



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN**

**Imaginario Social e Identidad. La subjetivación a través del
Videojuego.**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN SOCIOLOGÍA

PRESENTA

Irma Graciela Alvarado Martínez

Asesor: Dr. Marco Antonio Jiménez García

SEPTIEMBRE 2007



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 esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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

Para mi maestro el Dr. Marco Antonio Jiménez García
y toda mi familia académica que me acompaña desde lo imaginario.

Para mis papas:
Irma Martínez Guzmán
Miguel Angel Alvarado

Para Max y su librería,
donde encontré el mejor hallazgo:
Ari Guzmán

Para Ana Luisa Barajas y Briseida Nahed Zueck por su ayuda

Esquema

Introducción.....	1
<i>Uno: Imaginario social</i>	
1.1 Categorías de lo imaginario social.....	4
1.2 El juego como ventana de lo imaginario.....	10
1.3 De la fiesta a los juegos, una forma de trasladar, el mito y lo sagrado.....	15
1.4 La identidad: una creación de lo imaginario.....	20
<i>Dos: La búsqueda de identidad a través del videojuego</i>	
2.1 El espectro del tiempo libre: hacia la conformación del “tiempo ocioso”.....	24
2.2 Acercamientos a la industria cultural del juego de video.....	35
2.3 El juego como una actividad constitutiva de la cultura.....	43
2.4 El juego y la civilización.....	52
<i>Tres: La plaza comercial</i>	
3.1 Relevancia del espacio en el contexto “moderno”.....	56
3.2 Espacialidad y temporalidad en la atmósfera del juego.....	65
3.3 Un acercamiento al concepto de industria cultura del entretenimiento.....	68
3.4 Del sentido del juego de video.....	70
3.4.1 Las transparencias del mal.....	80
3.4.2 El juego y el espacio urbano.....	89
3.4.3 La construcción de un mundo imaginario.....	92
3.4.4 Enajenación.....	96
Conclusión.....	102
Bibliografía.....	108

Introducción

El sujeto como ser, que no puede disponer de sí mismo como totalidad, alcanza a través del devenir la capacidad de poder imaginar algo que no desempeña un papel esencial en su vida social.

Visto así, lo imaginario participa en la génesis misma del sujeto y además se convierte en pieza fundamental en la constitución nueva y permanente de los límites del sujeto. Por un lado, podemos partir de que lo imaginario impregna todos los aspectos de nuestra vida, mientras que por otro, podemos establecer de principio la conformación de una región especial reservada para lo imaginario: el juego y más tarde la experiencia cultural (entendiendo ésta última como la región de aquellas actividades creativas, participantes de las configuraciones individuales y colectivas de la subjetividad).

Deseamos establecer las premisas básicas para una definición de lo imaginario, tal y como se desprenden del concepto de una subjetividad descentrada, por lo que estableceremos esta definición durante el proceso de adquisición de autonomía del sujeto.

La capacidad de dotar a lo imaginario de formas simbólicas, desempeña un papel decisivo en el campo de la creación. El juego asimila, canaliza y coloca en ese marco colectivo una función de génesis de lo simbólico.

La configuración de lo imaginario, en el juego, se convierte en parte constitutiva de la subjetividad de una época, al igual que los primeros símbolos lingüísticos son parte constitutiva del desarrollo del sujeto.

En la carrera cotidiana del sujeto, tanto en lo subjetivo como lo objetivo, lo imaginario, presiona en su papel de lo otro, de lo real, para que la

subjetividad se transforme. Durante la configuración de lo imaginario, el juego influye en los límites de la subjetividad trascendental, de igual manera que en los límites de los sujetos que operan productiva o receptivamente con él. Por medio de su acción, el juego dota de realidad a lo imaginario y toma parte en el proceso permanente de la constitución de subjetividad. Esto no sucede si no es a través de la configuración integral de lo que se ha eliminado, de aquello que representa el elemento impuro, lo tóxico o bien permanece indiferente ante nosotros; eso que referimos como *lo otro*, el medio simbólico lo canaliza por medio de la experiencia y forma lo que consideramos como un límite del mundo real.

La influencia en los límites de la subjetividad se verifica por medio de la diferenciación de la experiencia, ya que el juego de lo asimilado y eliminado en el sentido manifiesto apela a lo simbólico y, con ello, hace que esto sea capaz de ser vivido y, por consiguiente, transformado. Por un lado, el juego puede considerarse como elemento subversivo, es decir, de ruptura (una aparente paradoja se nos presenta en el sentido de proporcionar herramientas que estructuren a los sujetos); por otro lado, el producto de un espasmo en dicha estructura produce una transformación y se inserta en el campo de la creación. Pero el potencial creativo de esta paradoja se basa en la capacidad del juego, de ser un elemento que nos presenta una multiplicidad en sus formas, esto es, la base material del juego sutil con los límites de la experiencia subjetiva.

A través de los tres apartados que conforman esta exposición hemos querido abarcar una línea que viaja de la categoría de imaginario hasta su ilustración por medio de los juegos de video. Es importante tener en cuenta que nuestro referente empírico ha sido disuelto y sólo estará considerado a manera

de ilustración en el desarrollo del trabajo, por lo que, no hay una labor de campo como tal, sino, una especie de ejercicio etnográfico que nos acercará de forma parcial al espacio urbano de una plaza comercial (Centro Comercial Santa Fe), que nos permite tener a mano un referente con relación al contenido y forma de juegos de video y simuladores cuyos contenidos temáticos son lo rescatable para nuestro interés.

Capítulo I

IMAGINARIO SOCIAL

1.1 Categorías del imaginario social

*“Tan lleno está el aire de estos fantasmas que no se sabe cómo evitarlos”
Fausto*

El propósito de la siguiente exposición es señalar algunas categorías afines a lo imaginario, el cual está inmerso en un contexto teórico definido para el análisis de la dinámica de la conformación de identidad, a través de lo que denominaremos *juego*. En éste se desarrollan y recrean contenidos imaginarios que, como se verá, pueden ser reconocidos como herramientas fundamentales en la construcción de una identidad.

El juego, como actividad estimulante del orden imaginario, lo encontramos en el campo del entretenimiento como ejemplo de la vida cotidiana, donde la función imaginaria adquiere un peculiar tono. Los juegos de videos, atravesados por la óptica imaginaria, nos lleva a situarlos dentro de un espacio de análisis que no los glorifican ni los condenan.

Así el videojuego y el ordenador, característicos de la vida moderna, se sostienen sobre las bases de técnicas audiovisuales, las cuales, bajo la perspectiva de autores como Giovanni Sartori y Norbert Elías, dejan al descubierto una pérdida irreparable para la vida social de los sujetos en relación con el estado anímico de los mismos, es decir, la pobreza de nuestras emociones, del lenguaje y de la capacidad de asombro son sólo algunas de las características de los sujetos modernos, resultado de un proceso civilizatorio que, paradójicamente, propicia desviaciones en las actividades de los sujetos,

dando paso a las actividades artísticas y de entretenimiento que acompañan la vida social.

Las diferentes estrategias utilizadas por la imaginación de los sujetos, que se aplican al trabajo de construir el futuro, suponen una verdadera distorsión sin fin; un quiasma entre un ideal de perfección absoluta, de definitiva felicidad, que siempre remite al presupuesto de una Edad de Oro de la humanidad y de un Reino¹, por una parte; por otra, una situación actual de injusticia, sufrimiento y exilio.

En lo que a nosotros respecta, nos cuidaremos simplemente de trabajar sobre las acciones que en todos los tiempos los hombres han proyectado sobre el campo de la recreación, por lo que nuestro límite está marcado por una conciencia de época tardía. Así, el tratamiento de lo imaginario requiere un trato fino y hondo. Al respecto Wright Mills, en su obra *La imaginación sociológica*, señala:

Hoy en día los hombres advierten con frecuencia que sus vidas privadas son una serie de añaganzas. Se dan cuenta de que en sus mundos cotidianos no pueden vencer sus dificultades, y en eso muchas veces tienen toda la razón: lo que los hombres corrientes saben directamente y lo que tratan de hacer está limitado por las órbitas privadas en que viven; sus visiones y sus facultades se limitan al habitual escenario del trabajo, de la familia, de la vecindad; en otros medios, se mueven por sustitución y son espectadores. Y cuanto más cuenta se dan, aunque sea vagamente, de las

¹ En lenguaje utópico, esto induce a creer, por ejemplo, que la especie humana será regenerada y redimida por los progresos de la ciencia: mañana se vencerá a las enfermedades y se dominará la muerte; la organización llegará a dominar todos los conflictos y las imperfecciones de que somos testigos. En una palabra, mañana saldrá el sol. En estilo mesiánico, Baruc, nos anuncia que dentro de un milenio cada cepa cargará diez mil sarmientos, parte profetiza que entonces “el lobo morará con el cordero [...] el niño de teta se entretendrá sobre la cueva del áspid, y el recién destetado extenderá su mano sobre la caverna del basilisco” (Isaías, XI 6-8). Muy parecido a lo que señala Marcuse en *Eros y civilización*. Véase la obra de Francois Laplantine. *Las voces de la imaginación colectiva*, Granica editor, Barcelona, 1977.

ambiciones y de las amenazas que trascienden de su ambiente inmediato, más atrapados parecen sentirse².

