio desarrollo, cuando se tenían menos responsabilidades y también menos aspiraciones: un adolescente que se ve despreciado por las muchachas puede recurrir a la regresión y "volver" a su infancia, cuando las chicas no le interesaban y lo más importante era sólo jugar.

Otros mecanismos de defensa son la anulación, la compensación, y el "soñar despierto", pero no nos detendremos a reseñarlas, baste decir que la vida actual, requiere frecuentemente de estos mecanismos para aliviar nuestras tensiones.

La identificación y la proyección son los mecanismos más relacionados con la industria cultural. La identificación permite al individuo encontrar los modelos de la apropiación de los rasgos o hazañas de una persona o institución ilustre.

La identificación permite al individuo encontrar los modelos más acordes con su personalidad, sus aspiraciones e ideales, a veces esta identificación se manifiesta a través de la imitación del modelo admirado, de la apropiación de algún rasgo que facilite su emulación. Por ejemplo; el niño que admira a Fernando Valenzuela, y que usa una camiseta con la efigie del lanzador; o el adulto que gusta de vestir como un actor que admira, el joven que decora su habitación con un cartel de su equipo favorito o la joven que se peina como una cantante de moda.

Este proceso puede considerarse normal, necesario para la formación de la personalidad. Incluso hombres y mujeres célebres tomaron rasgos de personajes que admiraban; Federico "El Grande" fue siempre un personaje a quien Napoleón anhelaba emular; Francisco I. Madero encontró en Juárez su ideal e inspiración para luchar por la democracia en México y David W. Griffith, el gran cineasta estadounidense fue un entusiasta admirador de Dickens. A nivel más cotidiano, todo niño requiere una figura masculina con la cual establecer una identificación, de la cual tomar elementos para constituir su propia personalidad y para asimilar los roles socialmente asignados, generalmente, el padre es la figura a seguir.

En la época actual muchos modelos provienen de la industria cultural; desde el momento en que se consume el producto cultural, el espectador establece una relación de identificación con algunos de los personajes, por ejemplo el héroe de una película, o el vocalista de un grupo de rock. Esta identificación puede manifestarse simplemente en la alegría que le producen al espectador las hazañas del modelo, o también a través de la imitación de alguna característica del personaje; en los años veintes, los caballeros adoptaron el peinado de Rodolfo Valentino, considerado el ideal masculino de la época; en los años sesentas, muchos jóvenes adoptaron el cabello largo, usado por los grandes grupos de rock; los Beatles, los Doors, Creedence.

Esta identificación resulta más necesaria cuando el espectador tiene problemas o frustraciones; un oficinista con dificultades económicas, trabajo monótono y mala suerte con las mujeres puede encontrar cierta compensación al apropiarse de las proezas de James Bond.

el agente secreto creado por Fleming e interpretado en el cine por Sean Conery y Roger Moore: Bond es atractivo, elegante, lleva una vida llena de acción y aventura, conquista a las mujeres más bellas, viaja a los lugares más exóticos y siempre se impone a sus enemigos.

Esta circunstancia puede considerarse normal hasta cierto punto.

Pero cuando es la única posibilidad de disminuir los conflictos de una existencia insatisfactoria, el individuo se encuentra en una situación situación muy crítica.

Desde luego, esto obedece a condiciones sociales muy complejas y culpar a los medios de "crear enajenación" resulta demasiado simple.

Umberto Eco considera que el hecho de consumir cultura de masas "...no constituye degeneración de la sensibilidad o embotamiento de la inteligencia. Constituye un sano ejercicio de la normalidad.

Cuando representa el momento de pausa. El drama de una cultura de masas consiste en que el modelo del momento de pausa se transforma en norma, en sustitutivo de toda otra experiencia intelectual, en amodorramiento de la individualidad, en negación del problema, en rendirse al conformismo de los comportamientos, en el éxtasis pasivo exigido por una pedagogía paternalista que tiende a crear súbditos adaptados. Poner en tela de juicio la cultura de masas tachándola de situación antropológica en que la evasión episódica se transforma en norma es muy justo. Y es un deber. Pero tachar de radicalmente negativa la mecánica de la evasión episódica es algo distinto, y puede constituir un peligroso ejemplo de Ybris intelectualista y aristocrática (profesada casi siempre sólo en público, porque en

privado el normalista severo aparece a menudo como el más ferviente y silencioso adepto a las evasiones que en público censura por profesión".(55)

No sólo el cine o la televisión ofrecen al público la oportunidad de establecer el proceso de identificación. En nuestros días, el deporte ofrece también grandes oportunidades para ello.

El deporte en la época actual es también un espectáculo: existen equipos profesionales de beisbol, futbol, basquetbol, así como tenistas, corredores, patinadores tan cotizados como las estrellas del cine. El público asiste a los estadios no a participar en las competencias, ni siquiera a presenciar el desenvolvimiento de los equipos: acude a apropiarse de los triunfos de su conjunto favorito.

No resulta casual que existan carteles, souvenirs, camisetas, fotos y toda clase de objetos con las efigies del cuadro de jugadores.

Tampoco resulta casual que la radio, la prensa y la televisión se ocupen de cubrir los eventos deportivos.

Pero pasemos ahora a la proyección. "En psicoanálisis se habla de proyección cuando un sujeto rehúsa reconocer en sí mismo cierta cosa, por ejemplo un deseo, y lo atribuye expresamente a cualquier cosa ajena a él, o a cualquier otra persona".(56)

Las formas de la proyección se manifiestan a muchos niveles: en nuestra vida cotidiana, en la política, en la guerra, pero también en la comunicación de masas, en la industria cultural.

Cuando descargamos nuestros odios, nuestros rencores en una persona propicia, como por ejemplo, un villano de película, le estamos atribuyendo todas las características negativas que no deseamos o

no nos atrevemos a reconocer en nosotros mismos, aunque, dicho villano se parezca más a nosotros que el héroe con quien nos identificamos.

Darth Vader, villano de La Guerra de las Galaxias tiene la función de recibir nuestro odio, nuestras frustraciones, al igual que el equipo rival de nuestra escuadra favorita, el árbitro o el retador de nuestro ídolo boxístico. Cuando nuestro favorito "le da su merecido" al "villano", los mecanismos de identificación y proyección se complementan: por un lado, nuestro héroe obtiene el triunfo y por otro, el villano recibe su castigo. En cierta forma, el héroe hace por nosotros el trabajo. Se encarga de vapulear el objeto de proyección.

Puede ser el cuatrero derrotado por el Llanero Solitario, el cazador furtivo humillado por Tarzán, el Rey Ming acabado por Roldán el Temerario, el siniestro Mordred vencido por el Príncipe Valiente, El América goleado por el Cruz Azul o los rubios búlgaros batidos por la Selección Mexicana de fútbol, los Yanquis de Nueva York liquidados por Fernando Valenzuela, el luchador rudo desenmascarado por el Hijo del Santo...

Los juegos de video ofrecieron por sumas relativamente bajas la posibilidad de ser uno mismo quien descargase sus furias contra un objeto proyectivo, contra un chivo expiatorio. Con un juego del tipo Space Invaders, no existe ya la necesidad de que un héroe medie entre nosotros y el objeto catártico.

Hallamos así una gran similitud entre el cine de la industria cultural y los juegos de video: ambos nos ofrecen un campo propicio, ad hoc para identificarnos y proyectarnos.

Más adelante veremos que las similitudes van mucho más allá, por el momento debemos reseñar la otra gran vertiente de los juegos de video: el deporte espectáculo.

Jugar sin cansarse

A través del tiempo y en las diferentes culturas, la actividad deportiva ha estado presente. Sin embargo, los fines para los que ha servido, han cambiado notablemente.

En la Antigua Grecia, la actividad deportiva se hallaba estrechamente ligada con la religión, pero también con el prestigio de las ciudades-estado helénicas. Los campeones constituían un timbre de orgullo para la patria.

Durante la Edad Media Europea, las rudas competencias entre caballeros feudales (justas y torneos) constituyeron una forma de ganar fama y gloria, además de ofrecer a los contendientes la posibilidad de mantenerse en forma para la guerra, actividad muy frecuente en aquella época.

En el México prehispánico, los deportes se hallaban cargados de toda una simbología cósmica y religiosa. Pero también constituían un espectáculo que atraía la atención de un numeroso público. Las apuestas estaban permitidas y no era raro que algunos obtuvieran grandes fortunas gracias a los juegos de pelota.

Durante el siglo pasado, el deporte era una actividad reservada a quienes contaban con los recursos y con el tiempo libre necesarios para practicarla, es decir, el deporte era una actividad elitista.

En el siglo XX, la práctica sistemática del deporte sigue reservándose a grupos relativamente pequeños de la población, pero, los individuos que no pueden practicar en forma normal el deporte se halla poderosamente ligado a los medios de comunicación colectiva y cumple una función similar a las películas o programas de T.V., como ya hemos visto.

Entre los deportes más cotizados en el mundo de la industria cultural se cuentan el fútbol Asociación, el béisbol, el fútbol americano, el automovilismo, el tenis, así como el boxeo.

Son estos precisamente los deportes que los juegos de video han adaptado para sus programas, es decir, deportes que cuentan con una larga tradición como espectáculos de masas y que se prestan al desarrollo de los mecanismos de identificación y proyección.

Para lograr mayor efectividad, los videojuegos se han esforzado por dotar del mayor realismo posible a sus programas: de las viejas figuras simbólicas, líneas y puntos, se ha pasado a construcciones bastante perfectas, con canchas en perspectiva y jugadores dotados de brazos, piernas y cabezas.

No resulta fortuito que Atari Inc. haya contratado al gran Pelé para promocionar su programa para fútbol. El "Rey del Fútbol", es una figura reconocida por millones de aficionados en todo el mundo, merced a los modernos mass-media.

Como podemos apreciar hasta el momento, los videojuegos, lejos de separarse de las fórmulas de la industria cultural, parten de ellas y les otorgan una fuerza nueva.

Lo anterior se confirma si revisamos el catálogo de cassettes

programados para el Atari 2600. En este catálogo, los juegos se dividen de acuerdo a la temática a que se refieren. En total se presentan 33 juegos diferentes divididos en 8 temas o géneros:

Galería de la habilidad (skill gallery)

Centipede

Dig Dug

Jungle Hunt

Ms. Pacman

Kangaroo

Estos juegos son los únicos que no se nutren directamente de los géneros o subgéneros clásicos de la industria cultural. La única excepción es Jungle Hunt que parte de las aventuras (del cine, la historieta y la televisión), situadas en la selva. No es el caso de Centipede, Kangaroo, Dig Dug ni Ms. Pacman. Ms. Pacman resulta interesante por dos razones. La primera, que es una variante del juego "clásico" de Pacman. La segunda, que el personaje de Pacman, ha servido para crear una serie de dibujos animados, de donde se desprende que los videojuegos no tienen por qué limitarse a nutrirse de otros espacios de la industria cultural: ellos, en cierto momento, pueden alimentar también.

Estación Espacial (space station)

Asteroids

Berzerk

Defender

Galaxian
 Missile Comand
 Phoenix
 Space Invaders
 Space War
 Star Raiders
 Vanguard
 Years "revenge"

Este género, surgido de las aventuras de La Guerra de las Galaxias es el más prolífico del mundo de los videojuegos. En el catálogo que nos ocupa, presenta once programas. Desde luego, existen muchos otros programas con el tema de la ciencia ficción a lo Star Wars, pero, como luego veremos, las variantes son bastantes similares entre sí. De entre estos programas nos interesa particularmente Space Invaders, juego que analizaremos en detalle. Por lo demás, en todos los juegos ennumerados, el objetivo consiste en destruir al "enemigo" antes de que él destruya al jugador. Como este capítulo sólo se ocupa de las temáticas predominantes en los videojuegos, dejaremos los estudios más detallados para el análisis semiótico.

Arena Deportiva (sports arena)

Baseball	Volleyball
Basketball	Bowling
Football (football americano)	Golf
Soccer (futbol)	Pelé's soccer
Tennis	Video Olympics

Todos estos juegos parten de prácticas deportivas muy conocidas a través de los medios de comunicación de masas: el fútbol es el deporte más popular en el mundo y ha sido altamente profesionalizado, en las ligas de Europa y Sudamérica las camisetas de los jugadores llevan anuncios impresos y el Campeonato Mundial celebrado cada cuatro años es cubierto por vía satélite.

El baseball es un deporte muy difundido en el mundo, aunque menos que el fútbol. En países como Cuba y Nicaragua es, sin embargo, mucho más popular que el balompié. La comunicación de masas se ha encargado especialmente de cubrir el baseball de las ligas mayores, es decir de la Liga Americana y la Liga Nacional de los Estados Unidos, donde participan los peloteros más famosos y bien pagados del orbe. Es entre los equipos de esta categoría que se disputa la llamada "Serie Mundial", que es transmitida vía satélite a toda la Unión Americana y a muchos otros países, entre ellos México.

El football americano es uno de los deportes más importantes de los Estados Unidos en el aspecto económico. Empero, en el resto del mundo goza de gran popularidad. En Europa, se prefiere el rugby, al igual que en Argentina. A pesar de ello, para los estadounidenses es un juego tan popular como para los brasileños puede ser el fútbol y la comunicación de masas lo cubre ampliamente. En México, ha alcanzado también bastante difusión, aunque, a diferencia del fútbol y el baseball, no existe liga profesional en este deporte.

El tenis es actualmente uno de los juegos que las empresas de comunicación de masas cubren en forma regular y su torneo mundial "La Copa Davis" es seguido por la televisión vía satélite. Los ju-

gadores más cotizados obtienen altas ganancias.

El basketball cuenta con liga profesional en los Estados Unidos y en México es un deporte muy difundido. Es uno de los deportes más importantes de los Juegos Olímpicos y, aunque no es cubierto en forma regular por los medios masivos de comunicación, los torneos importantes sí se transmiten.

El volleyball, deporte olímpico, se encuentra en el mismo caso.

Carreras (race track)

Dodge "EM

Indy 500

Nighth Driver

Slot Racers

Street racer

Pole Position

Estos programas ofrecen variantes de carrera de autos, un espectáculo que tiene su expresión más cotizada en la célebre Fórmula Uno. Algunas firmas transnacionales como Marlboro, John Player Special, Firestone, Shell y Good Year patrocinan a las "scuderfias" a cambio de la enorme promoción mundial que ello les reporta. Se ha llegado al grado de que el famoso equipo "Lotus" se anuncia como "El equipo John Player Special", en tanto que el equipo McLaren, donde milita el Campeón Mundial Alan Prost, lleva el doble nombre de "Marlboro-McLaren".

Las categorías automovilísticas son muy numerosas y cambian de un país a otro, no se puede dudar, sin embargo, que constituyen un es

pectáculo de masas.

Estos juegos de video colocan al usuario en la posibilidad de emular --sin arriesgar la vida-- a pilotos como Sena da Silva, Nelson Piquet o Keike Rosberg.

Otros juegos

Algunos programas retoman directamente sus nombres y tramas de personajes del cine, las historietas o la televisión:

Los Cazadores del Arca Perdida

E.T (El Extraterrestre)

Snoopy contra el Barón Rojo

Donald Duck's Speedboat

Dumbo Flying Circus

Good Luck Charlie Brown

Monstruo come galletas

En esta forma, y para no abrumar al lector, podemos concluir este capítulo con la corroboración de que, por su temática, los juegos de video, representan una nueva área de la industria cultural: retoman géneros y personajes ya presentes en las historietas, el cine, la televisión en sus programas. Esto difícilmente puede confirmar la idea de que los videojuegos son ajenos a la unidireccionalidad característica de la industria cultural. Pero aún restan otros aspectos por considerar: ¿tienen un contenido ideológico los videojuegos? ¿Cuál es ese contenido? A contestar estas preguntas dedicaremos el siguiente apartado.

3.2 ANALISIS SEMIOTICO DE LOS VIDEOJUEGOS

¿ Por qué la semiótica?

La semiótica, tiene su origen en la lingüística estructural, y más concretamente, en las propuestas de Ferdinand de Saussure (1857-1913) recopiladas en el Curso de Lingüística general. En esta obra, aparece por primera vez la idea de una ciencia general de los signos: "...Puede por tanto concebirse una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social(...) la denominaremos semiología (del griego semeion, signo). Ella nos enseñaría en qué consisten los signos, qué leyes los rigen (...)" (57)

Saussure no llegó nunca a desarrollar propiamente la semiología, pero, posteriormente, diferentes autores y teóricos retomaron sus propuestas y llevaron a cabo trabajos destinados a desentrañar los significados de los hechos sociales más diversos, a los que consideraron como signos, como entes poseedores de una significación social: Georges Péninou ha estudiado por ejemplo, la publicidad; Mariano Cebrián Herreros, la televisión; Claude Lévi-Strauss, los mitos y leyendas de diversos pueblos; Yuri M. Lotman, el cine y, Algirdas Julien Greimas, el relato literario.

Estos autores parten de la base de que todos los actos sociales, poseen un significado, desde los más cotidianos hasta los más especiales. La tarea de los análisis estructurales, consiste precisamente en analizar las formas y los contenidos de dichos actos culturales: encontrar de qué manera se organizan para significar y cuáles son los significados.

Esto implica dos niveles básicos de análisis: la forma y el contenido. La forma se refiere a los soportes físicos que permiten la expresión y a la manera como se manejan; el contenido se refiere a los valores o variantes culturales que pueden identificarse en un determinado producto cultural o texto. Para la semiótica, los textos no se limitan a los productos escritos, dado que todo objeto es producido socialmente, todo objeto puede proporcionar información sobre la sociedad que lo dio a luz, todo objeto puede ser leído: un ejemplo, muy ilustrativo: una de las fuentes indirectas de la historia son los utensilios y artefactos de épocas pasadas, que nos proporcionan valiosos informes sobre el mundo del que surgieron.

Pues bien, nosotros compartimos la posición del análisis estructural y consideramos que también los videojuegos pueden someterse a un estudio semiótico, en los planos de la forma y del contenido.

Esto nos permitirá identificar, por un lado, la estructura significativa de los videojuegos; por otro, nos proporcionará información sobre los valores o variables culturales presentes en los videojuegos seleccionados. Esto último implica, necesariamente un desentramamiento de la ideología contenida en los juegos de video seleccionados, ideología que debe ser interpretada en forma crítica.

Debemos aclarar que ambos niveles, forma y contenido, se encuentran estrechamente ligados, que el contenido de un texto depende grandemente de la forma en que se presenta y que nuestra división obedece a necesidades analíticas y expositivas.

Para nuestro análisis semiótico tomaremos en cuenta tres niveles básicos: El Entorno, el plano de la forma, y finalmente, el plano

del contenido.

El análisis del entorno pretende encontrar las características peculiares de algunos locales de videojuegos tomados al azar. Esto resulta importante ya que la influencia del entorno sobre las actividades y emociones del ser humano es fundamental y exige que se le tome en cuenta. EL entorno crea condiciones específicas que no pueden dejarse de lado. Los factores del entorno que consideraremos son los siguientes: color, iluminación, objetos móviles y sonidos, de acuerdo a los elementos señalados por Mark L. Knapp en La comunicación no verbal.

Pasamos luego al análisis de dos videojuegos concretos: Space Invaders y Comando. Primeramente estudiamos el plano formal. Esto significa las características que distinguen a un texto por su particular manera de comunicar. En el cine, por ejemplo, debemos considerar las tomas, el montaje, el color, la música, la iluminación, etc. En el medio radiofónico, los ruidos, las voces, la música, etc.

Para el caso que nos ocupa, consideramos los siguientes elementos: Morfología, es decir las características físicas del videojuego, de las figuras de la pantalla y, en su caso, del gabinete de la máquina. Color, elemento muy importante, ya que de él depende en buena medida la recreación de una atmósfera y por ende una parte fundamental de la significación. Iluminación, cantidad y dirección (en su caso) de la luz, que también encierra una gran importancia.

El análisis concluye con el plano del contenido, para lo cual recurrimos a las técnicas de análisis del relato literario de Greimas, de acuerdo a la exposición de Raymundo Mier. Sin embargo, debemos ad

vertir que se trata de una adaptación muy concreta y simplificada, dado nuestro objeto de estudio. La técnica se detalla en el apartado correspondiente.

3.2 ANALISIS SEMIOTICO DE LOS VIDEOJUEGOS

3.2.1 Videojuegos pùblicos

a) El entorno

Los efectos del entorno sobre las actividades humanas han sido objeto de la atención de especialidades muy diversas: entre otras, la psicología, la arquitectura, la mercadotecnia, la semiótica y la decoración de interiores. Este interés resulta plenamente justificado, ya que las condiciones del espacio en que nos desenvolvemos inciden notablemente en nuestro desarrollo profesional y personal, así como en nuestras relaciones sociales.

Aún para las personas que carecen de conocimientos sistematizados sobre los efectos del entorno, la importancia del mismo resulta evidente. De hecho también procuran que el espacio que habitan o el lugar en que trabajan sea lo más agradable posible, además de plasmar en él sus gustos y preferencias.

La vida cotidiana nos ofrece infinidad de ejemplos: las habitaciones con carteles de cantantes y equipos de fútbol; los cromos aprovechados a partir de calendarios vencidos para decorar estancias; las cortinillas con flecos, las cintas, focos de colores, los muñecos de hule y los espejitos que los choferes de México instalan en sus cabinas.

En realidad, todos sabemos muy bien cuando un entorno nos resulta grato o cuando nos parece molesto, aunque no entendamos gran cosa sobre decoración. Ahora bien, el entorno depende de varios factores: el color, el diseño, los objetos móviles, la iluminación y los sonidos.

Estos elementos influyen de manera decisiva sobre nuestro estado de ánimo y sobre nuestras actitudes y emociones.

Por estas razones los analizaremos en cada uno de los cuatro locales de juegos de video elegidos al azar para nuestro trabajo: porque contribuyen a crear un clima ad hoc para la práctica de los juegos de video, como veremos enseguida. Expondremos caso por caso y dentro de cada uno de éstos, estudiaremos todos los factores mencionados, es decir, color, diseño, iluminación, objetos móviles y sonidos.

Fun Fun Videojuegos

Ubicación: Plaza Versalles, Avenida Clavería esquina Maravatfo.
Colonia Clavería.

Este local se sitúa en la planta alta del centro comercial y, al igual que todos los demás locales de la "Plaza Versalles", mira hacia un patio central al aire libre. Su fachada es de vidrio y sobre este aparece el nombre del local en letras mayúsculas en colores brillantes con contornos blancos: "FUN FUN VIDEOJUEGOS".

COLOR: El interior del local está pintado en color azul rey, lo que crea un ambiente bastante oscuro, al mismo tiempo que crea un efecto de "fondo cósmico", que permite destacar mejor a los objetos móviles, especialmente las máquinas de videojuegos, puesto que éstas últimas se hallan decoradas con tonos brillantes y despiden luces multicolores.

ILUMINACION: Este aspecto se halla estrechamente ligado con el

color: no existen lámparas que iluminen el local excepto las situadas en la fuente de sodas. De esta forma, las únicas luces que existen en "Fun Fun" son las que emiten las pantallas de las máquinas videojuegos. Esta circunstancia, aunada al color azul rey de las paredes produce una atmósfera muy similar a la de un cine durante la proyección de la película: ambiente en tinieblas con la atención centrada en las pantallas.

En efecto, resulta muy parecido el entorno de Fun Fun Videojuegos al de un cine común y corriente: ya hemos comentado en apartados anteriores la relación entre el cine y los juegos de video, pero ahora debemos hacer hincapié en que también los locales de videojuegos guardan esta relación: entrar a un local de videojuegos es como entrar a un cine en el que se diera al cliente la facilidad de seleccionar la clase de película que desea ver: de ciencia ficción, de guerra, de dibujos animados. Además puede elegir entre diversos deportes, como los que ve en la televisión o en el estadio, pero ahora puede asumir el papel de protagonista, patear de hit, marcar un gol, destruir las naves invasoras o acabar con los tanques enemigos.

Desde luego no se ofrecen "películas" que obliguen a pensar o a reflexionar sobre nuestra realidad se ofrecen juegos que ayudan precisamente a olvidar por completo esa realidad. Si hacemos una metáfora diríamos que no se nos ofrece Zaragoza sino Star War.

LOS OBJETOS MÓVILES (Aquellos que no forman parte de la estructura y que pueden desplazarse). Desde luego son las máquinas de videojuegos los objetos que centran la atención en todos los casos: sus gabinetes tienen la altura aproximada de una persona promedio

y permiten jugar de manera bastante cómoda: están decorados con colores variados, llamativos; tienen rótulos en su parte superior que indican el nombre de los juegos con letras estilizadas, generalmente acompañados de dibujos o figuras alusivas. Por ejemplo, el juego "Rambo" tiene un gabinete en color verde olivo, tono reconocido fácilmente como militar, lo que es congruente con el tema del programa, que alude al famoso comando estadounidense interpretado por Silvester Stallone. El rótulo imita las letras del logotipo de Rambo usado en la publicidad de la película del mismo nombre y presenta soldados modernos vestidos de verde olivo y en actitud combativa.

La pantalla aparece en verde, en evocación de la jungla donde pelea Rambo (el personaje de Rambo lucha en Vietnam para rescatar unos prisioneros estadounidenses de manos de soviéticos y vietnamitas).

Los disparos que hacen las figuras de la pantalla son en colores rojo, blanco y azul.

En esta forma es fácil comprender que las máquinas resultan sumamente atractivas, espectaculares: sus rótulos y referencias cinematográficas (generalmente bélicas), las pantallas luminosas de rápidos movimientos y colores brillantes destacan notablemente del fondo oscuro y ayudan a que el jugador se concentre en manipular los controles.

En el caso del local Fun Fun, existen además tres elementos decorativos que contribuyen a crear un ambiente onírico. Se trata de tres carteles o posters montados en bastidores y colocados sobre la pared del fondo. El primero de ellos muestra a un guerrero joven

y musculoso que desciende de las nubes montado sobre un hermoso pegaso blanco. Este cartel está ejecutado de acuerdo a las formas del llamado "realismo superdinámico" o "realismo fantástico", escuela pictórica contemporánea que pone énfasis en la belleza perfecta, incluso sobrehumana, en la imaginación más desbordada y en la ciencia ficción. En estas obras son frecuentes las naves espaciales futuras plasmadas con todo detalle, los seres extraterrestres, las visiones apocalípticas, las armas más extrañas, los animales fabulosos, los paisajes oníricos, las mujeres bellísimas y los guerreros impresionantes. Tal vez el artista más conocido de esta corriente sea Richard Corben, junto con Frank Frazetta

Aunque hasta el momento la crítica no ha manifestado mucho interés en esta escuela, ha cobrado una extensa difusión. En los Estados Unidos se publica una revista de historietas que explota este tipo de creaciones con gran éxito comercial, Heavy Metal. La popularidad de la revista permitió a la Columbia Pictures producir en 1981 una película de dibujos animados realizada completamente en estilo realista fantástico: Heavy Metal. Por otra parte, han surgido otro tipo de mercancías culturales que imitan las pautas de esta corriente.

Tal es el caso de la célebre historieta Conán el Bárbaro, creada por Robert E. Howard, que también ha sido motivo de producciones cinematográficas (Conán y Conán II). Más recientemente tenemos la serie de televisión de He-Man y los Amos del Universo, que además ha generado un gran número de juguetes industriales, como comentamos en páginas anteriores.

Además del poster del guerrero existe otro que muestra en pri-

mer plano a una joven rubia de cabellos largos, desnuda y de perfil arrodillada en segundo término aparece un gran pegaso blanco con las alas desplegadas: todos los elementos del cartel también se apegan al realismo fantástico y con ello refuerzan la atmósfera de ciencia ficción, de viaje a otros universos y dimensiones, de escape del mundo real, de fantasía que aleja de lo cotidiano. Creemos que se trata de una decoración muy acertada para un local de juegos de video, pues, insistimos, respalda estupendamente la ambientación.

El tercer poster es una vista nocturna de la ciudad de Nueva York, se observan los rascacielos iluminados y las vías rápidas. Por un efecto de cámara en lugar de observarse los automóviles que circulan por dichas vías, se ven las luces de los vehículos, convertidas en rayos luminosos continuos es una visión ciertamente espectacular como la joven y el guerrero de los otros dos carteles. Ciertamente, el entorno de "Fun Fun" contribuye a ambientar las actividades que en el local se desarrollan.

SONIDOS: En este sentido, Fun Fun se asemeja mucho a la mayoría de los locales de juegos de video, aunque, por contar con pocas máquinas, resulte menos abrumador. En general, todos los sonidos que pueblan el ambiente son "electrónicos" y provienen evidentemente de las máquinas, imitan los ruidos de los disparos "laser" que aparecen en cintas como Galáctica o Star War y son casi todos agudos.

Los sonidos "electrónicos" son parte integrante del mundo de los videojuegos y también contribuyen a crear y mantener la atmósfera de ciencia ficción y fantasía de los locales.

DISEÑO: Se trata de un local rectangular bastante estrecho, la

cuarta parte del lugar está ocupada por una pequeña dulcería muy similar a la que existe en toda sala cinematográfica. En ella se exponen refrescos, hamburguesas, dulces y palomitas de maíz, como para remarcar el ambiente cinematográfico. El resto del espacio está destinado a las máquinas, colocadas en baterías, una al lado de otra, pegada a las paredes, formando un cuadro y en cualquier dirección en que volteen se encuentran con alguna máquina excepto por un flanco, el que corresponde a la dulcería.

INTERPRETACION: Como puede apreciarse, la similaridad entre el local que nos ocupa y las salas cinematográficas resulta asombrosamente clara: en ambos casos se trata de lugares a los que el público acude en busca de diversión, de un rato de evasión respecto al mundo real. En ambos casos el entorno se ha arreglado para posibilitar el escape onírico. Como en su temática y en los mecanismos psicológicos aprovechados, los juegos de video evocan diversiones anteriores a ellos. En "Fun Fun" tenemos algo que nos facilita la entrada en un universo fantástico, que nos aísla del mundo exterior y nos prepara a las aventuras imaginarias de las pantallas programadas, en forma parecida a como las salas oscuras nos obligan a centrar nuestros sentidos en las pantallas blancas que han de permitirnos entrometernos en otras vidas, en otros espacios y en otros tiempos.

BABY CIRCUS

Ubicación: Plaza Atzacapotzalco. Avenida Atzacapotzalco y Calzada de Camarones. Este negocio se sitúa en la planta baja del centro comercial. Se trata de una construcción cerrada, "Baby Circus" se encuentra en un pasillo apartado de la sala central de Plaza Atzacapotzalco, en el extremo oriente de la misma. Su fachada es de vidrio con estructura de aluminio. Sobre la entrada aparece el nombre del local en letras redondeadas, de colores llamativos. No están en equilibrio sino que se inclinan alternativamente a la derecha y a la izquierda, lo que da connotaciones de movimiento, juego y diversión. Se trata de letras similares a las usadas en espectáculos como circos y ferias.

Gracias a la fachada de vidrio, es posible ver desde afuera del local los juegos de video en el interior, así como parte de la decoración del lugar, lo que desde luego atrae la atención. Además, desde fuera se escuchan los rápidos y vivos sonidos emitidos por las máquinas, otro factor que atrae los sentidos.

COLOR: "Baby Circus" está pintado en sus paredes interiores con el mismo tono de azul rey que encontramos en "Fun Fun", con lo que el interior se vuelve bastante oscuro. Sin embargo, también hay motivos espaciales pintados en el local: galaxias y estrellas. En un extremo se ven pintados algunos edificios característicos de la ciudad de México (Torre Latinoamericana, la columna de la Independencia, monumento a la Revolución). En cierta manera, esta decoración crea una escenografía acorde con los temas de las máquinas de videojuegos del local. Se refleja, la parte considerada moderna de la Ciudad de México.

ILUMINACION: "Baby Circus" cuenta con lámparas fluorescentes tubulares, pero éstas sólo se encienden durante el día, en la noche se apagan y en su lugar se encienden una serie de luces de colores. Se trata de una larga "manguera" muy delgada que enciende y apaga intermitentemente focos de diversos colores, de suerte que las luces parecen avanzar una tras otra. Este tipo de luces son características de toda clase de espectáculos, desde circos hasta ca baretts, por ello, cuando se apagan las lámparas tubulares y se encienden las series de colores, el ambiente en el "Baby Circus" refuerza su carácter de diversión.

El resto de las luces son las que salen de los gabinetes de los videojuegos. Son luces de todos colores y surgen de todas partes, ya que hay 38 máquinas, con ello la atmósfera se torna plena de actividad, pudiera decirse que es "hiperkinésica".

El fondo oscuro contribuye a destacar estas luces cambiantes y fugaces, así como a centrar la atención en los gabinetes de las máquinas. De nueva cuenta nos hallamos en un entorno que nos aísla de la realidad exterior y que nos atrae hasta un mundo de diversión, de evasión.

LOS OBJETOS MOVILES: Los gabinetes de las máquinas de videojuegos están dispuestas en baterías uno tras otro con la parte posterior hacia la pared, siguiendo el contorno irregular del local. En la parte central, hay más máquinas de videojuegos. A decir verdad, las máquinas forman una especie de corredores flanqueados por ellas. Con esta disposición, resulta evidente que son precisamente las máquinas el principal foco de atención, las "estrellas del local".

DISERO: Como ya dijimos, el local tiene forma irregular y la mayor parte del espacio está aprovechado en función de las máquinas. Al fondo se sitúa la caja, donde se pueden adquirir las fichas para accionar los juegos y a mano izquierda con relación a la entrada, se halla una dulcería similar a la de un cine, en ella se expenden palomitas de maíz, refrescos, hamburguesas y dulces. En este sentido, la similitud con un cine es evidente, pero lo es más aún su similitud con "Fun Fun", local de Plaza Vallarta ya comentado. Pudiera pensarse que la coincidencia en decoración y en la dulcería entre ambos negocios podía deberse a que formasen parte de una cadena, pero el dueño de "Baby Circus", señor Arturo Delgado asegura que el desconoce el establecimiento "Fun Fun" y que "Baby Circus" no forma parte de ninguna cadena o sociedad.

Como es fácil de comprender, esto resulta de gran importancia para los fines de este trabajo, pues todo indica que los locales de juegos de video siguen necesariamente las pautas de otras diversiones, como las salas de cine. En esta forma, los videojuegos se han integrado en la vida cotidiana dentro del ámbito de los pasatiempos.

SONIDOS: De la misma naturaleza que los de "Fun Fun" videojuegos, es decir, sonidos agudos, breves y rápidos que imitan los disparos característicos de las naves espaciales de combate de películas como La Guerra de las Galaxias, Galáctica Astronave de Combate, El Imperio Contraataca, La Conquista de la Tierra o El Regreso de Jedi. En el caso de "Baby Circus", que cuenta con muchas más máquinas que "Fun Fun", los sonidos son más continuos y concentrados,

por lo que el ambiente de "ciencia ficción" es más notorio. Además al estar "Baby Circus" en un espacio cerrado (al contrario de "Fun Fun", que da al patio al aire libre), el aislamiento del mundo externo es más completo.

INTERPRETACION: "Baby Circus" remarca todavía más que "Fun Fun" sus connotaciones cinematográficas, añade elementos típicamente identificados con el espectáculo y su entorno cerrado, cercado por baterías de máquinas, saturado de sonidos "espaciales" contribuye decisivamente a aislar al jugador dentro de un mundo onírico.

Se trata de una atmósfera adecuada para la diversión, la propia obscuridad ayuda a resaltar las rápidas luces multicolores surgidas de las máquinas. A la vez esto crea un ambiente de aspecto modernista, de reminiscencias ligadas con el mundo de Star Wars; el oscuro espacio exterior se puebla de los destellos de los combates espaciales y, (cosa curiosa para tratarse del espacio, donde no se difunden los sonidos) de los ruidos producidos por las armas laser y por las naves que se destruyen.