Mills, comienza así el capítulo destinado a la *promesa*, en la cual intenta reconciliar la biografía social con la personal. En el contexto histórico en que se desenvuelve la individualidad del sujeto, se atiende una necesidad por parte del científico social, y en general de los sujetos, a reconsiderar en sus vidas el papel que juega la imaginación, así como los hechos sociales que ocurren en el proceso histórico.

Por lo que nuestra atención estará dirigida a los elementos que se conjugan entre lo externo al sujeto, así como lo que ocurre en el campo de la subjetividad. Una explicación de la imaginación requiere del desarrollo de argumentos para la vida social, que en la mayor parte del sentido común sólo habita en el extremo de la fantasía. Así, detrás de las transformaciones estructurales y los problemas personales, localizamos un malestar público, en la ciencia y en la conciencia. La cura, según la propuesta de Mills, está en lo que es dado a llamar: imaginación sociológica.

Dentro de nuestra larga travesía del proceso socializador, la imaginación, es uno de los elementos que no sólo permite comprender el contexto histórico más amplio, sino que posibilita la cualidad mental en donde la síntesis de lo aprehensible, de la presencia y la ausencia de lo material, conforma un vínculo entre el significado para la vida interior y la parte exterior de la vida subjetiva. Al respecto del carácter subjetivo, hemos de decir, que en el campo de la vida social, donde el juego alcanza una forma de expresión imaginaria, el estado de subjetivación y el papel de la imaginación se presentan

² Wright Mills, *La imaginación sociológica*, trad. Florentino Torner, 3 reimpresión, FCE, México, 1975 , p.23.

bajo la propuesta filosófica de Emmanuel Kant y David Hume como fundamentales de la vida anímica y social, basado en lo sensorial y la reflexión que posibilita la construcción de nuestro conocimiento del mundo.

Los sentidos nos abren paso al camino de lo imaginario. En la propuesta de David Hume, la imaginación se entiende como la facultad que posibilita la creación cuya tarea primordial se aloja en el nivel de pensamiento, es decir, en las ideas:

La imaginación consiste, entonces en tener ver, oír, gustar, etc., experiencias tenues. También consiste en la unión de estas experiencias por un principio de asociación, que sin embargo no es absolutamente obligatorio³.

La imaginación actúa en la síntesis de nuestras percepciones, ya sea como ideas o como impresiones, siendo característica del campo de lo imaginario la libertad para unir o trasponer una serie de las mismas. Aunque Hume interpreta que la acción mental del mundo es la misma o que por lo menos atiende a los mismos principios, remedia dicha disyuntiva, por medio de la distancia que existe entre la experiencia externa e interna del sujeto:

Hallamos por experiencia que cuando una impresión ha estado una vez presente en el espíritu, hace de nuevo su aparición en él como una idea, y que esto puede suceder de dos modos diferentes; cuando pierde enteramente esta vivacidad es una idea por completo.

³ Mary Warnock, *La imaginación*, FCE, México, 1981, p. 263.

La facultad por la que reproducimos nuestras impresiones del primer modo es llamada memoria, y aquella que las reproduce del segundo, imaginación⁴.

Sin embargo, la capacidad de imaginar, al igual que la de soñar, radica para nosotros en la sensibilidad del sujeto, que brinda un valor al espacio, al sueño y a los elementos que acompañan la vida anímica. Además permite adentrarnos en la profundidad de la capacidad creadora y poética que la memoria, junto al elemento imaginario, realizan en conjunto como una tarea de síntesis, donde la percepción y la imaginación se presentan como propuestas que se encuentran e irrumpen en la forma de conocer el mundo.

La facultad creativa, así como la parte funcional, se vuelven nítida si se presenta como la capacidad de síntesis que acompaña a la imaginación y se aleja de la memoria. Para Kant, la imaginación es por tanto la facultad que permite figurarnos objetos de cierta forma ausentes o presentes en el pensamiento. Por lo que al existir una función empírica y otra *a priori*, seremos capaces de conformar en nuestras mentes objetos de cierta clase, aunque no contemos con un referente sensorial anterior.

La idea de la emoción y el placer que se conjugan en un espacio y tiempo que cortan con lo cotidiano, hacen del juego una experiencia que va más allá de los sentidos. El sentido y la impresión se expresan una vez más en la facultad empírica de la imaginación, es decir, que para el mundo de la imagen y la representación, la facultad que materializa el caos en imagen y sintetiza la idea para que la mente sea capaz de contemplarlo, la llamamos imaginación. Dicha aprehensión necesita de un espacio subjetivo que posibilite a una percepción seguir a la otra, concatenando series enteras de percepciones reproducidas por el medio imaginativo, a la vez de permitir a los sujetos reconocer esas representaciones de cosas similares en

⁴ *Ibid.*, p.263.

momentos diferentes a lo que Hume apunta: “La imaginación es el poder de reproducir imágenes de manera subyacente, una parte de percepción”⁵.

Ahora bien, la función representativa de la imaginación es lo que Kant determina como esquematismo y a su vez se expresa por medio de la facultad *a priori* de la imaginación, esto es, lo que lleva a los sujetos a poseer la capacidad de conformar una imagen, ya sea de una forma particular o general de las cosas.

Para Kant es importante saber que las impresiones que tenemos del mundo ya están bajo una lógica de correspondencia, es decir, están hechas a cierto molde y conectadas entre ellas. Así, la función *a priori* consistiría en tener un referente en la experiencia real, que nos permita tener en claro la ausencia y la presencia de los objetos de nuestras representaciones, definir lo real de lo ficticio.

A menudo el problema filosófico y epistemológico que representa definir el tema de lo imaginario como materia propia del conocimiento objetivo o bien del campo de lo subjetivo, es el equivalente de las dicotomías que acompañan a la vida, en el contexto contemporáneo de nuestras sociedades. Por lo que el análisis de la realidad, requiere del énfasis en ambos planos de la vida de los sujetos, es decir, entre lo externo e interno. Sin embargo, no hay que olvidar que el hombre como sujeto de la realidad, en el contexto imaginario, encuentra su campo de acción en lo subjetivo.

Lo imaginario apela a una interacción que sucede en la vida de los sujetos y entre los sujetos, esto es, la relación con los otros y a través de estos se posibilita la identificación, el reconocimiento y el sentido que como sujetos nos permite la construcción como seres sociales. A la vez que permite

⁵ *Ibid.*, p.52.

*Este rasgo distintivo de la imaginación es muy ilustrativo en el mundo del juego de video.

incorporarnos como materia de las representaciones dentro del discurso social que conforma la estructura del mundo de vida, pero que también la sobrepasa. Por lo tanto, lo imaginario se explica como aquello que excede al pensamiento e involucra a la totalidad del sujeto y al conocimiento de los otros.

1.2 El juego como ventana de lo imaginario

En este apartado deseamos establecer el juego como una forma de expresión de lo imaginario. Es decir, junto con la poesía y el arte el juego se erige como uno de los campos de la vida humana donde la creación del sujeto alcanza un espectro multicolor de formas con la posibilidad de plasmar lo imposible.

El juego, presentado como un agente libre, posibilita la facultad creadora obtenida mediante la imaginación, es decir, la posibilidad de expresión bajo distintas direcciones. El trabajo imaginativo y perceptivo adquiere, por medio del depósito del cuerpo de quienes participan en la simulación, el vértigo o el azar; la posibilidad de proponer lo irrealizable; lo que permite a su vez poner a voluntad de quienes juegan; entablar convenios tácitos o bien expuestos sobre la dirección que ha de tomar su juego. Trascender la ganancia y el prestigio es válido, únicamente, para los que penetran en el campo de lo lúdico.

El juego propone una salida del mundo, el desconocimiento de la regla y la convención, adhiriéndose a una atmósfera a-estructural que Jean Duvignaud propone como el imaginario que irrumpe lo real y posibilita, a partir de ello, la infinita combinación de los sujetos con sus sueños y su acción⁶. Siendo el juego una forma de transformación de la vida cultural en donde se permite al

⁶ Véase Jean Duvignaud, *El juego del juego*, trad. Jorge Ferreiro Santana, FCE, México, 1982, p. 20.

grupo, ya sea por el azar y la competencia, la simulación o el trance, expresar manifestaciones que permitan relacionarse con las costumbres que recubran la vida cotidiana.

Duvignaud apunta: “la finalidad del juego es el juego mismo”⁷. Esto permite a los sujetos establecer una independencia de la vida corriente y entablar mediante lo imaginario una relación con el adversario o con él mismo; es el fin sin fin, el juego que define Johan Huizinga, al señalar:

Podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentido como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella un interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que origina asociaciones que propenden a rodearse de misterio o disfrazarse para destacar del mundo habitual⁸.

En esto, notamos un problema de delimitación con lo que nosotros entendemos como juego, ya que Huizinga lo entiende, en su aspecto esencial, como una actividad cultural que desconoce el peso institucional que puede adquirir el juego, resaltando únicamente el espíritu del mismo.

Sin embargo, nosotros entendemos el juego como aquella actividad que comparte una relación con la creación, rasgo principal de lo imaginario donde se habilita al sujeto a desarrollar una actividad con las formas o el cuerpo; a trascender la ruptura con lo externo y a consolidar un vínculo con los otros.

Ahora bien, Roger Caillois en su libro, *Los juegos y los hombres*, remite al concepto de “institución” en el contexto del juego, estableciendo la relación entre el mundo de la simulación y el mundo de la institución; éstos, a través del

⁷ *Ibid.*, p.25.

⁸ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, FCE, México, 1979, pp.31-32.

juego como residuo cultural, permiten a los sujetos un conocimiento no de una actividad u oficio específico, sino de elementos para afrontar pruebas posteriores que se van alojando en la vida cultural y que dan paso a formas institucionales que actúan como reguladores de emociones y deseos. Así, lo que alguna vez ocupó un lugar primordial en la vida de los pueblos hoy es un residuo que se aloja en el campo de los juegos y los juguetes, los cuales no pueden negar su vínculo con el orden de lo sagrado.

La relación entre el juego y lo instituido apela a un grado de seriedad que los jugadores le imprimen a las acciones que a través de la competencia, la simulación y el vértigo, permiten a los jugadores que la máscara no les sea reverenciada y ni el simulacro sea un signo de posesión, sino, apelando a la libertad y a la voluntad, el juego expresa un elemento de diversión manifestado por sí mismo.

Contra la naturaleza del juego, la imposibilidad del error, el cálculo y la falta de sorpresa se antepone la necesidad de inventar y recrear salidas que le permita al sujeto liberarse dentro de los límites que el juego le impone. Es decir, entorno a las propuestas teóricas que retoman el elemento del juego para su análisis, la cuestión de la disciplina y la reglamentación de las prácticas del juego, adquieren, en la dimensión de lo imaginario, una salida por vía de la ruptura donde el juego sin regla se impone.

Apoyados en las características que Caillois nos ofrece en su estudio sobre el juego, ubicamos una actividad:

Libre: a la cual cada jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva e incierta;

Separada: circunstancia en límites de espacio y tiempo precisos y determinados por anticipado;

Incierta: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta necesidad de inventar;

Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de jugadores, por que se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida;

Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única cuenta;

Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente⁹.

El trabajo del imaginario no debe entenderse como una actividad gratuita, sino como una actividad que requiere para su acción una inversión, así lo refiere Caillois: “El juego es ocasión de gasto puro: de tiempo, de energía, de ingenio, de habilidad y con frecuencia de dinero, para la compra de los accesorios del juego o posiblemente para pagar el alquiler del local”¹⁰.

La libertad y la voluntad se conjugan en esta posibilidad del juego, al igual que la creación de las imágenes, en una idea de conciencia por parte de los sujetos. Existe también la opción, apelando a esa capacidad de la imaginación tal como la definió Kant, de permitir que dicha facultad reproductiva permita reinstalar la percepción precedente a otra que le sigue y que se relaciona con el concepto del juego, que Caillois retoma de Paul Valery en su libro *Los juegos y los hombres* :

El juego sólo existe cuando los jugadores tienen ganas de jugar y juegan, así fuera del juego más absorbente y más agotador, con

⁹ Roger Caillois, *Los juegos y los hombres la máscara y el vértigo*, trad. de, FCE, México, 1994, pp. 37-38.

¹⁰ *Ibid.*, p.31.

intención de divertirse y escapar de sus preocupaciones, es decir, para apartarse de la vida corriente¹¹.

Esto evoca una separación de la existencia, que se lleva a cabo en los extremos de una temporalidad y una especialidad en el contexto de una modernidad tardía, procurando, para algunos, la resignificación del tiempo y del espacio; para otros, propuestas teóricas que terminan por vaciar al sujeto, despojándolo de sentidos, emociones y de la capacidad de creación. Presentando a un sujeto desnudo, cuya identidad se vuelca en la desesperación que lo ubica donde “todo lo sólido se desvanece en el aire”.¹²

¹¹ *Ibid.*, p.32.

¹² Marshall Berman. *Todo lo sólido se desvanece en el aire la experiencia de la modernidad*, trad. Andrea Morales, 14 ed., Siglo XXI, Buenos Aires, 2003, p.181.

1.3 De la fiesta a los juegos, una forma de trasladar el mito y lo sagrado

Es nuestra intención lograr una analogía entre el concepto de *fiesta* que Roger Caillois expone en su libro, *El hombre y lo sagrado*, y cómo el juego puede presentar rasgos similares, en tanto participa de las actividades que escapan al transcurrir habitual y logra una comunión estrecha con la vida anímica de los sujetos.

El espíritu de la *fiesta* se presenta como el camino de explicar el génesis del mundo y, por tanto, mostrar cómo el caos se tornó en orden, donde el mito y lo sagrado formaban parte del festejo.

Encontramos que el juego y la *fiesta* pueden concebirse, como una continuidad que invita a los sujetos a participar de ello. En la vida cotidiana de las sociedades donde el rito y lo sagrado alimentan la vida de los sujetos, el festejo se presenta como un rasgo característico que acompaña, a nuestro parecer, una necesidad de trasgresión¹³ del orden cotidiano. Las propias estructuras de las que se sirve la sociedad, generan y expresan una necesidad de atención hacía las acciones y cosas que por sí mismas no detentan un valor o una utilidad, y que, sin embargo, resultan ilustrativas para nuestra explicación ya que la vida social no se encierra en una estructura inflexible y total, sino que requiere de elementos que corten la tensión y permitan el paso a formas de expresión que maticen la vida cultural de los sujetos: las artes, el ensueño, el festejo y desde luego el juego.

Si el juego crea un espacio distinto de lo cotidiano y permite la combinación con lo imaginario, es porque obedece a un espacio y a un tiempo donde lo

¹³ La trasgresión como un elemento de socialización y cohesión la exponemos con relación al trabajo de Roger Caillois en donde se exalta el exceso y el desenfreno. Roger Caillois, *El hombre y lo sagrado*, trad. Juan José Domenchina, FCE, México, 1989, p. 130.

imaginario hace posible curar a los hombres del tiempo que los contiene y los encarcela.

Es conveniente señalar la ambigüedad que se presenta en torno a lo sagrado. Por una parte, el rompimiento con la costumbre y la tradición donde se ubica la *fiesta* revestida del elemento de lo sagrado, es decir, precedida de un tiempo de guardar, de atender a una concepción de "moral en uso"¹⁴; por otra, adquiere un sentido que se encuentra inmerso en lo imaginario rebasando a los sujetos, permitiéndoles llegar a una conciencia mágico-religiosa.

Ahora bien, la *fiesta* es el momento que se presta al servicio del exceso y permite un tiempo de licencia, así como de una pausa hacia lo permitido, obteniendo la posibilidad de vivir la emoción intensa. Dando como resultado la ambivalencia, angustia-alegría, como rasgo característico de la fiesta. También como parte del rito de ésta, va de por medio una eliminación del elemento impuro que se contiene en el cuerpo.

Así como el juego es la posibilidad de cortar con la realidad de los sujetos por cierto tiempo y espacio, la *fiesta*, es una licencia concedida a los hombres, que a su vez permite el trabajo creativo, ya sea la competencia como una forma de entender el exceso y el vértigo, o como una forma de alterar el entorno deliberadamente.

Si la *fiesta* permite una explicación del origen del universo a partir de la concepción de lo mítico, es porque se genera la idea del caos, donde la ausencia de autoridad repele lo establecido y lo lógico, al tiempo que el mito fundante regenera el mundo. Con relación al espíritu de la fiesta, expone Caillois lo siguiente:

¹⁴ *Ibid.*, p.122.

La fiesta, en efecto, no comprende sólo orgías consumidoras, la boca y del sexo, sino también orgías de expresión, del verbo del ademán. Gritos, injurias, duelo de bromas groseras, obscenas o sacrílegas entre un público y un cortejo que los atraviesa [...] Los actos no se quedan atrás: mímicas eróticas, gesticulaciones violentas, luchas simuladas o reales. Las contorsiones obscenas de Baubo, provocando la risa de Demeter, despiertan a la naturaleza de su letargo devolviéndole la fecundidad. Se danza hasta el agotamiento, se gira hasta el vértigo. Pronto se llega a la brutalidad: en la ceremonia del fuego entre los warramungas, doce de los participantes cogen antorchas encendidas. Uno de ellos desafía a los que tiene enfrente sirviéndose de su antorcha como de un arma: prestamente se inicia el tumulto general en que las antorchas crepitan golpeando las cabezas y salpicando de ardientes centellas los cuerpos de los combatientes¹⁵.