Sin embargo, también se trata de una atmósfera que corresponde a la imagen de los centros urbanos de esparcimiento, tales como discotecas y cabaretes, aunque caracterizada por una diversión más relacionada con la tecnología de la llamada "era espacial"; de esta forma tenemos al mismo tiempo un entorno de marcadas connotaciones espaciales del estilo Guerra de las Galaxias y de clásicas características de espacio destinado a la diversión. Entrar a "Baby Circus" además guarda gran similitud con entrar a una sala cinematográfica: se ingresa en un lugar oscuro en el que resalta lo que

ofrecen las pantallas, además de personajes y creaciones derivadas muchas veces del cine. De esta manera, el expendio de palomitas de maíz, refrescos y hamburguesas resultaba más que una necesidad, una obligación.

CHISPAS

Este local se ubica dentro del centro comercial "Plaza Universidad", situado precisamente en la avenida Universidad. Este centro comercial se distingue por el lujo de la mayoría de sus establecimientos, muchos de ellos pertenecientes a conocidas cadenas de tiendas de prestigio como Deportes Martí o Robert's. Además, este centro cuenta con seis salas cinematográficas, restaurantes y fuentes de sodas. Es, por lo tanto, un lugar de diversión y consumo, sitio de reunión habitual para numerosos jóvenes.

Los pasillos son muy amplios, cuentan con jardineras y lugares para sentarse; son de diseño modernista y atractivo. El centro comercial cuenta con un estacionamiento subterráneo para los clientes y una escalera eléctrica protegida por una estructura transparente que permite a los automovilistas subir a la zona comercial. En resumen, todo en el entorno de Plaza Universidad denota un ambiente de lujo y bienestar, de confort y diversión. No existe nada que rompa ese universo. "Chispas", el local de videojuegos de Plaza Universidad no sólo compagina perfectamente con este mundo, sino que es uno de los establecimientos más espectaculares del centro comercial. De todos los negocios de este tipo que visitamos para nuestro trabajo, "Chispas" resultó ser el más suntuoso, por esta razón lo seleccionamos.

DISEÑO: La fachada de "Chispas" resulta sumamente vistosa, la mitad derecha está recubierta de mosaicos vidriados, de color azul rey y forma rectangular. Esta parte tiene una ventana modernista en forma circular, con una burbuja de cristal, lo que contribuye a darle al local una apariencia modernista. A través de esta ventana se puede observar fácilmente el interior del establecimiento, cuidadosamente ambientado, las máquinas para jugar y las personas que se divierten con ellas.

La segunda mitad de la fachada está recubierta con mosaicos similares pero de color rojo intenso. En combinación con la mitad anteriormente citada, se consigue un efecto espectacular, que contrasta notablemente con el establecimiento vecino, la tienda Robert's, decorada en tonos conservadores y discretos. Así, "Chispas" destaca poderosamente de su entorno, en la misma forma como lo haría alguien ataviado con ropas vistosas entre personas de trajes grises o pardos. De esta forma, "Chispas" anuncia desde su exterior que es un local destinado a la diversión. Sobre la puerta de entrada, que está en la parte roja de la fachada, brilla el letrero luminoso de "Chispas", formado con tubo eléctrico de color rojo enmarcado con el mismo material, pero en color azul. Se trata de un letrero característico de los lugares de espectáculos y el color rojo lo vuelve más llamativo, visible y excitante, ya que el color rojo tiende a expandirse y se relaciona con lo mundano, lo espectacular, la aventura y el peligro.

El interior aparece profusamente decorado: las paredes están tapizadas con alfombra de color café, pero la iluminación (que deta-

llaremos en su momento) les da un tono marcadamente rojo. El techo no es raso, sino que posee un complicado diseño modernista: paneles diagonales de espejo que reflejan el ambiente, espacios en forma de bóveda, recubiertos con material que refleja los objetos y los distorsiona y a través de los cuales corren delgados tubos luminosos que despiden luz roja alternados con otros de luz rosada; grandes lámparas de forma cuadrangular con cubiertas rojas alternadas con cubiertas amarillas. Estas cubiertas no son lisas, están moldeadas en relieve con medias esferas. Aunque, como apuntamos, se alternan las lámparas rojas con las amarillas, es el color rojo el que predomina, por lo que todo el local adquiere un tojo rojizo, producto del baño de luz roja: no sólo los objetos sino también las personas y sus ropas toman ese matiz. Esto dota a todo el entorno de connotaciones oníricas, de excitación, aventura y emoción. De manera mucho más contundente que en los locales anteriormente citados, "Chispas" consigue crear una atmósfera fantástica, aislada del mundo exterior, como si se entrara en otra realidad donde la finalidad básica es la diversión.

De esta manera podemos observar un entorno típicamente futurista, similar a una escenografía de ciencia ficción, como puede ser una nave interestelar o una ciudad espacial. Dado que numerosos juegos de video se basan en la temática de los combates espaciales, esta atmósfera resulta adecuada.

COLOR: Ya hemos comentado que, merced a la iluminación, todo el local se encuentra bañado en tonos rojizos, al igual que los clientes. Como señala Donis A. Dondis (58) el rojo significa entre otras

cosas peligro, amor, calidez, vida, es emocional, activo, tiende a expandirse y resulta generalmente provocador. De esta forma, el rojo añade un gran atractivo al local "Chispas", ya que indica que nos encontramos en un lugar exitante, fuera de lo comun, un lugar en que difficilmente nos aburriremos, un sitio pleno de atracciones, acción y aventura, ideal para encontrar emociones intensas.

ILUMINACION: Como puede observarse, la iluminación se halla estrechamente ligada con el diseño general del establecimiento. El color rojo predominante en la iluminación además de conseguir los efectos exitantes que ya comentamos posee otra virtud: es notablemente más tenue que la iluminación lograda con luz blanca. Con ello, el ambiente conserva una atmósfera de cierta penumbra, generalmente asociada al misterio y que, al mismo tiempo, permite destacar las veloces, cambiantes luces emitidas por las máquinas que continúan como el principal foco de atracción en "Chispas". El ambiente, lejos de restarles importancia les añade atractivo y colorido.

Por otra parte, las lámparas que iluminan el local se hayan perfectamente integradas a la decoración del mismo: las largas y delgadas mangueras fluorescentes que surcan las bóvedas de apariencia metálica y las estilizadas lámparas cuadrangulares rojas y amarillas con cubierta en relieve de medias esferas no se limitan a proporcionar luz, son parte clave del ambiente futurista.

OBJETOS MOVILES: Las máquinas de videojuegos se distribuyen en la forma habitual, es decir, en baterías, contra las paredes hasta circundar todo el local (con la excepción de espacios como la caja y la puerta). Entre los espacios libres que quedan en el interior

de esta "ciudadela", o formación, se sitúan grupos de máquinas mayores. Pero sólo nos ocuparemos de las que se basan en el principio de los juegos de video, por lo que dejaremos de lado los aparatos mecánicos.

Entre los videojuegos más espectaculares se cuentan los que tienen su propia cabina. Se trata de habitáculos individuales que imitan las cabinas de autos de carreras o de naves espaciales. Poseen un asiento para el jugador, mando de control y en el lugar donde se supone que debería aparecer el parabrisas se sitúa el monitor del videojuego en cuestión. En "Chispas", estas cabinas tienen una burbuja transparente en la parte posterior con lo que es posible a los no participantes seguir el desarrollo del juego de quien ocupa la cabina. Desde luego, estas cabinas han sido decoradas con figuras alusivas: autos de carreras, banderas a cuadros, pilotos.

SONIDOS: Son de la misma naturaleza que los presentes en "Baby Circus" y "Fun Fun" es decir, agudos, breves, veloces a imitación de los disparos laser de naves espaciales de combate. Como las máquinas son numerosas, el bombardeo auditivo resulta bastante intenso. Aunque también existen sonidos de otro tipo, son los de efectos "espaciales" los que predominan y completan con ello la ambientación futurista, además de dar un toque de combate y acción.

Debemos señalar que los sonidos rápidos y agudos tienden a percibirse con mucha mayor facilidad que los sonidos lentos y graves; asimismo, excitan más los sentidos y pueden llegar a enervar y causar irritación a quien se expone a ellos.

INTERPRETACION: En el caso de "Chispas", podemos afirmar que las connotaciones cinematográficas del entorno no sólo se mantienen, sino que resultan aún más importantes que en los dos locales analizados con anterioridad. De hecho, toda la ambientación con luces rojas, aplicaciones metálicas, diseños futuristas, recrea las atmósferas de cintas y series de T.V. de ciencia ficción, en especial, de las corrientes surgidas con La Guerra de las Galaxias. Entre estas producciones destaca Galáctica Astronave de Combate, producción de Glen Larson para Universal Pictures, con efectos especiales de John Dykstra, creador de los efectos en La Guerra de las Galaxias de la "20 Century Fox" (1978), con actuaciones de Lorne Greene, Richard Hatch, Dirk Benedict, Herb Jefferson Jr., Jane Seymour, Noa Hattaway y Laurette Spang. Galáctica, cinta que guarda muchas similitudes formales con la Guerra de las Galaxias y sus secuelas El Imperio Contraataca (1980) y El Regreso de Jedi (1984), así como con imitaciones del corte de Buck Rogers en el siglo XXV. Por esta razón decidimos tomarla como modelo para apoyar nuestra interpretación sobre el entorno de los videojuegos públicos en locales ad hoc.

Galáctica trata de la odisea de la nave espacial de guerra de ese nombre, cuya misión consiste en escoltar un convoy de naves con pasajeros en busca de la Tierra, única esperanza de sobrevivir para los protagonistas. Galáctica y sus tripulantes, deben enfrentar a un poderoso enemigo: los Cylores, andoides que tratan de exterminar a los seres humanos. Con esta base argumental, la película se presta a numerosos combates espaciales entre las naves caza

Cylon y la Galáctica, que entre sus defensas cuenta con sus propios caza "Vfivora". Los efectos, magníficamente logrados por Dykstra, muestran estos combates con gran realismo, nos trasladan a las cabinas de los pilotos para ver como apuntan sus cañones laser mediante el cuadrante de sus computadoras de vuelo, como disparan al accionar un botón rojo en la palanca de mando, similar a los dispositivos de los cazas actuales; como se destruyen las naves enemigas.

Como las acciones ocurren en el espacio estelar, muchas escenografías corresponden a los interiores de las naves, especialmente la Galáctica. La principal escenografía es el puente de mando de la nave, que es muy extensa, y muestra numerosos dispositivos electrónicos, muchos de ellos auténticos, no simulados. La decoración, cuidadosamente elaborada utiliza la penumbra con frecuencia al igual que se recurre a la iluminación matizada (en rojo, verde y azul), con el fin de crear suspenso y ambiente espacial. Los Cylo-nes son seres o mejor dicho, máquinas de cuerpos metálicos, muy brillantes y relucientes, como el cromo, son muy estilizados y en lugar de ojos poseen una especie de pantalla que despiden una centelleante luz roja. Siempre aparecen en la penumbra o con iluminación matizada (violeta, rojo y azul), lo que remarca su condición sinietra.

Naturalmente, abundan los sonidos de disparos laser, tanto de armas portátiles, como de las que llevan las naves de guerra.

"Chispas" recrea esta ambientación en forma bastante lograda, como hemos descrito y consigue así, proporcionar una atmósfera su-

mamente atractiva para practicar juegos como Space Invaders o Star Wars, el local se concibe como una extensión del universo onfrico cinematográfico no sólo por las máquinas de videojuegos que se han nutrido de los géneros del cine, sino por convertirse el local mismo en una evocación de los escenarios cinematográficos. De esta manera, los usuarios ven a los escenarios de las aventuras de ciencia ficción abandonar el mundo bidimensional de las pantallas de cine y televisión para adquirir (o recuperar) existencia corpórea, tridimensional y permitir con ello, introducirse personalmente en él, para tomar los mandos de una nave de combate espacial y emular a Jan Solo, Starbuck y Apolo, para seguir consumiendo las creaciones de la industria cultural, sin ninguna posibilidad de intervenir como creadores, a lo sumo, como magníficos emuladores. Desde esta perspectiva, continuamos encerrados en el proceso unidireccional, en el papel de compradores de mercancías culturales, la "rebelión del espectador" ha sido ilusoria. Se han creado nuevos espacios para esa relación unidireccional. Los mensajes de cine, radio y t.v. encuentran nuevas cajas de resonancia, mayores posibilidades de incidencia.

Es común referirse al cine comercial (y más concretamente a Hollywood) como una "Fábrica de sueños". Esta denominación resulta más acertada si entendemos como "sueños" no tanto a nuestras visiones nocturnas, sino a nuestras fantasías, a nuestros ensueños, en una palabra al hecho de soñar despiertos. Si en los sueños nocturnos se manifiesta (según los psicoanalistas) nuestro subconsciente, en los ensueños se recrean nuestros anhelos y aspiraciones. Puede ser

algo tan simple como imaginar todo lo que compraríamos si ganáramos la lotería o que nos convertimos en grandes estrellas del deporte. El cine comercial nos ofrece sueños de este tipo, prefabricados listos para consumir. A través de la pantalla cinematográfica podemos trasladarnos a épocas que nos hubiera gustado conocer, a países que nos gustaría visitar; podemos compartir aventuras en la jungla, en la Segunda Guerra Mundial; podemos conocer a las mujeres más hermosas o a los galanes más apuestos, merced a los mecanismos de identificación, compartir con el héroe o la heroína la alegría del éxito o del amor feliz; mediante la proyección podemos compartir la satisfacción de destruir a los enemigos de los protagonistas o de darle su merecido a los malvados. En resumen, el cine nos ofrece amor, fama, fortuna, éxito, aventura, emoción y hasta catarsis. Es la cartelería que nos permite elegir la ensoñación que más deseamos en un momento dado, si queremos ser mosqueteros, caballeros andantes, millonarios, intrepidos exploradores, grandes amantes...

En los locales de videojuegos ocurre algo parecido, un proceso análogo: podemos seleccionar entre destruir cazas, combatir tanques, hacer de futbolistas o de boxeadores, comer fantasmas, pilotear un fórmula uno o defender la tierra contra los Invasores del Espacio. Desde este punto de vista, (así como desde la perspectiva del entorno), los locales de videojuegos cumplen una función complementaria con el cine, la televisión y las historietas. Son, en definitiva un campo de la industria cultural.

3.2.2. Categorías de análisis para videojuegos seleccionados

Forma y Contenido

En nuestra breve exposición para justificar el uso de elementos de la semiótica para analizar los videojuegos, habíamos señalado que todo producto cultural encierra información sobre la sociedad que lo ha dado a la luz. Así, las esculturas antiguas nos revelan los ideales estéticos de sus creadores, además de otras variantes culturales, esto lo ha comprendido la historia desde hace mucho tiempo y por ello considera a los productos culturales como sus fuentes indirectas.

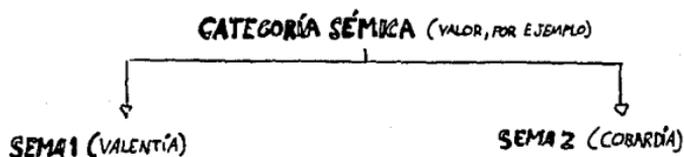
La semiótica considera también a los productos culturales como fuentes de información, es decir como signos u objetos que proporcionan información sobre algo distinto a sí mismos, de hecho todo objeto producido por una cultura se constituye en signo: un revólver nos indica que ha sido creado por un mundo donde existe la agresión y la violencia, nos proporciona también indicios sobre el grado de avance tecnológico de quienes lo han fabricado; una moneda de cien pesos nos indica que se considera héroe nacional a Venustiano Carranza, la predominancia de héroes musculosos y fuertes en las historietas de Marvel Comics revela que sus atares y productores consideran a la fuerza física como una variante cultural positiva; un estadio de 180 000 plazas como el Maracanã de Río de Janeiro es una muestra de que el fútbol tiene una gran importancia para la cultura Brasileña; los altares que los choferes acostumbran colocar en sus vehículos es un signo de que otorgan una gran trascendencia a la religión; ejemplos como éstos se observan cotidianamente, a todos los niveles.

En el presente capítulo destacaremos las variantes culturales encontradas en varios videojuegos concretos. Cabe señalar que la separación de nuestro análisis en los planos básicos de forma y contenido responde a meros fines prácticos, ya que en realidad, ambos son interdependientes.

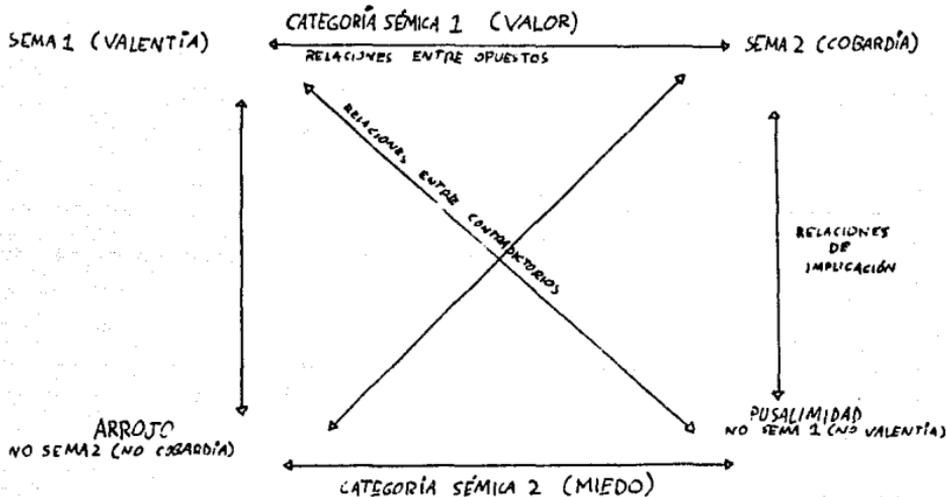
Para la parte correspondiente a la forma, tomaremos en cuenta el color, la morfología, los sonidos, la iluminación. Para la parte relativa al contenido recurriremos al cuadrado semiótico de Algirdas Julien Greimas, de acuerdo a como lo explica Raymundo Mier (59).