Pero es, al parecer, la complejidad del sujeto y su entorno lo que muestra una tendencia a la uniformidad y a la poca tolerancia en la irrupción de su curso ordinario. Por lo que es preciso la certidumbre y la planificación de las acciones, dejando aquél periodo que ilustra Duvignaud de distensión, desplazado por la individualización, oponiendo el desenfreno a la estabilidad.

La *fiesta* expresa el desafío y la competencia que consume la emotividad de los sujetos que están dispuestos a penetrar en el mundo del juego, con algo de lo sagrado que ese “espacio puro”¹⁶, les concede.

Si la *fiesta* corrompe la obligación y libera la emoción de la condición humana, es entonces el resultado de una operación que ha llevado a la sociedad a lograr la idea de orden, basada en lo caótico, producto del desenfreno.

Al respecto hay que señalar dos aspectos fundamentales que propician el juego, como Caillois lo apunta, la *paidia*, y su opuesto el *ludus*, con lo cual trata de identificar la habilidad para adecuarse a una reglamentación que el

¹⁵ *Ibid.*, pp. 138-139.

¹⁶ Roger Caillois, *Los juegos y los hombres*, p. 33.

propio juego ha propiciado. Al respecto, Roger Caillois se permite elaborar, bajo estos dos términos, lo que a su consideración arroja la posibilidad de ampliar la clasificación de los propios juegos:

Casi por completo, en uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar mediante el nombre *paidia*. En el extremo opuesto, esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez mas usando ante ella tretas indefinidamente cada vez más estorbosa, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado. Este sigue siendo perfectamente inútil, aunque exija una suma cada vez mayor de esfuerzos, de paciencia, de habilidad o de ingenio. A este segundo componente lo llamo *ludus*¹⁷.

Con la finalidad de extender las categorías del *alea*, el *ilix*, el *agon* y la *mimicry*. Caillois, refiere los componentes, *ludus* y *paidia*, como un espacio de disciplina de las emociones, mediante la invención y la posibilidad de experimentar el placer; sin embargo, crean en sí mismas ciertas restricciones que habilitan al juego en su contexto social.

Al respecto la crítica¹⁸ crece, pues al dotar de cierta reglamentación las actividades del juego se contrapone a sus principios de libertad e invención que el propio juego propone. Ahora bien, tanto Huizinga como Caillois hacen referencia a una necesidad intrínseca del juego por contar con sus propias reglas, mientras que Jean Duvignaud señala que la existencia de una normatividad termina por completo con la esencia del juego y de lo imaginario.

¹⁷ *Ibid.*, pp. 41-42.

¹⁸ Al respecto el trabajo que Duvignaud hace en su ensayo, *El juego del juego*, proporciona elementos que refieren a los trabajos elaborados por Caillois y Huizinga, donde se expone que estos últimos al dotar de una reglamentación a la acción del juego, éste pierde entonces su esencia primera y niega su propia existencia.

Las reglas del juego no atienden a una normatividad igual que las normas morales, sociales o jurídicas. Lo que ponemos a consideración es que la forma en que se establecen las reglas del juego no resulta de una convención exhaustiva por parte de quienes juegan ni atienden a un interés unipersonal, son, pues, convenciones necesarias para llevar a cabo el juego con sus propios retos.

Estas normas no trastocan la imaginación, puesto que dichas normas también son imaginarias, es el “como si” que Duvignaud explica como la finalidad del juego, aunque él esté pensando en el juego sin regla:

Para apreciar el juego, el juego sin regla, para comprender sus formas y sus figuras, sin duda es conveniente poner entre paréntesis por uno mismo la seguridad vinculada a la búsqueda de relaciones fijas o configuraciones estables: es necesario haber preferido por sí y en sí lo efímero y lo perecedero.

Este universo de significaciones –el imaginario social- disfraza el poder y la norma de forma tal que más que la razón interpreta a las emociones y sentimientos, suministrando también la forma que tendrán los comportamientos de agresión, de temor, de seducción y por tanto instituyendo las formas de relación social y estableciendo de esta manera un reconocimiento que dentro de la vida colectiva, el espacio destinado al juego, empieza por el sueño, la *fantasía*, la fiesta y la convivencia, así como otras expresiones de lo imaginario¹⁹.

La fascinación pone en uno de los planos de la vida de los sujetos, la aparición del esparcimiento, en donde éste se convierte en una actividad autónoma que es valorada en sí misma y no en función de la reconstitución de las fuerzas que están destinadas a las obligaciones de su cotidianidad.

Así, el elemento del juego ha estado siempre presente en la vida de los hombres, por ejemplo, en las comunidades tradicionales se vivía en periodos de especiales festividades, vinculados a tradiciones de carácter religioso y sagrado, que

¹⁹ Jean Duvignaud, *El juego del juego*, p.15.

expresaban, simbólicamente, el patrimonio de los valores propios de la comunidad y fomentaba la participación de los sujetos en la vida social.

Sin embargo, la fiesta, por medio de la trasgresión de un orden presente puede debilitarse e incluso desvanecerse mediante la regulación, así en las sociedades se da ése sutil mecanismo donde la celebración anual se distribuye en un calendario.

La ruptura que constituye el juego para la vida corriente; la liberación de las limitaciones tan propias de la condición humana, se presenta entonces como foro para ventilar las emociones que el proceso civilizatorio no está dispuesto a consentir. Es, por así decirlo, un intercambio de certidumbres donde es preciso que todo continúe hoy como ayer y mañana como hoy.

1.4 La identidad: una creación de lo imaginario

Apoyados en el concepto de imaginario cultural de Robert Bellah, conformáremos el término de “identidad” dentro de la dinámica de lo imaginario como *origen originado*, ya que dicho autor concibe al imaginario social como: “el sistema cultural en cuanto condensación del cuerpo simbólico de la humanidad”²⁰. De esta manera, la categoría de lo imaginario produce toda creación social, en una base que el mismo proceso histórico ha generado, es decir:

Obtenemos la mayor parte del conocimiento de las cosas del almacenamiento del trabajo espiritual de la especie; también aquí comparecen contenidos prefigurados, que se ofrecen para la realización en espíritus individuales, pero que conservan su determinación más allá de éstos y que, sin embargo, tampoco es la

²⁰ Celso Sánchez Capdequí, *Imaginación y sociedad: una hermenéutica de la cultura*, Tecnos, Madrid, 1999, p. 51.

del objeto material; puesto que, incluso cuando el espíritu está unido a productos materiales, como aparatos, obras de arte y libros, jamás coinciden con lo que hay de perceptible y sensorial en esas cosas. El espíritu habita en ellas en una forma potencial que no se puede seguir concretando, a partir de la cual la conciencia individual puede hacerlas cristalizar.²¹

En este sentido la identidad, cuya base lo da la sustancia imaginaria, se funda en un elemento que escapa al entendimiento y a toda intención de aprehensión, es decir, los fantasmas que viven en los objetos con las características propias de los objetos materiales generan las formas en que el sujeto individual o colectivo logra cristalizarlas. Así, la raíz de lo imaginario se contrapone a la idea de que la universalidad potencial, de la que habla Cornelius Castoriadis, tenga su apoyo en la “realidad humana”, por lo tanto:

Todo cuanto fue imaginado para alguien con suficiente fuerza para modelar el comportamiento, el discurso o los objetos pueden en principio ser reimaginado (representado de nuevo, *wiedervorgestellt*) por algún otro²².

Nuestro propósito es el de presentar e interpretar lo imaginario, como elemento donde se habilita el término de identidad bajo una lógica: de cómo lo imaginario social funda el pensamiento humano y su *representación* a través de lo simbólico. A lo que Gilbert Durand propone como ecumenismo de lo imaginario: “Del contenido liberador eufemizante que se cobija en el cuadro

²¹ George Simmel, *Filosofía del dinero*, Instituto de Estudios Políticos, Madrid, 1977, p. 568.

²² Cornelius Castoriadis, *Los dominios del hombre*, trad., Gedisa, Barcelona, 1988, p. 100.

universal del imaginario humano, entendiendo por tal el gran denominador fundamental donde se sitúan todos los procesos del pensamiento humano”²³.

De esta manera, la vida social transcurre sobre la vereda imaginaria, que presenta tanto su aspecto atemporal y sin un espacio determinado, trascendiendo la memoria colectiva.

Es importante destacar, en torno a lo imaginario y el peso que adquiere en el análisis de la identidad donde rebasa el simple concepto de la identificación con los otros, su carácter a-histórico y a-temporal²⁴; en su calidad de indefinible y re-interpretado de las relaciones que en él tienen lugar, superando así una concepción sobre la identidad que remita a copias o reproducciones a base de un proceso mecanizado:

La creatividad imaginaria asentada sobre el supuesto de la irreductibilidad de lo anímico, nunca copia ni reproduce formas en los correspondientes marcos históricos–sociales sino que las recrea metamorfosea diferenciadamente de la historia. Por ello, el tiempo de la creación dice regreso al caos y abismo originarios renovada constatación del destino del hombre, habérselas con la fractura y oquedad primeras²⁵.

El imaginario confiere un sentido, crea un vínculo, y produce una temporalidad y una espacialidad. El proporcionar un sentido remite a la necesidad intrínseca, por parte del sujeto, de adherirse a un mundo de vida que le ofrezca, en ese sentido, un mínimo de certeza (aunque contravenga para después la facultad creadora y liberadora que lo caracteriza) indicando así el momento de ruptura donde se genera lo imaginario:

²³ Gilbert Durand, *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*, trad. Alain Verjat, Taurus, Madrid, 1981, p. 111.

²⁴ No por esto lo imaginario se contrapone y genera una ambigüedad en torno a su carácter histórico ya que como menciona Jung, no se trata entonces de representaciones heredadas, sino posibilidades de representación [...]. Así los dinamos inconscientes por detrás de tales representaciones colectivas de un grupo, siendo sus generadores, más no ellas mismas. Véase, Von Franz M.L Jung, *Su mito en nuestro tiempo*, trad. Luis Escobar, 7 ed., Caralt, Barcelona, 1985, p.115.

²⁵ Véase, Gilbert Durand, *Tratado de antropología de lo sagrado*, trad. Alain Verjat, Trotta, Madrid, 1995, p. 57

El imaginario es catalogado como función de eufemización en virtud de la cual de su poder numinoso, la realidad que emerge a su nivel (el de la imaginación) es la creación, la transformación del mundo de la muerte y de las cosas por su asimilación a la verdad y la vida²⁶.

Así, Gilbert Durand su libro, *Tratado de antropología de lo sagrado*, propone, que si no fuera por el elemento eufemizante sería imposible enfrentar el paso del tiempo.

Entonces, el vínculo que se expresa en el residuo de la estructura figurativa proporciona la idea del caos–orden que vincula a los sujetos, encontrando en su entorno, el referente representativo-afectivo donde se proporciona un grado de cohesión entre los sujetos.

La razón y la ciencia sólo vinculan a los hombres con las cosas por lo que une a los hombres entre sí, en el humilde nivel de las dichas y penas cotidianas de la especie humana, es esta representación afectiva por ser vida, que constituye el reino de las imágenes²⁷.

²⁶ *Ibid.*, p.153.

²⁷ *Ibid.*, p.150.

Capítulo II

LA BÚSQUEDA DE IDENTIDAD A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO

2.1 El espectro del tiempo libre: hacia la conformación del concepto del “tiempo ocioso”

Dicen que es de mal agüero probar fortuna dos veces seguidas en la misma mesa, y en Hemburg es donde se juega de veras.

Dostoievski, El Jugador

Las actividades recreativas dentro del contexto urbano constituyen un reducto en el que, con la aprobación y distribución preestablecida del orden administrativo, deja expresar frente a los *otros* un moderado nivel de emoción.

Para apreciar el carácter específico del ocio en el contexto urbano, tendremos que tomar en cuenta el nivel de autocontrol de las emociones tanto en la esfera pública como en la privada, resultado de lo que Norbert Elias concibe como el cambio ocurrido en las estructuras sociales y personales. Las formas de autocontrol obedecen a un proceso civilizador bastante largo que, a su vez, mantiene una interdependencia circular con la organización especializada y cada vez más eficaz del Estado.

La recreación, a través de su forma más acabada, el juego, se erige como espacio social destinado a relajar las restricciones impuestas por el correr cotidiano de nuestras acciones, al mismo tiempo, dichas restricciones adquieren la cualidad de volverse omnipotentes, al respecto Elias apunta:

Las restricciones sobre la conducta de las personas se vuelven omnipotentes. Se uniforman, fluctúan menos entre los extremos y se

internalizan como una coraza de autocontrol que opera en forma más o menos automática. No obstante, un examen más detallado del largo proceso civilizador indica que los desarrollos sociales en esa dirección producen movimientos en sentido contrario tendentes a equilibrar la balanza mediante el debilitamiento de las restricciones sociales y personales. Es posible observar esta clase de movimientos en algunos campos de la vida contemporánea, entre ellos el de ocio, y citaremos como ejemplos los nuevos desarrollos en tales la música y el teatro, las nuevas formas de cantar y bailar¹.

Esto nos deja ver que las llamadas actividades miméticas o de juego² o recreativas proporcionan un espacio distinto que permite a la excitación y a la emoción hacer expresas las emociones que han sido moderadas por imposiciones civilizadoras.

Elaborar una reflexión acerca del concepto de “trabajo” y “ocio”, nos lleva a enfrentar una serie de ideas que califican ambos conceptos complementarios. Por un lado el trabajo está altamente catalogado como un deber moral y un fin en sí mismo; por el otro, el ocio es concebido como una forma de haraganería y complacencia. A este último se le identifica a menudo con el placer, ocupando una baja posición en la escala nominal de valores en las sociedades industrializadas.

El razonamiento de Kant, retomado por Elías, nos dice que el deber, si es agradable, deja de ser moral; este razonamiento aún produce un débil eco

¹ Norbert Elías, *Ocio y deporte en el proceso de la civilización*, FCE, México, 1989, p. 86.

² Con esta clase de actividades, Elías refiere las actividades recreativas tales como ir al teatro o a un concierto; a las carreras o al cine; cazar, pescar; jugar al bridge; escalar montañas; apostar, bailar y ver la televisión. Las actividades de este apartado son actividades de tiempo libre con características de ocio, participe uno en ellas como actor o como espectador, siempre que no sean ocupaciones especializadas con las que se gana la vida. En este caso dejan de ser actividades recreativas y se convierten en una forma de trabajo con todas las obligaciones y restricciones que esto entraña y que son características del trabajo – y aun en aquellos casos en que las actividades como tales proporcionen una alta dosis de placer. El término “mimético” hace alusión a este aspecto de un tipo determinado de acontecimientos y experiencias recreativas. En su sentido más literal significa “imitativo”, pero ya era usado en la antigüedad con un sentido más amplio y figurado. Se refería a toda las clases de formas artísticas en su relación con la “realidad”, fueran o no de naturaleza representativa.

en la contemporánea polarización de “trabajo” y “ocio”, por lo que se puede decir que el último es todo placer y el primero nada en absoluto.

Para entender el “ocio” nos apoyaremos en la acepción griega *schole*, que Elías rescata, pues en el contexto actual, tiempo ocioso, se enmarca dentro de un plano desigual, ya que no todos disponemos de la posibilidad de ese “tiempo”, como ocurría en la civilización griega.

El término *schole* podía referirse también a las ocupaciones de los hombres ociosos, a aquello que empleaban sus ratos de ocio: a la conversación, los debates y discusiones eruditas, las conferencias, el grupo o al cual se dictaban las conferencias. De este modo fue acercándose poco a poco el significado de nuestra palabra “escuela”. Pero sólo acercándose, pues aprender era y continuo siendo principalmente un privilegio de los “hombres de ocio”³.

Así, las prácticas que podemos considerar ociosas guardan en sí mismas una carga de emoción que se expresa a través de actividades artísticas y recreativas, vinculándose con el planteamiento aristotélico sobre el concepto de “catarsis” que Norbert Elías retoma. Dicho concepto deriva de la terminación médica referida a la eliminación que el cuerpo humano experimenta a través de la eliminación de sustancias nocivas. Es importante considerar que, a través de las prácticas del juego, la cualidad catártica que se obtiene a través de la emoción, adquiere a través del juego y la representación cierta cualidad que le es inherente y permite a la emoción vivirse de una manera singular, esto es, la alegría, la excitación, la violencia, la pasión o el dolor que se experimenta por la recreación, permitiéndole al sujeto, la posibilidad de cortar, terminar o bien prolongar la acción que lo ha llevado a experimentar ese tipo de emoción.

³ *Ibid.*, p. 100.

Por lo que el ocio adquiere un matiz distinto con respecto al tema del “tiempo libre”, pues la discusión comienza por la cuestión conceptual; el primer inconveniente se presenta en definir qué es el tiempo libre, o como algunos refieren como ocio. Esta problemática se debe a que el tiempo libre u ocio admite dos acepciones, en parte complementaria y por otra contrapuesta: una como actividad creadora que exige no dedicarse al tiempo utilitario, y otra, como descanso o diversión para recuperarse y poder reemprender el trabajo. Ambas acepciones han constituido desde la Antigüedad Clásica, correspondiendo la primera a la visión griega y la segunda a la visión romana.

En la Grecia clásica, el ocio *skhole* no significaba ociosidad, inactividad o pereza, sino un estado del alma *lían*, que consiste en estar y sentirse libre de la necesidad y la obligación de trabajar, para así poder “ejercitarse en la contemplación de la verdad, el bien y la belleza”.⁴

Es pues una actividad no ligada a la utilidad, sino a la creación como camino para llegar a la sabiduría, Platón, Aristóteles y Epicuro así lo entendieron. Y así entendido, se nos dice que el ocio es preferible al trabajo, siendo éste tan sólo el medio que hace posible aquél fin; la sociedad griega puso a trabajar a muchos para que unos pocos pudieran dedicarse al ocio contemplativo y creador. Así, el supuesto sociológico que hizo posible la vida antigua como vida de ocio, fue la esclavitud.