Si pretendemos identificar las variantes culturales presentes en un determinado videojuego, debemos considerar que cada variante cultural sólo puede tener significación en tanto se opone a otra, en una relación de binaridad.

Por ejemplo, la variante cultural Valentía sólo puede concebirse en oposición a Cobardía; Modernidad debe oponerse necesariamente a Antigüedad, etc. Esta relación de opuestos por pares recibe el nombre de categoría sémica. Cada una de las variantes culturales que componen la categoría sémica se denomina sema y podemos representar a esta construcción con el siguiente esquema:



A su vez, una categoría sémica, debe oponerse a una categoría sémica opuesta, con lo que nuestro cuadrado semiótico quedaría completo en la siguiente forma:



A través del cuadrado semiótico podemos identificar las variantes culturales que se exaltan en un texto, como puede ser un cuento, una historieta, o un cartel. Al mismo tiempo, podemos identificar también las variantes culturales que se condenan o se relegan. Tomemos por ejemplo al famoso personaje de historietas El Príncipe Valiente de Harold R. Foster desde el nombre mismo del héroe se exalta una variante cultural concreta: el valor. Esto implica necesariamente que se reprueba la variante cultural opuesta: el miedo. Si observamos un muñeco que representa al personaje de He-Man y notamos que posee una musculatura voluminosa no sólo encontraremos en el

muñeco una exaltación de la fuerza física como una característica propia de un héroe, sino también un desprecio de la debilidad física como una característica impensable en un "héroe".

Como complemento de nuestro análisis en el plano del contenido, nos apoyaremos en el modelo actancial de Greimas (60), aplicable a la forma del relato. En el caso que nos ocupa, el de los videojuegos, consideramos adecuado este modelo por una razón: la mayoría de los juegos de video basan sus programas en un argumento elemental, en el cual, se asigna al jugador un papel o rol predeterminado. Por ejemplo, en el videojuego "Maestro del Kung-Fu", la trama radica en lo siguiente: Silvia, novia del Maestro del Kung-Fu, está secuestrada en manos de unos malvados, el Maestro del Kung-Fu debe rescatarla y para ello, derrotar a los enemigos que se le enfrentan. El jugador asume el control de la figura que representa al Maestro del Kung-Fu. En "Space Invaders", el argumento radica en una invasión de monstruos del espacio contra el Planeta Tierra, los terrestres cuentan con defensas dotadas de rayos laser. Al jugador se le asigna precisamente el papel de defensor de la Tierra, por lo que debe manejar los cañones laser y exterminar a los invasores especiales antes de que éstos lo destruyan a él.

Ahora bien, el modelo actancial considera cuatro roles o actantes básicos, sujeto/objeto y destinador/destinatario. Entre el sujeto y el objeto se establece una relación de deseo, el sujeto desea obtener el objeto. Cuando se halla en posesión del objeto de deseo, el sujeto se encuentra en una situación de conjunción, cuando, por cualquier causa, se ve separado de su objeto de deseo, se halla en situa-

ción disyuntiva o de disyunción. El sujeto tratará entonces de alcanzar su objeto de deseo y alrededor de ello girará la acción y el argumento del relato. Por ejemplo, en la película Sin Aliento uno de los objetos de deseo del protagonista Michel Poiccard (Jean Paul Belmondo) es conquistar el amor de Patricia Franchini (Jean Seberg), mientras ésta lo rechaza existe una situación disyuntiva, luego, cuando él la enamora se pasa a una situación conjuntiva, en lo que respecta a esta relación específica. Como al final de la cinta ella lo rechaza de nuevo, nos hallamos ante un final disyuntivo.

En la relación entre los actantes Destinador-Destinario se encuentra mediada por un objeto que el destinador debe entregar al destinatario, por lo que puede implicar una sobreposición de esta estructura destinador-objeto-destinatario respecto a la sujeto-objeto. Por ejemplo, en Miguel Strogoff de Julio Verne, Miguel Strogoff sería el destinador, cuya misión consiste en entregar una importante carta del Zar a un pariente del monarca. La carta es el objeto y el pariente del Zar el destinatario.

Existen actantes derivados, el adyuvante y el oponente, como sus nombres lo indican, el primero se encarga de prestar auxilio al sujeto o al destinador para lograr sus fines, en tanto que el oponente, se dedica a obstaculizar la labor del protagonista.

A este respecto tomaremos un interesante ejemplo: el filme La Balada del Soldado. En él se narra el viaje emprendido por el soldado Alesa a su aldea natal durante la Segunda Guerra Mundial, Alesa tiene sólo unos pocos días de permiso para realizar el viaje, pues debe volver al frente. Alesa sería aquí el sujeto y el llegar a su

aldea para ver a su familia el objeto de deseo. El papel del oponente lo desarrolla la guerra misma, que de hecho se convierte en el oponente que impide vivir a numerosos personajes: la guerra causa la muerte de civiles indefensos y les impide iniciar una nueva vida la guerra separa a Alesa de su enamorada Sura; la guerra origina que una mujer traicione a su marido que se encuentra en el frente y la guerra impide que Alesa pueda permanecer más de unos breves instantes con los suyos. En el prólogo de la película se nos ha informado previamente que Alesa nunca regresó de su última partida. El director Chujrai que se proponía desprestigiar la guerra con este filme, lo consigue plenamente al mostrarla como algo que destroza la vida y la felicidad de la gente.

De esto depende que los roles actanciales no están desempeñados necesariamente por actores ni por personajes concretos. De hecho, un mismo rol actancial puede ser desempeñado por varios personajes y un mismo personaje desempeñar varios roles actanciales. Un rol actancial también puede ser ejercido por elementos de la naturaleza, objetos materiales o situaciones. Ya comentamos como la guerra se convierte en formidable oponente en La Balada del soldado; los elementos hacen lo propio cuando una tormenta de nieve separa a Lillian Gish (Anna) de Richard Barthelmess (David) en Las dos Tormentas de Griffith. Una multitud que huye despavorida hace lo mismo con Glauco y su amada Ione en Los Últimos Días de Pompeya. En Amor A Primera Vista, un tren suburbano actúa como ayudante para el encuentro de Frank Raftis (Robert De Niro) y Molly Gilmore (Meryl Streep), para después convertirse en el obstáculo infranqueable que impide a la

protagonista alcanzar a De Niro. En Campeón sin Corona de Alejandro Galindo, son los propios conflictos interiores del protagonista Roberto Kid Terranova (David Silva) los oponentes que le impiden consolidarse como campeón mundial de box.

Una vez explicadas brevemente nuestras herramientas básicas de análisis pasamos al análisis propiamente dicho y comenzaremos con el videojuego que, por así decirlo, marcó el boom de esta forma de diversión: Space Invaders.

ANALISIS SEMIOTICO DE SPACE INVADERS Y COMANDO

CRITERIOS PARA LA SELECCION DE LOS VIDEOJUEGOS A ANALIZAR

Para nuestro trabajo decidimos retomar dos videojuegos concretos, a cada uno de los cuales aplicamos las técnicas de análisis que desarrollamos en la presente tesis. Únicamente analizamos dos videojuegos porque consideramos que éstos constituyen ejemplos suficientemente representativos de aquellos que pueden encontrarse en el mercado, el primero es del tipo ciencia-ficción derivado de Star Wars y el segundo es de tipo bélico.

En primera instancia el videojuego Space Invaders de Atari Inc., porque, como ya vimos, fue este programa el que marcó el boom de los juegos de video. Por otra parte, los demás videojuegos de tema espacial son seguidores de la zaga comenzada por Space Invaders, de suerte que, pese a que localizamos versiones mucho más sofisticadas de esta clase de programas, decidimos que era indispensable tomar a Space Invaders. Su importancia dentro de la consolidación de esta clase de diversiones lo exigía.

El segundo videojuego seleccionado fue Comando, fabricado por la firma Capcom. Aquí las razones fueron diferentes. Comando es un juego de temática bélica, retomada del género cinematográfico estadounidense que sitúa la acción en la guerra, generalmente, la Segunda Guerra Mundial. Seleccionamos Comando en razón del resurgimiento que en años recientes ha experimentado el género bélico dentro del cine de Hollywood, luego de que la guerra de Vietnam había generado cintas del tipo Regreso sin Gloria, el Francotirador y Apocalipsis Now, en las

que la guerra adquiriera características de horror en lugar de las connotaciones de aventura y heroísmo habituales en las cintas clásicas de guerra (El Día más largo, La Batalla de Inglaterra, Comandos contra Rommel).

El resurgimiento de las cintas bélicas (Rambo II, Comando, Invasión a los Estados Unidos) ha coincidido con la llamada "era Reagan" en la unión americana, este periodo se ha caracterizado por una marcada agresividad del gobierno de Washington hacia sus adversarios (Invasión a Granada, bombardeo de Libia, apoyo a los grupos contrarrevolucionarios nicaraguenses, promoción del Sistema Estratégico llamado "Guerra de las Galaxias", venta clandestina de armamento a Irán y desvío de fondos a los "contras"). Ante esta situación consideramos que la presencia de videojuegos inspirados en temas bélicos reclamaba la atención del presente trabajo. Por estas razones escogimos Comando, nombre que además alude a una película bélica de gran éxito comercial.

Cabe advertir que nuestro análisis se concreta a identificar las variables culturales y a describir los videojuegos seleccionados. No incluimos una evaluación ética de los contenidos estudiados cuestión que corresponde a cada lector de acuerdo a sus propias convicciones y valores, para los que no es posible señalar parámetros absolutos.

Análisis del plano de la forma en el videojuego Space Invaders

El juego Space Invaders seleccionado por nosotros, es una versión doméstica, producida por Atari Inc. según el programa original de la empresa japonesa Taito Incorporation, lanzado al mercado en 1978

Este juego parte de la siguiente trama: un escuadrón de 36 monstruos provenientes del espacio exterior avanzan hacia la Tierra con el fin de destruirla. Estos monstruos son capaces de disparar bombas de alto poder. La Tierra cuenta con defensas estelares para destruir a los intrusos. Al jugador le corresponde defender la Tierra mediante un cañón laser, protegido por tres escudos. El defensor debe destruir por completo a todos los invasores antes de que éstos lo destruyan a él.'

Pasemos ahora a describir formalmente el juego que nos ocupa.

MORFOLOGIA:

Space Invaders no es todavía un videojuego muy sofisticado que ofrezca un notable realismo en sus figuras, por el contrario, estas tienen una definición simplificada. Se trata de 36 invasores, 3 escudos terrestres y un cañón laser, también terrestre. Los escudos y el cañón laser se plasman en forma de croquis (vista desde arriba) los invasores, en forma de vista frontal que sólo define los rasgos elementales de los objetos. Los invasores se agrupan en hileras de seis, cada una de ellas (seis en total), corresponde a un tipo de morfología de "invasor".

Un rasgo general de todos los seis tipos de invasores es la presencia de pequeños apéndices que representan sus patas terminadas en garras.

Otro rasgo común consiste en dos pequeñas aberturas paralelas en la cabeza de cinco de los seis tipos de invasores. Estas aberturas representan los ojos de los monstruos. Solamente los invasores de la cuarta hilera (de abajo hacia arriba) carecen de ojos.

Desde luego, la iconicidad (grado de semejanza entre el referente y su representación icónica) es muy bajo, lo que contrasta grandemente con otros juegos más recientes como Maestro del Kung Fu (Irem, 1984) y Comando (Capcom, 1985).

COLOR:

Originalmente, el fondo es negro (evocación del espacio estelar), los invasores amarillos, los escudos terrestres rojos, el cañón laser terrestre verde y su base de desplazamiento verde oscuro. Sin embargo, el juego tiene 112 variantes y los tonos cambian de una a otra para identificar plenamente el grado de dificultad a que se seleccionan el juego. Empero, se parte de la visión habitual del espacio exterior como un fondo negro, oscuro, que evoca lo desconocido, lo que se encuentra más allá de lo familiar, aquello de donde pueden provenir los peligros y los seres más fantásticos. Así como en el pasado los marinos imaginaban los mares desconocidos poblados de monstruos y serpientes marinas, así nuestra actual ciencia ficción llena de criaturas fabulosas al negro espacio sideral. Con frecuencia, se ha dotado a esos seres de una marcada agresividad, desde la época de Herbert Georges Wells creó La Guerra de los Mundos.

Los colores vivos de los invasores, el cañón, su base y sus escudos no sólo permiten apreciar con claridad los elementos, sino que remarcan el universo de ficción científica.

SONIDOS:

Como la mayoría de los juegos de video basados en temáticas espaciales, el que nos ocupa emite ruidos breves, agudos, en rápidas sucesiones y a imitación de los aparecidos en cintas como Star Wars, otro elemento clave para crear la "atmósfera de ciencia ficción", acorde a un combate espacial.

ILUMINACION:

Muy relacionada con el color, lo que resulta lógico y evidente en una imagen electrónica. En primera instancia, tenemos un fondo oscuro, indicador de connotaciones cósmicas, misteriosas, de peligro y aventura. Sobre este fondo se recortan las brillantes figuras, lo que corresponde muy bien a las tecnologías modernas, donde los tonos opacos, sobrios son escasos.

PLANO DEL CONTENIDO

La trama del juego ya la describimos someramente arriba. En realidad resulta elemental: los monstruos del espacio exterior (Space Invaders) se proponen atacar la Tierra, forman seis escuadrones de seis invasores cada uno, disparan bombas destructoras. El jugador toma el control del cañón laser defensor de la Tierra (se supone que el jugador pertenece al cuerpo terrestre de defensa). Como ayuda cuenta con tres escudos que lo protegen de las bombas enemigas. Pero estos escudos no son indestructibles y las bombas los desgastan progresivamente. Los invasores avanzan y el defensor debe exterminar los a todos antes de que estos alienígenas lo derroten o lleguen a la Tierra.

Si el jugador consigue acabar con los invasores, aparece un nuevo escuadrón alienígena, con lo que se reinicia el juego.

Existen 112 variaciones o niveles en el juego escogido. Estos niveles se basan en la combinación de cuatro variaciones en los elementos del juego:

1. Escudos fijos o móviles. En el nivel sencillo, los escudos permanecen fijos en sus lugares, un nivel más difícil pone en vaivén los escudos, lo que vuelve más vulnerable al cañón laser.
2. Bombas laser zigzagueantes. En el nivel básico, las bombas de los invasores siguen trayectorias rectas, en un nivel superior, las bombas adoptan trayectorias en zig-zag, lo que complica al cañón laser esquivarlas para evitar ser destruido.
3. Bombas rápidas. En el nivel básico, las bombas son disparadas con lentitud, en un nivel más alto, aceleran su velocidad y complican al jugador esquivarlas.
4. Invasores invisibles. Ya describimos la apariencia de los invasores, pero en un nivel más difícil, se vuelven invisibles, por lo que su destrucción se complica.

Con estas variaciones podemos seleccionar por ejemplo, el nivel 2, con invasores visibles, bombas lentas y rectas, con escudos protectores móviles. En el nivel 7, los invasores son visibles, las bombas son rápidas y zigzagueantes los escudos fijos; en el nivel 16 los invasores son invisibles, los escudos móviles, el disparo de bombas es recto y rápido. En el nivel 17, participan dos jugadores en lugar de uno, cuando uno es destruido por los Invasores, el otro entra en acción para manejar el cañón laser, los invasores son visibles, el

disparo de bombas lento con trayectoria recta y con escudos fijos.

Pasamos ahora a nuestro análisis: encontramos un sólo programa narrativo, pese a las 112 variaciones posibles, ya que la trama es la misma. Este programa lo hemos denominado destrucción de la amenaza: La Tierra se haya asediada por los monstruos espaciales que precisamente amenazan con destruir a la humanidad, para salvar a la Tierra no se plantea otra solución que destruir a los invasores y ésto corresponde al defensor que acciona el cañón laser, rol asignado al jugador.

De esta forma, el jugador sería el Sujeto cuyo objeto de deseo es destruir por completo los escuadrones invasores. Los escudos protectores actúan como ayudantes, las bombas enemigas que dificultan al defensor el exterminio del agresor desempeña el rol actancial de oponentes.

En primera instancia tendríamos así la siguiente representación.

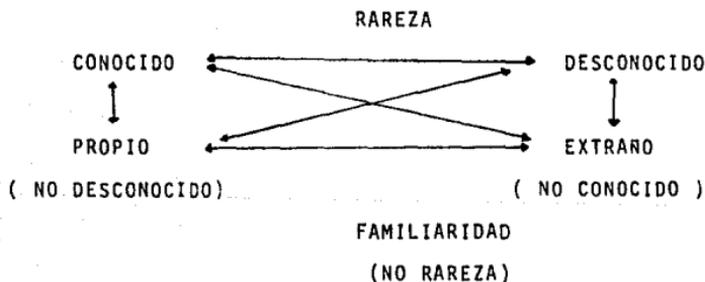
F (S U O) -- (S O)

Lo que significaría que, el sujeto ha pasado de un estado disyuntivo respecto del objeto de deseo (destrucción del enemigo) a un estado de conjunción. Pero, éste no siempre se concreta, pues en ocasiones (por demás numerosas), el sujeto no consigue su objeto de deseo porque los invasores espaciales lo destruyen a él antes. Por lo tanto los finales disyuntivos son frecuentes. Esto impulsa al jugador a enfrentarlo una y otra vez, lo que es perfectamente congruente con uno de los elementos lúdicos más importantes, el sentido del logro. De es

ta manera, a diferencia de lo que ocurre en el relato tradicional, el programa del juego del video que nos ocupa no está completado sino sólo planteado como un objetivo (objeto de deseo) a conseguir por el jugador (sujeto) y el reto consiste precisamente en lograr redondear el programa narrativo en forma conjuntiva, con la destrucción del enemigo.