Esta primera dicotómica distribución social del tiempo fue una de las condiciones necesarias que explican el surgimiento de la cultura griega. La segunda se inicia en Roma con Cicerón, que interpreta el *otium* como el descanso y la diversión convenientes para poder dedicarse al trabajo, éste es

⁴ *Ibíd.*, p.102

concebido como el hecho de estar ocioso, es decir, el estar ocupado en una actividad, en un negocio.

Algunos estudios sobre el término del “ocio” parecen inclinarse por el sentido griego o romano, sin embargo, el concepto de “ocio” se extiende a ambas acepciones, con lo que surge una tercera y moderna acepción, más ampliada y genérica del ocio, como: tiempo disponible ya sea para auto cultivarse, para descansar o distraerse.

La importancia de esta nueva acepción consiste, según vemos, en ver al “ocio” como “tiempo libre”, ya que tanto el ocio griego como el romano requieren de disponer de un tiempo no dedicado al trabajo necesario, es decir, que exigen un tiempo libre. Por esta razón, por lo menos parcialmente, el juego se llevaría a cabo en el espectro del “tiempo libre”.

A partir de la definición que goza de mayor aceptación entre los que estudian este problema y siguiendo a Dumazedier, entendemos el “tiempo libre” (*loisir*) como un conjunto de ocupaciones a las que el sujeto puede dedicarse voluntariamente, ya sea para divertirse, descansar o desarrollar su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, en este caso imaginativa, después de estar desligado de todas sus obligaciones profesionales, familiares y sociales.

Para tener una mejor idea del concepto del “tiempo libre” es necesario tener en cuenta sus aspectos analíticos. Esto nos permitirá mostrar que, a pesar de ser “libre” este tiempo del que parte el supuesto, no se puede disponer de él como se quiera, pues no sucede de modo absoluto, sino que esta libertad está configurada por requisitos y tiende a ajustarse a ciertas pautas más o menos condicionadas y condicionantes, que son resultado del

contexto de algunos aspectos que competen la modernidad, ya sea como una conciencia de época o como una formación tardía de ésta.

Tener que justificar la clasificación de las actividades de los jugadores de videojuego en la categoría del “ocio” puede parecer sorprendente, al igual que otras prácticas del deporte de esparcimiento, de paseo, de apuestas de azar. Semejantes contradicciones con la realidad experimentada por los sujetos se hacen palpables en virtud de la introducción de concepciones valorativas que pueden declinar en una de las dos grandes formas de concebir al ocio: “Es típica de este tema la finalidad asignada por Joffre Dumazdier y por Aline Ripert al ocio, que debe tender a la realización del hombre total concebida como un fin en sí y a la libre superación de sí mismo”⁵.

Pero en general se debe tener en consideración la carencia que se puede presentar en las definiciones del ocio fundadas en la consideración de criterios de contenido. Por lo que proponemos bajo el argumento de Paul Yonnet definir al ocio como una cantidad de tiempo libre, exento del tiempo de obligación, así como del tiempo de compromiso:

El ocio no define a priori ningún contenido de actividad; lo que lo caracteriza es sólo la forma liberatoria, el ocio se presenta como puro continente, como una envoltura de tiempo liberado, ocio no define nada más que un vacío⁶.

Por lo que, si al ocio lo tomamos como una representación del tiempo libre exento de las exigencias de los tiempos de compromisos y obligaciones, los

⁵ Paul Yonnet, *Juegos, modas y masa*, trad. de, Gedisa, Barcelona, 1999, p.57.

⁶ Así, por ejemplo, la clasificación de una partida de tenis, de ping-pong o de fútbol entre las actividades de ocio, no depende del placer (criterio del hedonista) que la partida puede procurar a los jugadores, pues hay que tener en cuenta la clase de tiempo en la que se inserta efectivamente el encuentro: para el futbolista, que considera el fútbol como su oficio, la partida será una obligación profesional (categoría del tiempo de obligación); para el futbolista aficionado que se entrega a su recreo favorito, la partida será una ocupación de su tiempo libre y esta vez ciertamente una actividad que corresponde al ocio. Paul Yonnet, *Ibid.*, p. 58.

juegos serán entonces aquello que se encuentra fuera de la coacción social. De lo que se desprende, no hay juego que sea una obligación y a su vez no pierda su naturaleza de juego. El primer carácter formal del juego, el que funda la relación lúdica, es la libertad de entrar en el juego o de salir de él. En otros términos, no solamente la forma del juego corresponde idealmente a la “forma de ocio” (carácter liberatorio), pues de alguna manera la aumenta, sino que no hay juego que no sea ocioso. Actividad libre del tiempo libre, los juegos se manifiestan como una forma de ocio puro. Resultando de esto es la proliferación natural de los juegos en los huecos horarios “libres” de la sociedad contemporánea.

La concepción común sobre el “trabajo” se refiere al que los sujetos realizan para vivir. En el espacio urbano, las actividades laborales corresponden estrictamente a un orden especializado y regulado en su duración; ya que la estructuración del tiempo y el espacio obedecen a un orden de la incipiente sociedad industrial⁷. Sin embargo, los sujetos envueltos en la dinámica urbana tienen que realizar cotidianamente una buena cantidad de trabajo que no es considerado dentro de su “tiempo libre”. Por lo tanto, ese “tiempo libre” puede desplazarse a nuestro concepto de “ocio”, en el sentido de ser una actividad que, si bien no tiene utilidad económica, goza de la posibilidad de ser una elección “libre”.

Considerar al “trabajo” en el sentido de una actividad ocupacional de la cual se obtiene un pago, nos muestra sólo uno de los campos de la vida social que requiere del autocontrol de los sujetos a uniformar sus emociones y

⁷ A lo largo de la presente tesis se hablará sobre la institucionalización del tiempo y espacio como categorías que rigen la administración del Estado y por ende la vida social e íntima de los sujetos, véase la obra de Zygmund Bauman. *Globalización consecuencias humanas*, FCE, Madrid.

deseos, por muy fuertes y apasionados que sean, a las exigencias y obligaciones sociales sin rostro.

Así, el campo de las inhibiciones se desplaza hasta abarcar parte significativa del ámbito de las actividades del “tiempo libre”. El grado de control se introduce a través de las relaciones sociales, permeando en el campo de lo privado e incluso el control del Estado alcanza las relaciones más personales; la pasión y el desenfreno se someten a un control de las emociones (ya sea en los campos más cercanos que nos rodean como la familia, los compañeros de trabajo incluso, los amigos).

Al respecto, Elias nos habla de una sociedad empobrecida en el campo de las emociones:

Una sociedad carente de emoción, se refiere al tipo y grado de restricción impuesta en nuestra sociedad de las emociones de tipo espontáneo, elemental e irreflexivo, tanto en la alegría como en la tristeza, en el odio como en el amor. Los estallidos extremos, poderosos y apasionados han sido rebajados por restricciones estructurales internas mantenidas por controles sociales, las cuales a su vez, al menos en parte, están enclavadas a tanta profundidad en nosotros que no podemos sacudírnolas en modo alguno⁸.

Sin embargo, dice Elias, resulta común utilizar el término “emocionante” *en un sentido menos específico y más figurado*.

Dentro del contexto de las relaciones sociales, la “emoción”, como concepto que acompaña a la acción, se aloja en un referente simbólico concreto, esto nos permite reconocer una emoción a través de otros referentes.

El juego de video ilustra la función del campo de la recreación, así como la representación por medio de otros referentes que expresan esta emoción o sentimiento, incluso un valor. Elias se vale del concepto de “amor”

⁸ Norbert Elias, *Ocio y deporte en el proceso de transformación*, p. 89.

para expresar esta función que cubre el campo de la recreación a través de sus referentes socializantes, tales como: una puesta teatral o un filme:

La necesidad aparentemente inacabable de representaciones del amor en película, obras de teatro y novelas no se explica suficientemente con simples referencias a las inclinaciones libidinosas de las personas. Lo que estas representaciones miméticas proporcionan es la renovación de la emoción específica asociada con la primera y quizá después con otra nueva gran relación sentimental entre un hombre y una mujer, una posibilidad que está cerrada para muchos en la vida real. [...] Lo que las innumerables representaciones miméticas del amor ofrecen es la experiencia de volver a vivir esta emoción, aunque sólo sea ficticiamente, volver a sentirla con todas sus tensiones y conflictos hasta la culminación, que es agradable tanto si el desenlace de la historia es alegre si como es desgraciado. La experiencia mimética del amor produce y despierta emociones que suelen adormecerse en la vida corriente, aun cuando las personas no carezcan de satisfacción sexual en el sentido más común del término⁹.

La emoción se convierte en una forma de expresión que vincula el placer al juego. Es importante considerar entonces, como inherentes a su estructura, las características que hacen de las actividades recreativas (los juegos, los filmes, las actividades deportivas, la música y las exposiciones artísticas) se adecuen a las necesidades de gozar que tienen los individuos en sus ratos de ocio.

Un elemento que debemos considerar en torno al ocio se encuentra en el vínculo que existe entre las necesidades recreativas que los sujetos requieran dentro del espacio urbano y los espacios donde se desarrollan las actividades, con la finalidad de satisfacer esas necesidades. Pues así las actividades de ocio se planean por medio de la construcción de lugares destinados a desarrollar el juego, conjuntamente con otras actividades como: comer, vestir; al mismo tiempo que se desarrollan espacios de ocio.

⁹ *Ibíd.*, p. 94.

En el campo de lo imaginario, el juego de video proporciona una serie de emociones, las cuales entendemos como una forma de vínculo respecto a otros campos de la cotidianidad. Así, por medio de la risa, el miedo, el llanto, la muerte, la guerra y la pobreza nos ponen en una relación de alteridad; al respecto es fundamental que la forma en que se presentan estas emociones no sean de forma peligrosa o perturbadora, como pasa en la realidad, sino que en el juego se presenten en un trasfondo por el medio virtual, perdiendo su carga emotiva y sumándosele el elemento placentero.

El juego de video permite expresar emociones donde la representación virtual que se experimenta no remite, necesariamente, a un acto de aquello que ubicamos dentro de lo real, sino que las emociones proporcionadas a través del juego guardan un vínculo con relación a aquello que experimentamos dentro de lo cotidiano y al mismo tiempo desplaza el temor, el repudio, el miedo y el exceso que suele acompañar la existencia entre los *otros*, a una forma de simulación a través de sus formas más acabadas; esto es, los valores, los actos o los sentimientos que caracterizan al sujeto humanitario y bien cohesionado dentro de la estructura social.

Dicha simulación, atraviesa los espacios planificados por la administración urbana y alcanza una especie de placer que acompaña al juego de video; resultando una forma análoga donde la emoción generada en situaciones de la vida real se presentará ahora por medio de la vivencia que nos posibilita el juego.

El juego de video se presenta como un campo de expresión que refleja situaciones graves y concretas de la vida, al igual que la magia del teatro que

como recinto de lo sagrado recrea y crea atmósferas que contravienen las barreras espaciales o temporales que la historia va imponiendo :

De este modo los conflictos, los triunfos y derrotas dramáticas y trágicamente representadas en una obra teatral, *Las troyanas* de Eurípides, pueden o no guardar una relación directa con las situaciones de la vida de un público del siglo XX, pero los afectos que evocan pueden ser, inmediatos, fuertes, espontáneos y si se me permite el término, totalmente contemporáneos. Son los afectos suscitados por toda la cadena característicos de la esfera de ese nombre los que de una manera lúdica y placentera, se parecen a los afectos experimentados en situaciones gravemente críticas aun cuando los acontecimientos miméticos no se parezcan en absoluto a los sucesos “reales”¹⁰.

Aclaro, no es una emoción satisfecha lo que buscamos en el juego sino la liberación de todas las formas de actividad mental que nos deja la dinámica cotidiana, encontrando, gracias a la ruptura del juego, una válvula de escape que la propia estructura social establece, es decir, concatenaciones infinitas de emociones.

Al respecto es importante que la liberación de la tensión no sea el resultado final o siquiera propuesto por la práctica del juego, por el contrario, es sentir un tipo concreto de tensión, una forma de excitación, a menudo asociada con sentimientos y emociones que trataríamos de evitar en la vida corriente.

La expresión de nuestras emociones adquieren un matiz que permite desarrollar una forma de estímulo alojada en nuestra capacidad imaginativa en el momento en que las emociones proporcionadas por el juego y la estructura, que el espacio urbano propicia; donde los sujetos, participantes en el espacio destinado para su acción, y el grado de placer o afición están determinados por cada uno de los participantes de esa convivencia. Es un campo de expresión

¹⁰ *Ibid.*, p.104.

emocional (de valores y sentimientos), presentado como un espectro emocional, ambiguo y paradójico, acompañado de las dicotomías de la conciencia epocal tardía.

Pero también hay lugares del mundo en que, por decirlo así, el juego se perpetúa y desafía los siglos. Lugares que parecen apartar de sus fronteras, forzosamente estrechas, las exigencias de un sistema social, del poder, las restricciones que rigen a una sociedad, incluso a una civilización.

Otros tantos nichos o refugios donde se cristalizan, para los hombres que por ellos se suceden a lo largo del tiempo, las incitaciones que hacen estallar la vida hacia todos los horizontes de lo posible: isla o castillo, parque o aldea colgada en las alturas por encima del mar, ciudad, retiro.¹¹

2.2 Acercamientos a la industria cultural del juego de video.

Desde hace aproximadamente hace tres décadas hemos asistido al nacimiento y desarrollo de una nueva modalidad del ocio, los juegos de video. Esta forma de entretenimiento deriva del auge de la tecnología informática así como de la difusión entre él público. Desde las primeras consolas de televisión, donde no existía más que una representación ideográfica de la realidad para pasar a juegos de microprocesador Z80 (que aumentaba la cuestión gráfica pero que a la vez contenía algoritmos de relativa sencillez), hasta llegar a los actuales paquetes de *software* lúdico, que requiere del uso de procesadores más recientes.

Una línea paralela han seguido los videojuegos de las salas recreativas, comenzando en convertirse en surrealistas simuladores deportivos, llegando a una segunda generación con las primeras máquinas de “masacrar”, “Pac-

¹¹ Jean Duvignaud. *El juego del juego*, p. 155-156.

Man”, hasta llegar a los actuales simuladores de autos deportivos, buques o aviones que, además de un realismo gráfico, añaden la simulación del movimiento que experimentará el sujeto en la realidad. La última etapa está conformada por las actuales consolas de sobremesa y portátiles que reúnen toda la sofisticación gráfica de las máquinas propias de salas recreativas.

Este auge de los juegos de video ha producido un intenso debate acerca de los efectos de la práctica de esta forma de ocio. Aunque los espacios destinados a las áreas recreativas existan en las sociedades, la forma y su naturaleza difieren en el grado de restricciones que se da en cada una de ellas. Al respecto, y con relación al ocio, es importante considerar que éste, al igual que el baile y la música entre otras expresiones artísticas, forma parte de un contra-movimiento; resultado de la relajación de las restricciones sociales y personales, permitiendo la expresión de las emociones con un mayor margen, dentro de los lugares destinados a la recreación, y por tanto, a las actividades relacionadas con el juego.

La popularidad tanto de los juegos de video domésticos como de las máquinas en establecimientos públicos, sugiere, que este tipo de actividad tenga un elevado potencial para reforzar las habilidades y capacidades de los jugadores. Cabe aclarar, no necesariamente aquellos jugadores habituales muestran un grado mayor de infelicidad o tienen conflictos con las figuras paternas, o son resultado de la enajenación. De esto puede inferirse que los juegos de video no son una válvula de escape para afrontar situaciones familiares complejas, sino que habría que destacar la relación entre lo que el juego permite y lo que expresa o buscan los jugadores. Finalmente, lo que único que les provee el juego, es el juego mismo.

Son las actividades recreativas las que cubren la necesidad de experimentar el desbordamiento en público. La de transgredir su propia rutina y la de establecer un vínculo mediante el juego.

Considerando, por último, algunos aspectos relativos a las características en sí mismas de los juegos de video, la mayoría de éstos incluyen elementos de fantasía; parecen o simulan otro juego o actividad, es este aspecto, el juego es una forma pura de ingresar en el campo de lo imaginario.

Las tecnologías de simulación digital representan una etapa en la carrera contra las categorías del espacio y el tiempo, que conducen hacia un perpetuo simulacro en el que lo material y lo inmaterial se disuelven en una sucesión de mensajes numéricos, conducidos por un flujo continuo de impulsos eléctricos:

Obras literarias de épocas y culturas diferentes, leyendas y tradiciones populares son testimonio de esta ambición por traspasar los límites de la superficie plana de espejos, cuadros y pantallas. El cine circular, e incluso el cine tridimensional son intentos por liberar la mirada del espectador de los límites del marco y de las restricciones que establece la pantalla, falsa ventana abierta por la cual sólo es posible asomarse desde un único punto de mira: el predeterminado por la mirada del autor. Sin embargo, hasta la aparición de las técnicas de realidad virtual ningún medio de expresión o aparato de comunicación había permitido franquear la superficie exterior, convertida en una barrera cuya apariencia física no ha de confundirnos respecto a su verdadera naturaleza simbólica. La tela del cuadro por la tela del televisor y la superficie del espejo son la cara exterior de un mundo espectral que inquieta y que atrae. Pero sabemos (o intuimos, según el caso) que rompiendo la pantalla no lograremos introducirnos en su interior. Un interior que paradójicamente, dramáticamente tiende a estar vacío¹².

¹² Diego Levis, *La pantalla ubicua*, Ciccus La Crujía, Argentina, 1999, p.115.

Así, el simulacro que se experimenta en la virtualidad del juego de video, permite satisfacer el deseo de romper sensorialmente los límites de lo visible, establecido por la superficie plana de la pantalla. La imagen juega de este modo como una nueva dimensión espacial y temporal.