Esta circunstancia plantea otra característica del juego general, el sentido del reto, del desafío a la propia habilidad, que se combina con la búsqueda del logro. Además, los diferentes niveles de complejidad (grados de dificultad si usamos un término tomado de la gimnasia olímpica), representan en sí mismos desafíos a la habilidad del jugador, que una vez que domina un nivel, deseará dominar el siguiente. Ante esto no resulta sorprendente el gran éxito de Space Invaders como producto de la Industria Cultural.

Pasemos ahora a identificar las variantes culturales del juego.



La primera categoría sémica (para nosotros variante cultural) que podemos identificar en Space Invaders es la rareza. Desde el mismo nombre del juego Space Invaders (Invasores espaciales), se evoca lo que no pertenece a nuestro entorno familiar, a lo que es ajeno a la

Tierra, a lo que proviene del espacio.

La variante cultural de rareza se forma por la oposición entre los semas conocido y desconocido, es decir, resulta raro todo aquello que no conocemos de antemano, lo desconocido. Por relación binaria, la rareza se opone familiaridad (no rareza), variante cultural conformada por los semas opuestos propio (no desconocido) y extraño (no conocido). Por relación de implicación, lo conocido y lo propio se corresponden, lo propio, aquello que nos pertenece o aquello de donde provenimos es lo conocido; por el contrario, lo que nos es desconocido resulta extraño y viceversa.

En esta forma, se enfrenta en la trama del juego lo familiar (la Tierra, nosotros sus habitantes), con lo raro, lo desconocido, lo extraño (el espacio exterior y sus criaturas). El papel del jugador (sujeto) consiste precisamente en preservar y defender lo familiar, lo propio, lo conocido frente a lo raro, lo extraño, lo desconocido.

El plano formal refuerza lo anterior, la morfología de los Space Invaders, por esquemática que resulte es marcadamente distinta a la humana, es por tanto extraña, no guarda las líneas conocidas por nosotros. Recordemos además que provienen del negro espacio sideral, identificado, como señalamos anteriormente, con lo desconocido, con el peligro e incluso con la amenaza.

Aquí debemos remitirnos a la larga tradición que en el cine, la novela, la historieta, la televisión y la radio se ha establecido respecto a la identificación entre los seres raros provenientes del cosmos y la agresividad. De hecho el nombre de Space Invaders retoma esa tradición, que tiene sus raíces en La Guerra de los Mundos de

Herbert Georges Wells, novela que describe como los marcianos, seres de forma semejante a moluscos gigantes dotados de largos tentáculos, lanzan una invasión contra la Tierra. El objetivo de los marcianos era destruir a los humanos para apoderarse del planeta y poder así emigrar de su agonizante mundo. Finalmente, cuando todas las defensas terrestres habían sido aniquiladas, los marcianos fueron vencidos por los virus de nuestro planeta, contra los que la fuerza invasora carecía de anticuerpos. Con una adaptación radifónica de esta novela, Orson Wells provocó una ola de pánico entre el público neoyorkino la noche del 30 de octubre de 1938. Debemos insistir en este punto, puesto que demuestra la forma como se relacionan el peligro y lo extraño, lo desconocido y lo amenazador, en contraposición a la "Seguridad" identificada con lo familiar, con lo propio, lo que por conocido nos resulta tranquilizador.

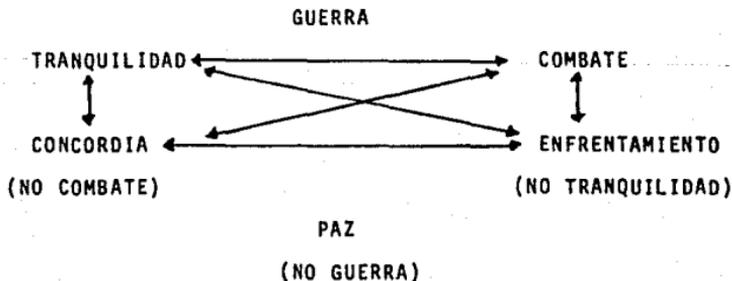
Desde luego, este temor a lo extraño es mucho más antiguo, recordemos las leyendas griegas donde las esfinges, hidras, minotauros y medusas, seres anómalos, raros y monstruosos asolaban a los humanos "normales" y cómo los héroes (Edipo, Hércules, Teseo y Perseo, respectivamente) se veían obligados a dar muerte a los monstruos. Esto se repite en las novelas de caballería a las que alude Cervantes en El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha, en ellas, los Ogros, los Gigantes y los dragones, seres fuera de lo familiar de lo considerado normal, eran combatidos por los caballeros andantes. Las leyendas medievales narran como San Jorge salvó a la doncella de las garras de un dragón. Muchos siglos después, la industria cultural especialmente la ciencia ficción, aprovecharía estos enfrentamientos

entre lo propio, lo conocido y lo extraño, lo raro.

Desde esta perspectiva en Space Invaders podemos cuestionar algunos puntos: el hecho de que se conciba a todo ser desconocido, raro, como agresivo resulta tan habitual que se olvida lo arbitrario de esta posición.

Por otro lado, si hemos de suponer que una civilización extraterrestre cuenta con la capacidad para viajar hasta nuestro planeta desde distancias interestelares, debemos concluir que se trata de un pueblo mucho más avanzado tecnológicamente que nosotros, seguramente, mucho más antiguo. Si una civilización de esta naturaleza conserva la agresividad y la guerra como parte de su forma de vida (al grado de llevar la guerra y la agresión a una escala planetaria), la guerra es concebida necesariamente como un fenómeno natural, prácticamente eterno, sin posibilidad de superación, de eliminación.

Aunque Space Invaders no pretende hacer propaganda bélica, su programa se basa en ella, convertida en aventura, suerte que se le despoja de las connotaciones consideradas negativas, encontramos así otra variante cultural:

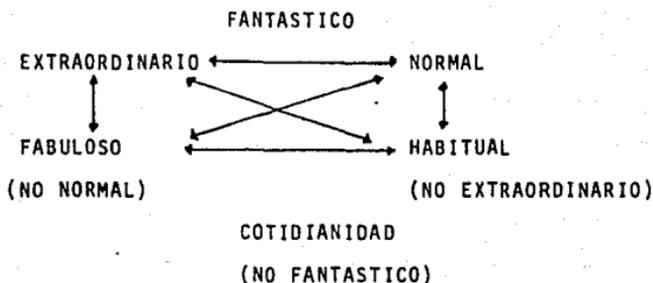


Las relaciones entre el jugador y los alienígenas son de guerra variante cultural formada por la oposición de los semas tranquilidad y combate y opuesta a la variante cultural paz (no guerra), formada a su vez por los semas contrarios concordia (no combate) y enfrentamiento (no tranquilidad).

Para que pueda desarrollarse la aventura planteada por el juego, la situación debe de ser de guerra, ya que la paz (no guerra) implicaría eliminar el combate, en que radica la emoción del juego. La paz se convierte así en algo no propicio para la acción y la aventura al contrario de la guerra se transforma en motivo para aventura y acción. Esto resulta bastante congruente con la zaga de Star Wars, cinta en donde como ya dijimos, no existen pretensiones intelectuales ni filosóficas y todo gira en torno a la aventura. Desde luego, la guerra puede abordarse desde otras perspectivas, cuestionar sus principios, sus horrores y la destrucción que provoca. Podríamos incluso imaginar un programa donde la aventura consistiera precisamente en evitar una guerra. Esto necesariamente pondría en entredicho la validez del belicismo, al convertirlo en lo que se trata de conjurar como verdadero peligro. No es este el caso y la guerra aparece mitificada, al igual que en una cinta de aventuras. Nos hayamos así en un caso opuesto a Ballada o Soldado.

En esta forma, aunque Space Invaders no sea una exaltación explícita de la guerra a nivel ciencia-ficción), refuerza la visión de esta como motivo de aventura, como algo eterno, natural y fuera de cuestionamiento.

Pasemos ahora a la siguiente variante cultural identificada en

Space Invaders:

Aunque Space Invaders, como ya comentamos, asigna al jugador el rol del defensor de lo propio, de la Tierra, también lo sitúa en una trama fantástica, ajena a lo cotidiano. Tenemos ante nosotros una variante cultural característica de la ciencia ficción: Lo fantástico compuesta de los semas opuestos extraordinario y normal y opuesta la variante cultural cotidianeidad (no fantástico), formada a su vez por los semas contrarios fabuloso (no normal) y habitual (no extraordinario). Lo fantástico es aquello que se aleja de lo habitual de lo cotidiano. Es a ello a lo que nos remite precisamente el juego Space Invaders, elementos como el cañón laser y los mismos alienígenas son ajenos a lo que observamos habitualmente o a lo que en algunas circunstancias podemos encontrar sin rebasar el ámbito de lo normal (seres terrestres, armas blancas o de fuego, aviones).

El juego en cuestión carece de cualquier tipo de evocaciones a lo cotidiano y se constituye en una evasión de lo que vemos diariamente ciencia ficción no niega necesariamente nuestra cotidianeidad (con la variada problemática que indica) e incluso puede evidenciar

problemas bien conocidos por nosotros. Terry Gilliam por ejemplo, crea una crítica a la burocracia, el autoritarismo y la devastación ecológica con su película futurista Brasil. Por su parte Konstantin Lopushanski advierte al público sobre las consecuencias que acarrearía una guerra nuclear al tiempo que plantea la responsabilidad de los hombres de ciencia en este peligro con su cinta Cartas de un hombre muerto.

Resulta evidente que no es el caso de Space Invaders que después de todo es una derivación de Star Wars, cinta que como hemos señalado repetidamente renuncia a todo planteamiento reflexivo sobre los problemas actuales y se aboca al espectáculo, aventura y acción.

Dentro de este universo de juegos de combates espaciales, se eva de la cotidianeidad hacia la fantasía, hacia lo fantástico, pero también es posible convertir lo fantástico en habitual. En efecto, cuando nos exponemos de manera constante a materiales de este tipo, sus propuestas extraordinarias se tornan menos verosímiles, nos parece más "cercanas a lo real". A este respecto no podemos menos que recordar que los videojuegos serían solamente una parte del engranaje de la industria cultural que extiende sus campos de acción más allá de los medios de comunicación masiva, de esa forma tenemos juguetes, carteles, prendas y otros objetos basados en creaciones fantásticas de la industria cultural. Tales como He Man, Shera, las princesas del poder, los felinos cósmicos, los transformers, y Voltron que, entre otros son los personajes de dibujos animados más populares en la actualidad*.

Podemos inferir que se crea así un clima favorable para lo fantás

* Es interesante hacer notar que hasta finales de los años sesenta, los personajes de la televisión infantil eran todavía en proporción importante interpretados por actores reales: El Llanero Solitario y Toro, Batmán y Robin, Cato y el Avispón Verde, Tarzán y algunos años

tico, donde los héroes lo son por poseer dones sobrenaturales y no por su valor (el Príncipe Valiente de Hal Foster), sus habilidades humanas (El Zorro, D'Artagnan, El Llanero Solitario) o su inteligencia (Sherlock Holmes, Eliot Ness) o se desenvuelven en universos donde lo extraordinario es lo normal (He Man en el planeta Eternia) y no en entornos familiares o cercanos a lo cotidiano (el viejo oeste norteamericano, la selva africana, el Chicago de los años treinta o el México de fines de la colonia como el Zorro).

Encontramos así, a través de nuestro análisis nuevamente la presencia de tres variantes culturales básicas: la reza (que se asocia a la agresión), la guerra (que se asocia a la aventura) y lo fantástico (que se asocia a la evasión). Estas variantes implican respectivamente el rechazo a lo extraño (por su forma o su procedencia), la relegación de la paz por carecer de atractivo para la acción y la evasión de lo cotidiano (con sus conflictos) mediante lo fantástico.

La evaluación de estos contenidos tendría que realizarse desde perspectivas éticas y pedagógicas y dependería además de los valores propios de cada individuo, por lo que no podemos emitir juicios valorativos al respecto.

En cambio, podemos concluir que nos hallamos ante una atractiva variante del clásico "soñar despierto" realizado tradicionalmente a través de las mercancías culturales de la historieta, el cine, la radio y la televisión. Más aún, los temas y variaciones se hallan estrechamente ligadas con los aprovechados en los medios masivos de comuni-

antes Bat Masterson, Roy Rogers, Rin Tin Tin, Flipper, Lasie. Otro tanto ocurría con los héroes de las series japonesas Ultramán, Ultraseven, El Capitán Ultra y Señorita Cometa. En la actualidad han presentado por completo las series infantiles filmadas y todo ha pasado a series de dibujos animados, generalmente con temas de ciencia-ficción

cación masiva en general y más concretamente, al cine nacional, cuyos géneros son muy distintos a los del cine estadounidense.

Pero pasemos ahora al análisis del segundo juego elegido: Comando de Capcom (1985).

y fantasfa. Incluso se han hecho versiones animadas de El Llanero Solitario, Tarzán y Batman.

Análisis del plano formal en el videojuego COMANDO

Comando, videojuego de Capcom (1983), fue localizado en el local Chispas de Piza Universidad ya descrito. Se trata por lo tanto de una versión para máquina tragamonedas. La diferencia principal entre estos aparatos y los domésticos consiste en que los primeros cuentan con un gabinete de aglomerado, diseñado para que el usuario pueda manejar de pie los controles en forma más o menos cómoda. Este juego es accionado por medio de fichas especiales de cobre, que tienen un precio de ciento cincuenta pesos cada una * y permiten jugar cada una un máximo de tres minutos.

El tema de Comando, como su nombre lo dice, es la guerra: el jugador asume el rol de un comando (combatiente especial altamente adiestrado en las artes bélicas), que es depositado por un helicóptero en el campo de batalla. El comando debe avanzar por sucesivas etapas, cada una de ellas llena de peligros para acumular puntos. Cuenta con una ametralladora y con granadas de mano para atacar a sus oponentes que le disparan continuamente. Cuenta también con los accidentes del terreno para protegerse de la vista y del fuego del enemigo. En términos militares estos accidentes se denominan "abrigos", si el comando es tocado por un proyectil o atrapado por algún soldado enemigo, debe reiniciar su misión desde el punto en que se quedó.

MORFOLOGIA:

Describiremos primero el gabinete: está pintado en color verde

*Precios de enero de 1987.

olivo, tono característico de los uniformes, vehículos, implementos e instalaciones militares en todo el mundo. El gabinete tiene además manchas irregulares en otros tonos de verde y en variaciones de color caqui, lo que alude directamente al camouflage utilizado por los combatientes en acción para disimularse entre la maleza y así evitar que el enemigo los detecte con facilidad. A los lados del monitor, aparecen varios soldados en actitud de batalla, del lado derecho, un soldado con las mangas arremangadas, uniforme verde olivo y casco tipo americano (como los usados por las tropas estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial, utilizados en la actualidad por el Ejército Mexicano). Del lado contrario, se ven varios soldados vestidos de uniforme gris y tocados con cascos similares a los portados por el ejército alemán durante la Segunda Guerra Mundial (la célebre "Weirmarg").

El rótulo luminoso muestra a un soldado uniformado de verde olivo, con casco americano, lleva las mangas arremangadas y la camisa desabotonada parcialmente, sobre su pecho se cruzan las cananas y acciona una metralleta de la que salen ráfagas de fuego. Frente a él, letras verdes rezan "Comando". Bajo el monitor están los controles: una palanca de bola roja sirve para dirigir la figura del "comando" hacia adelante, hacia atrás, o hacia los lados. A la derecha de esta palanca se sitúan dos botones accionables con el pulgar, uno tiene al lado la figura de una metralleta, el otro el de una granada de mano, el jugador puede responder con ellas al fuego del enemigo. Existe también un botón negro para iniciar el juego. Las fichas se introducen por una ranura especial con botón situada en

la parte inferior inferior de la máquina. Una vez que ha transcurrido el tiempo que concede la ficha, es necesario introducir otra para continuar.

Como podemos apreciar, toda la decoración del gabinete tiende a evocar en el jugador unas connotaciones bélicas. Naturalmente, México es un país en el que muy contadas personas han vivido un combate real (personal del ejército en contra de guerrilleros, sobrevivientes, cada vez más escasos, de la Revolución o de la Guerra Cristera) así que esas connotaciones bélicas no pueden ser sino cinematográficas y más concretamente, del cine estadounidense de tema bélico, ya que en nuestro país son muy raras las cintas de este género (Spypuro mexicano 1943 de Emilio Fernández; Un día con el diablo con Mario Moreno Cantinflas, Escuadrón 201. El tema de la guerra se asoma también en Salón México, 1948 del "Indio" Fernández).

Pero este aspecto resulta muy importante y por el momento debemos dejarlo de lado para retomarlo más adelante.

El juego en sí, desarrollado dentro de la pantalla resulta mucho más sofisticado morfológicamente que Space Invaders. Antes de iniciar se el juego, sobre la pantalla se observa la representación del terreno de combate, en tono pardo que imita la tierra, sobre este terreno avanza la figura del comando, un soldado de uniforme verde olivo y casco americano, con el tronco echado hacia el frente, el fusil en posición de ataque y los pies en marcha a paso redoblado. Luego se cambia la imagen por otra donde se lee el nombre del juego (comando) en letras dibujadas en perspectiva y en contrapicado (esto da idea de profundidad) debajo de las cuales se escriben los scores obteni

dos por los mejores jugadores, es decir, las puntuaciones más altas logradas en este juego. En esta forma, el posible participante tiene ante sí un desafío evidente: tratar de equipararse con los mejores jugadores y tal vez, superarlos, con lo que se acrecienta precisamente el sentido del reto muy importante para el juego en general.

Una vez insertada la ficha (y por ende iniciado el juego), se cambia la imagen para volver a un campo de batalla pardo (evocación de la tierra), con diversos accidentes: estanques, promontorios, arbustos, palmeras. Aparece entonces desde la parte inferior de la pantalla la figura de un helicóptero en color verde olivo (lo que indica que se trata de un aparato militar), el helicóptero se sitúa sobre el terreno y de él desciende la figura del comando, uniforme verde olivo, casco americano, cartucheras, mangas remangadas y fusil, de inmediato, el helicóptero se aleja para desaparecer por la parte superior de la pantalla al tiempo que la figura del comando agita uno de sus brazos en señal de despedida. Es en ese momento cuando el control de la figura pasa a las manos del usuario, quien, como anotamos anteriormente, debe atravesar el territorio enemigo y escapar "con vida" de los peligros que le acechan.

El grado de iconicidad (parecido entre los referentes y sus representaciones icónicas) es notablemente superior al de Space Invaders: el "comando" del juego permite reconocer con claridad su casco, sus botas, sus brazos, su arma, además de que sus pies efectivamente caminan; los accidentes del camino se puede reconocer con claridad: promontorios, palmeras y estanques. Lo mismo ocurre con las figuras que representan al enemigo, sus cascos estilo alemán se apre

can con plena facilidad, al igual que sus barricadas, ametralladoras y fusiles.

Indudablemente, todo esto contribuye a realzar la atmósfera creada por el juego, el jugador se encuentra prácticamente en una película de guerra, con personajes fácilmente reconocibles: el soldado americano (héroe) y sus enemigos alemanes (villanos), de acuerdo al esquema clásico del cine de este género, típicamente estadounidense.

El hecho de que el programa del juego asigne el rol de héroe al usuario permite la plena identificación con el personaje (el comando), ya que a través de él, nuestro jugador puede ingresar en la acción de la trama: combatir al enemigo y emular a los héroes del tipo Sargento Saunders (protagonista de la serie estadounidense Combate, interpretado por Vic Morrow), o quizás más recientemente Rambo y Comando, cintas que han renovado el antiguo éxito del cine bélico norteamericano.

COLOR:

Insistiremos en un punto importante, las connotaciones evidentemente militares del tono verde olivo del gabinete, del uniforme del "comando" y del helicóptero militar del que desciende éste último.

El tono gris de los uniformes enemigos no sólo permite distinguirlos con claridad y evoca también el atuendo de los soldados alemanes que participaron en la última conflagración. Como la figura que representa al "comando" se desplaza sobre un terreno de color café, que simboliza la tierra, se puede distinguir fácilmente, al tiempo que se recrea un escenario bélico habitual en el cine de éste tipo.

ILUMINACION:

Podemos hablar de una iluminación plena y constante, no existen contrastes ni tampoco fondos negros como en los juegos de tipo espacial, esto obedece desde luego a las necesidades particulares del juego en el sentido práctico (identificación de obstáculos, accidentes del terreno y soldados enemigos), pero también a necesidades de ambientación, de reproducción de un escenario típico de una aventura bélica (derivada del género fílmico estadounidense de guerra).

PLANO DEL CONTENIDO

Recordemos la trama básica de Comando: un solitario combatiente uniformado al estilo estadounidense es depositado sobre territorio enemigo por un helicóptero militar. Se supone que se trata de un "comando", soldado altamente entrenado, capaz de manejar todo tipo de armas y de desempeñar las misiones más difíciles y peligrosas. En este caso, su misión no consiste simplemente en destruir enemigos, como ocurre en Space Invaders, debe superar diferentes obstáculos que se cruzan por su camino para avanzar lo más posible dentro de las líneas enemigas. La destrucción de soldados enemigos no es un fin en sí mismo, sino un medio para lograr el objetivo principal. Para esto cuenta además de su ametralladora y sus granadas de mano, con los accidentes del camino que le permiten protegerse de la vista y del fuego del enemigo: promontorios, palmeras, arbustos, y muros que le abrigan contra los disparos de sus adversarios. De manera continua surgen soldados enemigos que disparan sus armas, el comando de

be esquivar los disparos y evitar a toda costa ser alcanzado por un enemigo pues queda "muerto" al instante, con lo que el juego se reinicia desde el mismo sitio en donde nuestro combatiente quedó tendido la ocasión anterior.

Al llegar a un muro de bloques, nuestro comando debe pasar por una puerta en forma de arco de medio punto, del otro lado un soldado enemigo dispara contra él, desde una motocicleta, se trata de un obstáculo más difícil que los anteriores.

Podemos denominar a esta situación bajo el nombre de "superación de obstáculos", lo que constituiría el programa narrativo general del juego, subdivisible en diversas etapas.

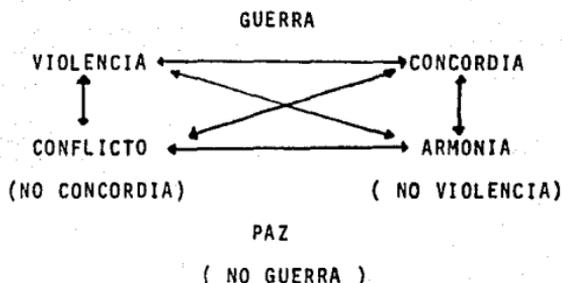
El jugador tendría asignado el rol actancial de sujeto, cuyo objeto de deseo es avanzar en territorio enemigo lo más profundamente que sea posible, los abrigos del terreno y sus armas (metralleta y granadas de mano son los ayudantes, en tanto que los soldados enemigos y sus disparos son los oponentes.

Antes de continuar debemos resaltar la importancia de los oponentes, son ellos quienes en buena medida dotan de interés al desarrollo de la trama, al dificultar al sujeto obtener su objeto de deseo, o al obstruirle al destinatario la posibilidad de llegar al destinatario; de no existir los oponentes, la "emoción" sería considerablemente menor.

Nos encontramos de nuevo ante un programa narrativo abierto, depende del jugador el consumarlo y es en ello donde radica el desafío a la habilidad del usuario, lo conjuntivo o lo disyuntivo de la resolución. Sin embargo, en este juego, el "comando" debe pasar constan

temente de una a otra etapa, de un obstáculo a otro, por lo que la conjunción siempre es momentánea, el reto se renueva y el jugador debe seguir adelante.

Pasemos ahora a identificar las variantes culturales presentes en este juego de video:



La aventura del juego se sitúa en una guerra no se define cual, pues aunque los cascos alemanes del enemigo parecen evocar la Segunda Guerra Mundial, el helicóptero de que desciende el "comando" no se usó en la última conflagración y sí en cambio en conflictos más recientes: Corea y Vietnam concretamente.

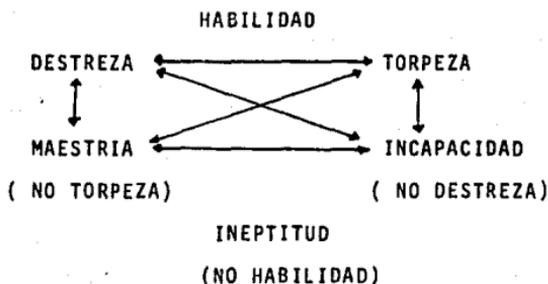
La variante cultural guerra se compone de los semas opuestos violencia y concordia y se contrapone a la variante paz (no guerra) compuesta a su vez de los semas conflicto (no concordia) y armonía (no violencia).

Aquí la guerra (como en Space Invaders) se convierte en escenario de aventuras, en motivo de acción y emociones. Se retoma, como ya habíamos señalado, la tradición estadounidense del cine bélico

que, concibe a las guerras no como momentos trágicos o indeseables (no hablemos siquiera de procesos históricos) sino como campos adecuados para que los héroes puedan demostrar sus habilidades y conquistar toda clase de hazañas.

Así no podemos inferir otra cosa sino que Comando, retoma el género estadounidense bélico, y mantiene sus mitificaciones sobre la guerra: se propone a ésta como motivo de diversión, de acción, de hazañas y proezas, como un espacio para demostrar la propia habilidad, el propio valor y temperamento. La guerra se transforma en reto y se le despoja de todas las connotaciones trágicas, destructivas y no deseables del cine bélico no estadounidense.

Encontramos así la segunda variante cultural de importancia dentro de Comando:



Lo que se valora en el juego es precisamente la habilidad, categoría sémica (variante cultural) compuesta de los semas opuestos destreza y torpeza contrapuesta a la variante Ineptitud (no habilidad) formada a su vez de los semas contrarios Maestría (no torpeza)

Incapacidad (no destreza). La puntuación del jugador será más elevada en tanto más habilidad demuestre para escapar a las trampas que se le tienden y a los obstáculos que se le oponen. En caso contrario, su ineptitud para superar los problemas que le plantean el terreno y el enemigo lo llevan a caer y por ende a no sumar puntos, en esta forma, que pudiéramos llamar "conductista", se nos premia por la maestría y la destreza para manejar los controles y superar barreras, en tanto que se nos castiga por la torpeza y la incapacidad que nos impiden progresar hacia nuevas etapas.

Se nos ofrece el estímulo o recompensa de obtener más y más puntuación, como si se tratase de ratones de laboratorio o de escolares en un colegio tradicional.

Esto se encuentra muy relacionado con lo que Erich Fromm denomina Ética autoritaria, que propone premios para quien responde a las normas y castigos para quien no lo hace. Como en este caso la norma es la habilidad, demostrar lo contrario, ineptitud (no habilidad) conlleva un castigo inmediato.

No es nuestra intención analizar que tanto refuerzan o dejan de reforzar los valores del individuo, sus trabas o complejos estos contenidos, puesto que la psicología no es nuestro campo de estudio. En cambio podemos señalar las variantes culturales que pueden identificarse en cada juego concreto y advertir su afinidad con lo propuesto por otros medios y espacios de la industria cultural. Recordemos que los héroes de las cintas cinematográficas, series de T.V. o de radio, historietas y dibujos animados, se imponen a sus enemigos siempre porque su habilidad es superior a la de sus adversa

rios. Esto cuenta mucho más que la posible nobleza o justicia de la causa defendida por el héroe: el menos hábil es vencido reiteradamente y el héroe es más que por otra causa, por su destreza para enfrentar a sus oponentes y derrotarlos. Lo positivo o lo negativo de estas propuestas presentes también como hemos visto en los videojuegos toca decidirlo a cada uno de nosotros, pero debemos insistir en este punto: el premio o la habilidad es una constante en todos los videojuegos, al igual que el estímulo a la competencia.

CONCLUSIONES

A lo largo del presente trabajo encontramos elementos de gran interés para los objetivos planteados en el principio. En las siguientes páginas haremos un recuento de dichos elementos.

En primer lugar vemos que los juegos de video son una aplicación de la tecnología de los ordenadores y que muchos años antes de que aparecieran en escena estos videojuegos, ya existían juegos para ordenadores. Sin embargo, sólo al entrar en escena los videojuegos, se popularizó el uso de programas de ordenador para fines de diversión.

En segundo lugar encontramos que el auge del "boom" de los videojuegos se inició en 1978, cuando la Taito Inc. lanzó en Japón su programa "Space Invaders", que un año después contaba con más de 100 000 máquinas tragamonedas en todo el archipiélago. Vemos que esto ocurre al año siguiente de que la 20 Century Fox tuviera un éxito mundial con la película de Georges Lucas La Guerra de las Galaxias (Stars Wars, 1977). Esto resulta sumamente importante, ya que el programa de Space Invaders retoma uno de los elementos que causaron mayor impacto en las cinta de Lucas: los combates espaciales. En este sentido el entonces naciente género de videojuegos con temática espacial era una extensión del cine de ficción científica surgido con Star Wars. Esta clase de cine, a diferencia de otra ciencia ficción (Fahrenheit 451 de Francois Truffauth, Zardoz de John Borman, Brasil de Terry Gilliam, etc.) no manifiesta ninguna preocupación filosófica, social ni ética y su finalidad es el espectáculo, la diversión. Esta circunstancia se mantiene en sus derivaciones para juegos de video;

el objetivo es la diversión.

Encontramos que una proporción importante de los juegos de video son también derivaciones de viejos géneros cinematográficos estadounidenses, como el cine de guerra (Comando, Rambo), o el de la selva (Jungle Hunt) aunque en rigor, este último es un subgénero. Existen además juegos inspirados en subgéneros más modernos como Maestro del Kung-Fu, derivado de las cintas sobre karatecas que se pusieron en voga desde el éxito de Bruce Lee en Operación Dragón .

Otros juegos de video parten directamente de películas que alcanzan cierta popularidad o que llegan incluso a causar sensación : Tron, y Los Cazadores del Arca Perdida, entre otros.

Pero en definitiva, la corriente de juegos derivados de La Guerra de las Galaxias y sus imitaciones, predomina hasta el momento.

Es muy importante también la proporción de videojuegos derivados de diversos deportes. Se trata casi siempre de deportes profesionalizados e integrados al espectáculo : beisbol, basquetbol, volibol, futbol americano, squash, tenis, hokey, futbol asociación así como toda clase de carreras: automóviles, motocicletas, lanchas.

Por otro lado, en todos los centros de videojuegos que visitamos se pudo constatar una situación común: no existen máquinas programadas para juegos considerados "educativos", todas son máquinas destinadas a la diversión. Asimismo, la revisión de los locales "Chispas", "Baby Circus" y "Fun Fun" indica que éstos son

constituyen una extensión de las salas cinematográficas, en el sentido en que están concebidas para facilitar al usuario el centrar su atención en las pantallas. Por esta razón la iluminación es muy tenue, con lo que resaltan las luces despedidas por las máquinas.

Los locales que como "Chispas" y "Baby Circus" ofrecen una gran variedad de máquinas resultan particularmente interesantes, ya que semejan un gran catálogo de aventuras puestas a disposición del público. Así como el cine tradicional de géneros lanzaba cintas de gangsters, del Oeste, de la jungla, de ciencia ficción, comedias musicales, aventuras de agentes secretos, etc. los modernos videojuegos presentan combates entre tanques, aeroplanos de la Primera o de la Segunda Guerra Mundial, luchas entre soldados estadounidenses y alemanes, duelos al estilo del viejo Oeste, combates de box, partidos de fútbol y beisbol, además de colocar al usuario, si lo desea, en el papel de protagonista de una aventura al estilo Bruce Lee en la que deberá rescatar a su novia de las garras de un villano mediante certeros golpes de karate. O si lo prefiere puede enfrentarse a los invasores del espacio y salvar a la Tierra. Puede también decidirse por tomar los mandos de la nave de Luke Skywalker y adentrarse en la nave enemiga "Estrella de la Muerte" del malvado Dart Vader. Si nada de esto le atrae, puede probar suerte al mando de un fórmula uno o de una lancha rápida.

Así como el cinéfilo consulta la cartelera para escoger la película que habrá de ver, de acuerdo con sus gustos y preferencias, el usuario de videojuegos elige aquel programa que le resulte más exitante. En ambos casos la aventura carece de peligros,

en ambos casos, el escape de la realidad es ficticio, se está en busca de un rato de diversión sin mayores pretensiones. La diferencia fundamental radica en que, por regla general, el cine comercial ofrece siempre finales conjuntivos, finales felices en los que el protagonista vence a sus oponentes y alcanza su objetivo, en los videojuegos en cambio, el final puede ser la derrota para el protagonista, aunque sea Indiana Jones o el Maestro del Kung-Fu. En este sentido, los videojuegos ofrecen un elemento crucial de todo juego, el reto a la propia habilidad, en esto radica al mismo tiempo su atractivo. El premio para la habilidad (lo que implica llegar a un final conjuntivo), es el logro, otro elemento fundamental del juego. Por esto, el jugador vencido intentará superar su actuación una y otra vez.

Cuando asistimos a una sala cinematográfica para ver , por ejemplo a Bruce Lee , nos limitamos a tomar partido por él, a desear que venza a sus enemigos, nos alegramos con sus triunfos y nos angustiamos con sus aprietos. Con un videojuego al estilo de Maestro del Kung-Fu , el usuario tendrá la posibilidad de emular a su héroe, de poner a prueba su habilidad y de resolver él mismo la situación.

En el caso específico del local "Chispas", el decorado resulta en buena medida una extensión de las escenografías fílmicas, de los decorados de las cintas de ciencia ficción; ya no es la sala de cine sino la escenografía . Las máquinas se sitúan en un decorado ideal para buscar la aventura del héroe cinematográfico y, los programas de batallas cósmicas a lo Star Wars, están en su

entorno perfecto.

Los videojuegos se manifiestan así como una extensión de manifestaciones creadas o aprovechadas anteriormente por la industria cultural. Los videojuegos que predominan en la actualidad no pretenden trascender las fórmulas tradicionales de la industria, ni de proporcionar "conocimientos" o "mensajes edificantes". Los juegos de video se han integrado a nuestra vida cotidiana como diversiones sin buscar las funciones didácticas a ellos atribuidas por Fernando y Juan Ramón Pardo. Seguramente existen los programas educativos a que hacen referencia estos autores, pero su proporción está minúscula que de ninguna manera puede tomarse como norma. Si esto es deseable o no es un problema que no corresponde a nuestros fines resolver.

Lo que sí podemos concluir, es que, dado que los videojuegos han retomado para sus programas, temas y elementos que se formaron en otros ámbitos de la industria cultural, como el cine, las historietas y la televisión, no puede decirse en modo alguno, que representen una ruptura con las relaciones unidireccionales entre la industria cultural y el público. Frente a un videojuego, el usuario no se halla en una condición de mayor independencia que frente a la pantalla del cine, de televisión, el aparato de radio o la revista de historietas. En todos los casos, consume materiales elaborados por un complejo aparato técnico y humano, sin haber participado dentro del proceso.

Por otra parte, el análisis de los dos videojuegos seleccionados, Space Invaders y Comando, nos permitió identificar, median-

te una técnica adaptada especialmente, las variantes culturales de rechazo a lo desconocido, identificación de la guerra con la aventura, preferencia de la fantasía sobre lo cotidiano, así como la exaltación de la habilidad y el consiguiente menosprecio a la torpeza. La validez o carencia de validez de estas variantes pueden cambiar notablemente de una persona a otra, por lo que nos abstendremos de emitir juicios al respecto.

Encontramos que los temas aprovechados en los videojuegos se derivan en su mayoría de la industria cultural estadounidense, de manera que sus formas y contenidos reflejan una ideología acorde a la sociedad que les da origen. Por ello guardan escasa relación con la industria cultural de México y, desde luego, con la vida cotidiana de nuestro país. Como ejemplo podemos recordar que los géneros del cine nacional son muy diferentes a los del cine de Hollywood: la comedia ranchera, la revolución, la añoranza porfiriana, etc. No existen o son muy escasas las muestras de cine bélico, de ciencia ficción o de la jungla.

Las coincidencias son muy raras, como ocurre con el "Soccer" de Atari, que en rigor no es otra cosa que un programa basado en el deporte que en México llamamos "fútbol" y que en nuestro país (al igual que en casi todo el mundo), goza de gran popularidad.

Si evaluamos el contenido de Comando y de Space Invaders, especialmente en el primero se refleja la visión de la guerra como aventura, como acción. Esto, que después de la dura derrota del ejército estadounidense en Vietnam había casi desaparecido, tuvo un repunte espectacular con la llegada de la "era Reagan" y su po-

lítica exterior basada en la fuerza militar y en la agresión contra sus adversarios . Esto se manifestó en el cine de Hollywood a través del resurgimiento de las cintas estelarizadas por héroes bélicos, El Guerrero Solitario (Clint Eatswood) , Comando (Chuk Norris) y especialmente Rambo (Silvester Stallone). En realidad, el cine bélico había tenido una larga tradición en Estados Unidos y las películas de guerra fueron protagonizadas por famosos actores como John Wayne en el caso de las superproducciones , o por artistas semidesconocidos cuando la realización era de escaso presupuesto. Pero la regla general era usar al campo de batalla como un fondo para mostrar las hazañas del héroe, sus aventuras, al igual que el Oeste o la jungla.

Aunque estas películas gozaron de amplia difusión en México, el cine nacional rara vez abordó el tema bélico y cuando lo hizo, la guerra recibió un enfoque más bien melodramático. Son muy pocas las producciones que usaron a la guerra como pretexto para la aventura. Es el caso de Soy Puro Mexicano de Emilio Fernández, cinta protagonizada por Pedro Armendáriz y David Silva. Sin embargo, la acción no transcurre en el campo de batalla, sino en una hacienda del Bajío convertida en un nido de espías del Eje Roma-Berlín-Tokio . Los espías eran vencidos finalmente por Pedro Armendáriz (un arquetípico bandido generoso mexicano) y por David Silva (un periodista capitalino). Por su parte, Mario Moreno Cantinflas, se aventuró en los combates de la Segunda Guerra Mundial, pero en forma cómica en su película Un Día con el Diablo , donde el conflicto es un escenario para situaciones jocosas.

La guerra como motivo de hazañas se ha manifestado en nuestro cine a través de un género muy particular, sin ninguna vinculación directa con el cine de guerra hollywoodense: el cine de la Revolución.

En lo que respecta a la ciencia ficción, se trata de un género casi inexplorado en nuestro país, con la excepción de algunas aventuras de Santo El Enmascarado de Plata contra científicos locos, marcianos invasores y monstruos fantásticos.

En esta forma, los videojuegos se manifiestan como una extensión de la presencia en la vida cotidiana de creaciones de las industrias culturales extranjeras, presentadas en nuestro medio originalmente por el cine, la televisión y las historietas. Por cierto, las historietas mexicanas han mostrado una influencia notable de los temas y géneros estadounidenses: el Western (Alma Grande, Aguila Solitaria, El Libro Vaquero); la guerra (Hombres en Guerra); la jungla (Batú, así como muchas aventuras de Chanoc); los gangsters (Frank Kein); la ciencia ficción (Zor y los Invencibles, Starman, Mini Ciencia Ficción). Resulta interesante constatar, por la abundancia de historietas mexicanas "de vaqueros", que este género goza de amplia popularidad en nuestro país, en tanto que en Estados Unidos, donde se originó, la historieta, el cine y los programas de T.V. sobre el Oeste han desaparecido casi por completo.

La diferencia entre éstas últimas manifestaciones y los videojuegos, es que en las historietas intervienen argumentistas, dibujantes y portadistas mexicanos que interpretan a su manera muy

particular los géneros que abordan. Por esto no es raro que una de las historietas mexicanas del Oeste más populares sea protagonizada por un piel roja que defiende a su pueblo contra los blancos (Aguila Solitaria) y que algunos héroes de ciencia ficción tengan características mexicanas , como Max Prieto, un patrullero del espacio. Entre tanto, todas las aventuras selváticas de Chanoc y su padrino Tsekub , se desarrollaban en el sureste de México. Esto no es posible con los videojuegos, que son concebidos, diseñados y programados enteramente en el extranjero.

Ahora bien, con base en lo anterior, podemos considerar a los videojuegos como portadores de variantes culturales originadas en realidades distintas a la nuestra, de ideologías extranjeras. Sin embargo esto no significa que el usuario se encuentre a merced necesariamente de esa ideología. De hecho, los contenidos pueden ser interpretados de manera muy diferente por cada individuo y la afición a un juego como Comando no implica necesariamente la aprobación del armamentismo o de las políticas belicistas. Descalificar a los juegos de video como diversiones constituiría una posición aventurada y rígida. Exigir que sus programas actuales sean substituidos por otros de contenido "educativo" o "didáctico", sería además de utópico, arbitrario. Recordemos que el juego es por definición , una actividad válida en sí misma, sin que requiera de una justificación didactista o moralista. El juego como simple (ni tan simple) diversión es necesario para el ser humano, sea este adulto o niño .

Creemos que la posición más adecuada en este caso, es recono-

cer que los videojuegos destinados a la mera diversión son perfectamente válidos, mientras el usuario los vea como tales, como una diversión entre muchas, como una forma de juego, pero no como la única o la más satisfactoria. Mientras su presencia coexista con otras formas de actividad lúdica sin desplazarlas o anularlas, sin apropiarse en exclusiva del tiempo libre.

Desde luego, esto no depende exclusivamente de los individuos ya que influyen infinidad de factores, sociales en su mayoría: la disponibilidad de espacios deportivos y recreativos, posibilidades económicas, factores educativos y formativos, factores urbanísticos, fomento de la convivencia y de actividades para el tiempo libre, etc.

En este sentido, finalizaremos el presente trabajo con la siguiente consideración: los videojuegos han sido severamente criticados en los medios de información, se les ha acusado de enajenar a los niños y jóvenes que los usan, de fomentar la vagancia y de no aportar nada positivo a los usuarios. Cabe preguntarnos si la sociedad ofrece a los sectores mayoritarios espacios recreativos adecuados. La respuesta tiene que ser negativa, los centros deportivos, las albercas, los centros culturales y los cineclubes son privilegio de élites. En la ciudad de México concretamente, se sacrifican de manera continua espacios de recreación y deporte popular para edificar construcciones de todo tipo. Los asentamientos humanos irregulares, establecidos sin planificación adecuada, carecen desde un principio de centros recreativos. En forma cada vez más notoria, éstos son privilegio de grupos minoritarios.

Las respuestas ,deben buscarse en un efectivo fomento al deporte y la recreación populares, en el respeto a los espacios existentes y en la creación de nuevos, adecuados y suficientes. De otra manera, la simple condena a diversiones como los videojuegos y la amonestación paternalista a quienes recurren a ellos, no es otra cosa que una variante de la vieja falacia de inculpar a las víctimas.

C I T A S

INTRODUCCION:

- 1.- Adorno, Theodor y Horkheimer, Max. La Industria de la Cultura: ilustración como engaño de las masas. (México, 1981), p.p. 393-432.
- 2.- Adorno, Theodor. La Industria Cultural. (México ?) p. 68.
- 3.- Adorno, T. y Horkheimer, Max. Op. cit. p. 424.
- 4.- Pardo, Fernando y Juan Ramón. Esto es Televisión. (Barcelona, 1982), p.p. 16-17.
- 5.- Schiller, Herbert. Comunicación de Masas e Imperialismo Yanqui (Barcelona, 1976), p. 174.
- 6.- Idem, p. 108.
- 7.- Mattelart, Armand y Dorfman, Ariel. Para Leer al Pato Donald. (México, 1978).
- 8.- Saussure, Ferdinand de. Curso de Lingüística General. (México, 1982), p.p. 42-43.
- 9.- Mier, Raymundo. Introducción al Análisis de Textos. (México, 1985).
- 10.- Blanco, Desiderio y Bueno, Raúl. Metodología del Análisis Semiótico. (Lima, 1983).
- 11.- Idem, p. 9.

CUERPO DEL TRABAJO:

- 1.- Huizinga, Johan. Homo Ludens (1938). p.p. 57 y 58. Cit. por Sorazanas, Rejane y Bandet, Jeanne (Madrid, 1972), p. 16.
- 2.- Callois, Roger. Les Jeux et les Hommes .(París, 1958), cit. por Sorazanas, R. y Bandet, J. op. cit. p.p. 16-17.
- 3.- Idem, p. 17.
- 4.- Varios autores. Enciclopedia de la Vida (Sao Paulo, 1972), p.622
- 5.- Ludwig, Emil. Napoleón. (México, 1976), p.40
- 6.- Marcuse, Herbert. El Hombre Unidimensional (Barcelona, 1972), p. 32.

- 7.- Varios autores. Enciclopedia de la Vida. Op. cit. p. 483.
- 8.- Elkonin, D.B. Psicología del Juego. (Madrid, 1980), p.p. 141-162.
- 9.- Idem, p. 141.
- 10.- Ibid. p. 141.
- 11.- Lifsina, M.I. Peculiaridades individuales y de edad del trato de los niños menores de siete años con los adultos. (Moscú, 1974), cit. por Elkonin, op. cit. p. 146.
- 12.- Elkonin, op. cit. p. 146.
- 13.- Idem. p. 147-148.
- 14.- Mc. Brearty, J.F.; Marston, A.R. y Kanfer, F.H.: Conditioning a verbal operant in a group setting direct vicarious reinforcements. (1961), cit. por Bandura y Walters (Barcelona, 1982), p. 57.
- 15.- Nash, M. Machine age maya: the industrialization of a guatemalan community (1958), cit. por Bandura y Walters, p. 57.
- 16.- Bandura y Walters, p.p. 57-58.
- 17.- Plejanov, G.V. Obras filosóficas escogidas (Moscú, 1958), cit. por Elkonin, op. cit. p. 35.
- 18.- Elkonin, op. cit. p. 35.
- 19.- Leóntiev, A.N. Problemas del desarrollo de la psiquis (Moscú, 1965), cit. por Elkonin, op. cit. p. 256.
- 20.- Elkonin, op. cit. p. 256).
- 21.- Varios autores. Enciclopedia de la Vida p. 622.
- 22.- Reyes Palma, Francisco. ¿ A qué estamos jugando ? Del juguete tradicional al juguete tecnológico. (México, 1985). p. 11.
- 23.- Sorazanas y Bandet, op. cit. p. 30
- 24.- Caney, Steven El Libro de los juguetes (México, 1978).
- 25.- Córdoba, Mirtha; Ledesma, Cesar; Espinoza, Tomás y Uribe, Gildardo. A.B.C. de Títeres (México, 1984).
- 26.- Varios autores. Enciclopedia de la Vida. op. cit. p.p. 624-625.

- 27.- Sorazanas y Bandet , op. cit. p. 27.
- 28.-Schaff, Adam. Introducción a la Semántica.(México, 1978),p.318
- 29.- Varios autores. Enciclopedia de la Vida. Op. cit. p. 484.
- 30.- Idem.
- 31.- Mortensen, C. David. La Comunicación el sistema interpersonal (Buenos Aires, 1977), p. 129.
- 32.-Knapp, Mark L. La Comunicación no verbal, el cuerpo y el entorno. (Barcelona, 1982).
- 33.-Davis, Flora, La Comunicación no verbal.(Madrid, 1984),p.p.176-177.
- 34.- Sagan, Carl. Cosmos. (Barcelona, 1982),p. 331.
- 35.- Morris, Desmond. Intimate Behaviour (Nueva York, 1971),p.214, cit. por Knapp, op. cit. p. 222.
- 36.- Trager, G.L.. Paralanguage : a first aproximation (1958) .p.p. 1-12.
- 37.- Knapp, op. cit. p. 25.
- 38.- Varios autores. Programa oficial de la XVIII Muestra Internacional de Cine (México,1985)
- 39.-Knapp, op. cit. p.p. 17-26.
- 40.- Sue, Roger. El Ocio . (México, 1982). p.p. 79-80.
- 41.- Idem. p. 81.
- 42.- Varios autores. Campeonato Mundial de Futbol (México, 1969),p. 338.
- 43.- Castro Leal Marcia. "El juego en el México prehispánico" en ¿A qué estamos jugando?, op. cit. p. 20.
- 44.- Sue, Roger, op. cit. p.p. 81-82.
- 45.- Corran, Susan y Curnow, Ray. Juegos, Imágenes y Sonidos.(Barcelona, 1984),p. 11
- 46.- Pardo, Fernando y Juan Ramón. op. cit. p.p. 16-17.
- 47.- Cit. por Sorazanas y Bandet, op. cit. p. 31.

- 48.- Idem.
- 49.- Ibid. p.p. 36-37.
- 50.- Reboredo, Aida. Jugar es un acto político .(México,1983),p.19.
- 51.- Entrevista a Yilmaz Güney, por Antonio Castro. Cuadernos de la Cineteca Nacional (México, 1985),p.p.18-23.
- 52.- Grosswirth, Marvin. El Video en Casa . (México, 1985),p. 77.
- 53.- Idem. p. 79
- 54.- Marcuse,op.cit.p.p. 185-187.
- 55.- Eco, Umberto. Apocalípticos e Integrados. (Barcelona, 1981), p.321.
- 56.- Burgelin, Oliver. La Comunicación de Masas. (Barcelona, 1974) p. 109.
- 57.- Saussure, op. cit. p.43.
- 58.- Dondis, Donis A. La Sintaxis de la Imagen, introducción al alfabeto visual. (Barcelona, 1982),p. 67.
- 59.- Mier, op. cit. p. 60-64.
- 60.- Idem. Op. cit. p. 63-67.

FILMOGRAFIA *

Brasil (Brasil). P: Arnon Milchan, Brasil Production Company Ltd, Gran Bretaña 1984. D: Terry Gilliam. G: Terry Gilliam, Tom Stoppard y Charles McKeown. F en C: Roger Pratt. M: Michael Kamen. E: Julian Doyle. Dis: 20th Century Fox. Int: Jonathan Pryce (Sam Lowry) Robert de Niro (Tuttle), Katherine Helmond (señora Ida Lowry), Kim Greist (Jill Layton), Ian Holm (señor Kurtzmann), Bob Hoskins (S-poor), Michael Palin (Jack Lint) 142 minutos.

Napoleón (Napoleón). D: Abel Gance. G: Abel Gance. F en B y N: Jules Kruger, L.H. Buret, J.P. Mundviller, Roger Hubert, Emile Pierre, Lucas Briquet. M: Carmine Coppola. Dis: Continental de Pelliculas. N: Francia 1927. Int: Albert Dieudonné (Napoleón), Antonin Artaud (Marat), Pierre Batchef (Hoche), Armand Bernard (Jean-jean) Albert Brass (Honge), Georges Cahuzac (Beauharnais) . 230 minutos.

La Ley de la Calle (Rumble Fish). P: Fred Roos y Doug Claybourne; Estados Unidos 1982. D: Francis Ford Coppola. G: Susan E. Hinton y Francis Ford Coppola, basado en la novela de S.E. Hinton. F en B y N: Stephen H. Burum. M: Stewart Copeland. Ed: Barry Malkin. Int: Matt Dillon (Rusty James), Mickey Rourke (El muchacho de la moto), Vincent Spano (spacey), Diane Lane (Patty), Dennis Hopper (padre). 93 minutos.

Yol; Caminos del Mal (Yol). P: Güney Films Y Cactus Film, Turquía, 1982. D: Yilmaz Güney y Serif Goren. G: Yilmaz Güney, Yilmaz Putum. M: Sebastian Argo, Kendal. Ed: Yilmaz Güney, Elisabeth Waelchli. Dis: Titanus Film. Int: Tarik Akan (Seyit Ali), Serif Sezer (Ziné) Halil Ergun (Mehmet Salih), Meral Orhonsoy (Emine), Necmettin Cobanoglu (Omer). 111 minutos.

2001 Odisea del Espacio (2001 a Space Odyssey). P: Metro Goldwin Mayer, Estados Unidos 1967. G: Arthur Clarke y Stanley Kubrick. D: Stanley Kubrick. F en C: Geoffrey Unsworth. M: Katchaturian, Ligetti y Strauss. Int: Keier Dullea, Gary Lockwood, William Silvester Margaret Tyzack, Daniel Richter.

Fahrenheit 451 (Fahrenheit 451). P: Anglo Enterprise-Vineyard Films, Gran Bretaña-Francia 1966. D: Francois Truffaut. G: Francois Truffaut basado en la novela homónima de Ray Bradbury. F. en C: Nicolas Roeg. M: Bernard Hermann. Ed: Thom Noble. Int: Oskar Werner (montañ), Julie Christie (Linda/Clarisse); Cyril Cusack (el capitán), Anton Diffring (Fabián), Bee Duffell (la mujer libro) 112 minutos.

Zardoz (Zardoz). P: John Boorman para 20th Century Fox, Estados Unidos 1973. D: John Boorman. G: John Boorman basado en la novela Zardoz de Bill Stair y John Boorman. F en C: Geoffrey Unsworth. Dec: Anthony Pratt. E.E: Jerry Johnston. M: David Munrow y fragmentos de

* ABREVIATURAS: P: producción; D: dirección; G: guión; F en B y N: fotografía en blanco y negro; F en C: fotografía en color; M: música; E: escenografía; Ed: edición; E.E: efectos especiales; Int: intérpretes.

1a Séptima Sinfonía de Beethoven. E: John Merrit. Int: Sean Connery (Zeta), Charlotte Rampling (Consuello), Sarah Kestelman (May), John Alderton (Amigo), Sall Ann Newton (Avalow), Nial Buggy (Arthur Frayn), Bosco Hagen (George Saden), Jessica Swift (una apática), Christopher Casson (el viejo sabio), Bárbara Dowling, Reginald Jarman. 106 minutos.

Los Cazadores del Arca Perdida (Raiders of the Lost Ark). P: Lucasfilm LTD, Estados Unidos, 1981. D: Steven Spielberg. G: Lawrence Kasdan basado en un argumento de George Lucas y Philip Kaufman. F en C: Douglas Slocumbe. M: John Williams. E: Michael Kahn. Int: Harrison Ford (Indiana Jones), Karen Allen (Marion), Paul Freeman (Belloq), John Rhys-Davies (Sallah), Denholm Elliott (Brody). 115 minutos.

Ladrones de bicicletas (Ladri di biciclette). P: De Sica, Italia, 1948. D: Vittorio De Sica. G: Césare Zavattini basado en la novela de Luigi Bartolini adaptada por Silvio D'Amico Biancoli, De Sica, Franci, Guerrieri y Zavattini. F en B y N: Carlo y Mario Montuori. Es: Traverso. Int: Luigi Maggiorani (Ricci), Enzo Ataiola (Bruno), Llanella Carrel.

Metrópolis (Metropolis) P: U.F.A., Alemania, 1926. D: Fritz Lang. G: Fritz Lang y Thea Von Harbou. F en B y N: Karl Freund y Gunther Rittau. Es: Otto Hunte, Erich Kettelhut y Karl Vollbrecht. M: Gottfried Huppertz. Int: Brigitte Helm (las dos Marías), Alfred Abel (John Fredersen), Gustav Froelich (Eric Fredersen), Rudolph Kleine Rogge (Rotwang), Einrich George Girtz Rasp.

Campeón sin Corona : P: Raúl de Anda, México, 1945. D: Alejandro Galindo. G: Alejandro Galindo. F en B y N: Domingo Carrillo. M: Rosalfo Ramírez. E: Carlos Savage. Int: David Silva (Roberto Kid Terranova), Amanda del Llano (Lupita), Carlos López Moctezuma (Tío Rosas), Fernando Soto Mantequilla (El Chupa), Nelly Montiel (Susana), Víctor Parra (Joe Ronda). 100 minutos.

Galáctica, Astronave de Combate (Battlestar Galactica). P: Universal Pictures, Estados Unidos 1978. D: Richard A. Colla. G: Glen A. Larson. F en C: Ben Colman. E.E: Jhon Dijkstra. Int: Richard Hatch: (Capitán Apollo), Dirk Benedict (Teniente Starbuck), Lorne Greene (Comandante Adama), Lew Acres (Presidente Adar), John Colicos (Conde Baltar).

Salón México. P: CLASA Films Mundiales, Salvador Elizondo, México 1948. D: Emilio Fernández. G: Mauricio Magdaleno y Emilio Fernández. F en B y N: Gabriel Figueroa. M: Antonio Díaz Conde. E: Gloria Schemann. Int: Marga López (Mercedes López), Rodolfo Acosta (Paco), Miguel Inclán (Lupe López), Roberto Cañedo (Roberto), Mimí Derba (Directora). 95 minutos.

Esquina Bajan: P: Rodríguez Hermanos, México; 1948. D: Alejandro Galindo G: Alejandro Galindo. F en B y N: José Ortiz Ramos. M: Raúl Lavista. E: Fernando Martínez. Int: David Silva (Gregorio del Prado), Fernando Soto Mantequilla (Constantino Reyes Almanzo Regalito), Olga Jiménez (Cholita), Víctor Parra (Manuel Largo Langarica), Delia Magaña (La Bicha, mesera).

El Francotirador (The Deerhunter). P: Universal Pictures-EMI Films Estados Unidos 1978. D: Michel Cimino. G: Deric Washburn basado en un argumento de Michel Cimino y Derc Washburn, Louis Garfinkle y Quinn K. Redeken. F en C: Vilmos Zsigmond. M: Stanley Myers. E: Peter Zinner. Int: Robert de Niro (Michael), John Cazale (Stan), John Savage (Steven), Christopher Walken (Nick), Merryll Streep (Linda). 183 minutos.

Regreso sin Gloria (Coming Home). P: Jerome Hellman, Estados Unidos 1977. D: Hal Ashby. G: Waldo Salt, Robert C. Jones. F en C: Haskell Wexler. M: John Barry, E: Don Zimmerman. Int: Jane Fonda (Sally Hyde), John Voight (Luke Martin), Bruce Dern (Capitán Bob Hyde), Robert Ginty (Sargento Dink Mobley), Penélope Milford (Viola Munson) 126 minutos.

Viaje a la Luna (Voyage dans la Lune o La voyage dans la Lune). P: George Melies, Star Films, Francia 1902. D: Georges Melies. Int: Georges Melies (Barbenfouillis), Bleuette Bernan (Phoebé) 13 mins.

Viaje a Través de lo Imposible (Voyage a Travers l'impossible o Le voyage a travers l'impossible). P: Georges Melies, Star Films, Francia, 1904. D: Georges Melies. Int: Georges Melies (Profesor Mabouloff), Fernande Albany (Madame Latroville), May de Lavergne (una enfermera), Jehanne D'Alcy (una campesina). 19 minutos.

200 mil Leguas Bajo el Mar (200 mille legues sous la mere). P: Georges Melies Star Films, Francia, 1907. D: Georges Melies. Int: ?.

Los Ultimos Días de Pompeya (Gli ultimi giorni di Pompei). Italia, 1960. D: Mario Bonnard y Sergio Leone. G: Sergio Leone, Ennio De Concini, Duccio Tessari y Sergio Corbucci.

El Padrino (The godfather). P: Paramount Pictures, Estados Unidos 1971. D: Francis Ford Coppola. G: Francis Ford Coppola y Mario Puzo, basados en la novela El Padrino de Mario Puzo. M: Nino Rota. Int: Marlon Brando (Don Vito Corleone), Al Pacino (Michael Corleone), Robert Duvall (Tom Hagen), Diane Keaton (Kai), James Caan (Sonny Corleone), Richard Castellano (Clemenza). 175 minutos.

Apocalipsis Ahora (Apocalypse Now). P: Francis Ford Coppola, Estados Unidos 1975-79. D: Francis Ford Coppola. G: John Milius y Francis Ford Coppola. F en C: Vittorio Storaro. M: Carmine Coppola y Francis Ford Coppola. E: Richard Marks, Walter Murch, Gerald B. Greenberg, Lisa Fruchtmán. Narrador: Michael Herr. Int: Marlon Brando

(Coronel Kurtz), Robert Duvall (Teniente Coronel Kilgore), Martin Sheen (Capitán Willard), Frederic Forrest (Chef), Albert Hall (Chef), Sam Bottoms (Lance), Larry Fishburne (Clean), Dennis Hopper (Fotógrafo de prensa), G.D. Spradlin (General), Harrison Ford (Coronel), Cynthia Wood (Playmate del año). 142 minutos.

El Día Más Largo (The Longest Day). P: 20th Century Fox, Estados Unidos 1962. G: Cornelius Ryan. D: Ken Annakin. F en C: Jean Bourgoïn, Henry Persin y Walter Wottitz. M: Maurice Jarre. Int: John Wayne, Henry Fonda, Robert Mitchum, Rod Steiger, Robert Wagner, Mel Ferrer, Robert Ryan. 180 minutos.

La Batalla de Inglaterra (The Battle of Britain). P: United-Artist Inglaterra-Estados Unidos 1969. D: Guy Hamilton. Int: Laurence Olivier, Kenneth More, Susannah York, Trevor Howard y Michael Caine.

Universo en Fantasía (Heavy Metal). P: Columbia Pictures-Ivan Reitman-Leonard Mogel, Estados Unidos, 1982. D: Gerald Potterton. G: Don Goldberg y Len Blum. M: Black Sabbath, Nazareth, Grand Funk Railroad. (Dibujos animados).

Las Dos Tormentas o Camino Hacia el Este (Way Down East). P: Griffith Incorporated-United Artist. G: Antony Paul Kelly sobre la adaptación de Joseph R. Grismer de la novela de Lottie Blair Parker y la pieza de William A. Brady. F en B y N: Billy Bitzer, Hendri K. Sartov y Charles Qowns. M: (sincronizada) Louis Silvers y William F. Peters. Es: Charles O. Seessel y Clifford Pamber. E: James E. Smith. Títulos: Griffith. D: David Wark Griffith. Int: Lillian Gish (Anna Moore), Mrs. David Landau (madre de Anna), Richard Barthelmess (David Barttlet), Josephine Bernard (Señora Tremont), Lowell Sherman (Lennox Sanderson), Burr McIntosh (Squire Barttlet). 150 minutos, reeditada en 1931 con banda sonora y reducida a 110 minutos.

Cartas de un Hombre Muerto (Pisma Míortuogo Chelovieka). P: Estudios Lenfilm, URSS 1985. D: Konstantin Lopushanski. G: Konstantin Lopushanski, Viacheslav Ribokov y Boris Strugatski. F en C: Nikolai Pokatsev. M: Alexandr Zhurbin. Int: Rolan Bykov (Profesor Larsen), Losif Riklín, Viktor Mijailov, Alexandr Sabinin, Svetlana Smitnova, Vattslav Dvarzhetskii. 99 minutos.

Amor a Primera Vista (Falling in Love). P: Marvin Worth para Paramount Pictures, Estados Unidos 1984. D: Ulu Grosbard. G: Michael Cristofer. F en C: Peter Suschitzky. M: Dave grusfn. E: Michaph Kahn. Int: Robert de Niro (Frank Raftis), Meryl Streep (Molly Gilmore), Harvey Keitel (Ed Lasky), Jane Kaczmarck (Ann Raftis), George Martin (John Trainer). 105 minutos.

Agente 007 Contra El Doctor No (Doctor No). P: CB Films, Inglaterra 1963. D: Terence Young. G: Richard Mainbaun, Joana Harward y Wolf Mankowitz sobre un argumento de Ian Fleming. F en C: Ted Moore, M:

Monty Norman. Int: Sean Connery (James Bond, Agente 007), Joseph Wisseman, Jack Lord, Ursula Address, Zena Marshall, Lois Maxwell, Bernard Lee.

Desde Rusia con Amor (From Russia with Love). P United Artist, Estados Unidos-Inglaterra, 1964. D: Terence Young. G: Richard Maibum basado en un argumento de Ian Fleming. F en C: Ted Moore. M: John Barry. Int: Sean Connery, Daniela Bianchi, Lotte Lanya, Pedro Armendáriz, Robert Shaw, Bernard Lee, Eunice Gayson, Francia Wolf.

Nunca Digas Nunca Jamás (Never Say Never Again). P Warner Bros, Estados Unidos 1983. D: Irvin Kershner. G: Lorenzo Semple Jr, basado en un argumento de Ian Fleming, Kevin McClory y Michael Dryhurst. F en C: Douglas Slocombe. M: Michel Legrand. E: Robert Lawrence. Int: Sean Connery (James Bond), Klaus Maria Brandauer (Larga), Max von Sydow (Blofeld), Bárbara Carrera (Fátima), Kim Basinger (Domino).

Operación Dragón (Enter the Dragon). P: Raimond Chow Warner, Estados Unidos 1973. D: Robert Clouse. G: Michael Allin. F en C: Gilbert Hubbs. M: LaTo Schiffirin. Es: James Wong Sun. Int: Bruce Lee John Saxon, Jim Kelly, Shie Kien, Peter Archer, Ana Capri, Bob Wall.

El Submarino Amarillo (Yellow Submarine). P: Apple Fils-King Features, Gran Bretaña 1968. D: George Dunning. G: Leo Minoff, Al Brodax, Jack Mendelson y Erich Segal, basado en un argumento de Minoff, a su vez basado en la canción homónima de John Lennon y Paul McCartney. Diseños: Heinz Edelman. M: George Martin. Canciones: John Lennon, Paul McCartney y George Harrison. Int: Dibujos animados con las caricaturas de John Lennon, Paul McCartney, George Harrison y Ringo Star del grupo The Beatles con sus respectivas voces.

Conan El Bárbaro (Conan The Barbarian). D: John Millius P: Estados Unidos 1982. Int: Arnold Schwarzenegger (Conan), James Earl Jones Saldahl Bergman.

Rambo II, La Misión (Rambo Firts Blood Part 2). P: Tri Star Pictures Estados Unidos 1985. D: George P. Cosmatos. M: Jerry Goldsmith, E: Mark Helfrid, Mark Goldblatt. G: Sylvester Stallone y James Cameron, basado en un argumento de Kevin Jarre, asu vez basado en los personajes creados por David Morrel. F en C: Jack Cardiff. Int: Sylvester Stallone (Rambo), Richard Grenna, Charles Napier, Julia Nickson, Steven Berkoff.

Comando (Commando). P: Silver Pictures, Estados Unidos, 1985. D: Mark L. Lester. G: Steven E. de Souza, Joseph Loeb III y Matthew Weisman. F en C: Matthew F. Leonetti. M: James Horner. E: Mark Goldbatt, John F. Link y Glenn Farr. Int: Arnold Schwarzenegger, Roe Dawnchong, Dan Hedaya, Vernon Wells, James Olson.

Invasión a los Estados Unidos (Invasión USA). D: Joseph Zito. Estados Unidos 1985. Int: Chuck Norris.

Rocky IV (Rocky IV). P: Irwin Winkler y Robert Chartoff para United Artist, Estados Unidos 1985. D y G: Sylvester Stallone. M: Ving Dicolá. E: Don Zimmerman, John Wheeler. F en C Bill Butler. Int: Sylvester Stallone (Rocky Balboa), Talia Shire (Adrian), Burt Young (Paulie), Dolph Lundgren (Drago), Carl Weathers (Apollo Creed).

Prisioneros de Guerra (Missing in Action). P: Cannon Group, Estados Unidos 1984. D: Joseph Zito. G: James Bruner sobre una historia de John Crowther y Lance Hool. F en C: Joao Fernandes. M Joy Chattaway. E: Joel Goodman y Daniel Loewenthal. Int: Chuck Norris, M. Ennet Walsh, David Tress, Leonore Kasdorf, James Hong, Ernie Ortega.

La Guerra de las Galaxias (Star Wars). P: Lucasfilm LTD, Estados Unidos, 1976. D: George Lucas. G: George Lucas. F en C: Gilbert Taylor. M: John Williams. E: Paul Hirsch, Marcia Lucas, Richard Chow. E E: John Dikstra. Int: Mark Hamil (Luke Skywalker), Alec Guinness (Ben "Obi-Wan" Kenobi), Carrie Fisher (Princesa Leia Organa), Harrison Ford (Han Solo), Peter Cushing (Grand Moff Tarkin). 120 minutos.

Un Día con el Diablo. México 1945. D: Miguel M. Delgado. Int: Mario Moreno Cantinflas, Susana Cora, Miguel Arenas, Andrés Soler.

Escuadrón 201. México, 1945. D: Jaime Salvador. Int: Sara García, Domingo Soler, Angel Garasa, Fernando Fernández, Rubén Rojo, Louise Burnett, Agustín Isunza. 112 minutos.

Soy Puro Mexicano. México, 1942. D: Emilio Fernández. Int: Pedro Armendáriz, David Silva, Raquel Rojas, Charles Rooper, Andrés Soler Miguel Inclán, Alfonso Bedoya, El Chicote, Margarita Cortés, Antonio Bravo, Alfredo Varela Jr., Pedro Galindo, Pedro Vargas. 120 minutos.

La Balada del Soldado (Ballada o Soldate). P: Mosfilm, URSS 1959. D: Grigori Chujrai. G: Valentin Ezov, Grigori Chujrai. F en B y N: Vladimir Nikolaev, Era Saveliava. M: Mijail Ziv. Int: Vladimir Ivashev (Alesa), Zanna Prohorenko (Sura), Nikolai Kriuckov (el general) Evgenin Urbanski (el inválido), Antonina Maksimova (la madre de Alesa).

Sin Aliento (A bout de souffle). P: Les Films Georges de Beauregard SNC, Imperia, Francia, 1959. D: Jean-Luc Godard. G: Jean-Luc Godard basado en un argumento de Francois Truffaut. F en B y N: Raoul Coutard. M: Martial Solal. E: Cécile Decugis. Int: Jena Paul Belmondo (Miche Poiccard, alias Laslo Kovacs), Jean Seberg (Patricia Franchini), Daniel Boulanger (Inspector Vital), Henri-Jacques Huet (Antonio Berruti), Jean Pierre Melville (Parvulesco), 89 minutos.

INDICE GENERAL

INTRODUCCION.....	1
I. EL JUEGO Y LOS VIDEOJUEGOS.....	13
1.1 . El papel del juego en el desarrollo humano.....	13
1.1.1. El papel del juego en el desarrollo de los niños.....	14
1.1.2. El papel del juego en los adultos; Cuando los adultos juegan o el juego del hombre.....	35
1.2. Los juegos de video.....	41
1.2.1. La "revolución del video".....	44
1.2.2. Tipos de videojuegos: su expansión.....	45
II. VIDEOJUEGOS E IMPERIALISMO CULTURAL.....	53
2.1. El juguete industrial y la industria cultural.....	54
2.2. El juguete industrial y el imperialismo cultural.....	60
2.3. Los juegos de video y la tecnología del "mundo desarrollado.....	66
III. ANALISIS CRITICO DE LOS VIDEOJUEGOS.....	73
3.1. La temática de los videojuegos.....	74
3.2. Análisis semiótico de los videojuegos.....	96
3.2.1. Videojuegos públicos.	
3.2.2. Categorías de análisis para videojuegos seleccionados: forma y contenido.....	120
Análisis semiótico de Space Invaders y Comando.....	127
CONCLUSIONES.....	154
CITAS.....	165
FILMOGRAFIA.....	169
INDICE GENERAL.....	175