Acelerar, detener cualquier proceso físico no representa mayor dificultad que el construir el modelo informático adecuado. Cambiar las dimensiones, modificar las formas, distorsionar las proporciones naturales, sin otro límite que las posibilidades técnicas del sistema utilizado. La percepción del paso del tiempo es transformada por la ilusión narcotizante del *tiempo real*, en un lugar en ninguna parte que sólo obedece a las leyes que establece la electrónica. Flujo de unidades sucesivas de ordenes binarias que modelan el flujo eléctrico en símbolos inteligibles de acuerdo a lo previsto por un programa creado al efecto por un ser humano, condición previa e indispensable de toda simulación digital¹³.

Los simulacros virtuales, lejos de constituir espacios simbólicos universales, susceptibles de sustituir en determinados casos a lo real como podría pensarse, son, por el contrario, pequeños mundos restringidos, limitados en el espacio y tiempo, no por nada los *slogans* que caracterizan a las empresas de juegos de video condicionan los mismos bajo el principio, por ejemplo el caso de Sony: "Vive tu mundo y juega en el nuestro", sólo por mencionar alguno.

La interactividad que se alcanza por medio del juego de video representa un espejismo de libertad, en donde cada movimiento y acción que se realiza en su interior está configurado de antemano por una cadena de algoritmos matemáticos. Un *no-lugar* fantasmagórico que pretende excluir la presencia de nuestro cuerpo con necesidades y límites es, paradójicamente, vehículo indispensable para que la experiencia simulada sea factible.

¹³ *Ibid.*, p.134.

Algunos autores como Boudrillard concibe la relación entre el cuerpo y las máquinas como la causa de que los sujetos aparezcan como seres discapacitados motrices y cerebrales, construyendo escenarios sociales vacíos¹⁴.

Sin embargo, en nuestro caso hemos dado mayor peso a un sujeto que es capaz de configurarse dentro del espacio del juego, donde, paradójicamente, alcanza, por medio del sin sentido, el entramado identitario que alude a una multiplicidad de personalidades que juegan a la luz de la competencia, el azar, el vértigo y la simulación. En el imaginario que rodea a las tecnologías del juego y a la simulación digital, se dibujan caminos en el que sólo permanecen la maquina y la ilusión del yo.

Una de las características importantes que acompañan a los juegos de video, es el realismo, el cual consiste en una reproducción fiel del mundo físico tal y como lo percibimos. Sin embargo, la convicción de realidad de un ambiente digital que permita a sujeto permanecer “dentro” del juego depende de otros factores, tales como el número de sentidos implicados en la simulación, la calidad y la ductilidad de los elementos utilizados, la velocidad de respuesta y el grado de interactividad que permite el programa diseñado para el juego.

Desde esta perspectiva, la simulación alcanzada en el juego virtual expresa aspiraciones de recreación de la realidad física (natural) –incluida la capacidad de crear vida artificialmente– de control y reducción del tiempo y de

¹⁴ Para el pensador francés, confiar la inteligencia a las máquinas nos libra de toda pretensión de saber. Las máquinas nos ofrecen el espectáculo del pensamiento y al manipularlas nos entregamos a este espectáculo más que al pensamiento mismo. Pero aún queda un espacio para el ser humano, pues a diferencia de nosotros, la máquina no puede exceder aquello que es aquello para lo que fue diseñada. Finalmente lo que siempre distinguirá al ser humano de las máquinas es la posibilidad de sentir placer.

exploración de nuevos territorios. A lo largo de su historia, la humanidad ha creado diversas formas de representación que le han servido para cubrir esa primera fractura, ejemplo de ello lo son las artes.

No obstante, una copia perfecta que posea todas las propiedades y cualidades del original, es una forma desnaturalizada desprovista de su condición de simulación, y por tanto del juego; al parecer, es la producción simultánea de la ocultación de una parte de lo visible y una revelación de algo oculto. Así, las formas que se experimentan dentro del juego sobre la pantalla no son una copia simple y pura de la realidad, sino una síntesis que supone siempre una construcción y una reconstrucción por la cual nos acercamos al conocimiento de lo social, sea agradable o no por los contenidos que aborda; el sentido enajenante y violento con el que comúnmente suele asociarse a las tecnología del videojuego son un buen ejemplo de ello.

Tomas Maldonado advierte:

Nos estamos acercando al umbral crítico de la perfección en la representación, más allá del cual “la perfección de la ilusión” se niega a sí misma, puesto que si la ilusión ya no se puede distinguir de la realidad no puede imaginarse ninguna ulterior perfección de la ilusión¹⁵.

La simulación que experimentamos en el juego de video debe enmarcarse dentro de un acuerdo donde exista una renuncia por marcadores, entre el acto y el símbolo, es decir, pensar un referente último y absoluto de representación entre el modelo y su replica, entre el original y su copia que terminará por reducirlos al ámbito de lo artificial.

¹⁵ Tomas Maldonado, *El futuro de la modernidad*, Jucar Universidad, Madrid, 1990, p. 56.

Empero hay que tomar en cuenta que tal concepción del tiempo que pretenden diseñar las tecnologías del juego de video y la simulación se sustenta en la captación del tiempo de los sujetos, al mismo tiempo que representa un recurso no renovable, limitado a la propia extensión del día y a las horas de vigilia de cada sujeto.

Por lo que el tiempo se convierte en un parámetro económico y manipulable donde a contradicción que se presenta en un sistema socioeconómico que se ha desarrollado bajo la ética de la exaltación al trabajo, gira contra el uso ocioso del tiempo, convertido en elemento de integración social. Así, nuestros referentes más inmediatos no se cargan con ninguna condena moral a quien consume tiempo en actividades lúdicas, por el contrario, se le promueve y se le fomenta. En este sentido se observa que al rentabilizar el tiempo libre, la razón burguesa se vuelve contra el burgués mismo:

El pensamiento calculador supera sus antiguas exclusivas, descubre la utilidad de lo inútil, [...] y después de rebajar la cultura al rango de los gastos improductivos, eleva cualquier distracción a la dignidad cultural: ningún valor trascendente debe ser capaz de frenar o siquiera condicionar la explotación de los ocios o el desarrollo del consumo¹⁶.

En este sentido una de las bases morales sobre las que se conforma el concepto de sociedad industrial, el trabajo se convierte en cierta forma de hedonismo, más monetario que vital, que responde al individualismo y a la indiferencia al bien común que caracteriza uno de los ejes principales de la cultura moderna.

Sin embargo, una visión de una sociedad del ocio y del espectáculo continua planteando cuestionamientos en esta nueva forma de granjearse un identidad, aun cuando se le pueda pensar como un ocio transformado en

¹⁶ Diego Levis, *La pantalla ubicua*, p. 125.

aburrimiento, pues sigue predominando la idea de que el ocio es la justa recompensa al trabajo. En este sentido, aparece una escisión que tiende a crear una compatibilidad entre la ética y el placer.

Situación contradictoria que genera efectos perversos tanto en la concepción del trabajado como en la forma de entender el juego. Así mismo, los sujetos, a cambio de comodidades y diversiones que mejoran diferentes aspectos de su vida, no venden sólo su trabajo, sino su tiempo libre, convertido en mercancía.

Los espacios destinados al consumo como las plazas comerciales, a través de los bienes y servicios que ofrecen, controlan las necesidades y petrifican las facultades de los sujetos. Así, la falsa necesidad de permanecer y de divertirse en cualquier momento y lugar aniquila toda posibilidad de tiempo libre, convertido al tiempo en un prisionero, girando sobre la escenificación de un mundo creado para el entretenimiento. Todo está planificado y organizado de tal forma que el imperativo dominante sea el consumo.

Se trata de un fenómeno de gran trascendencia política y económica, derivado del interés que existe en obtener beneficios económicos del uso del tiempo libre de los sujetos, considerando sólo en tanto consumidores, mediante un constante crecimiento del valor añadido de los productos y servicios ofertados. De este modo, el excedente de tiempo se convierte en una fuente tangible de riqueza.

2.3 El juego como una actividad constitutiva de la cultura

La cultura como espacio de formación de los seres humanos es consecuencia de la trasgresión o ruptura del orden natural. Una exposición de lo que atañe a la cultura nos remite a un ideal de civilización donde el término de la paidia se ubica en dos niveles para su explicación: el primero, de su traducción del latín donde el desarrollo de características específicas –de lo que en cierto momento el humanismo consideró como legítimo en la cultura– remite a modos concretos de la vida humana que consideran a personas específicas sobre quienes se actúa para alcanzar un ideal cultural; en el segundo nivel donde se alcanza a la totalidad de los sujetos, dotándolos de elementos mínimos, es decir, indispensables para el desarrollo de la convivencia, el de proporcionar herramientas que caracterizan la vida cotidiana de los sujetos; nosotros estamos de acuerdo con este segundo nivel, pues rechazamos la idea de un sujeto sin cultura por ser una idea no apta para nuestro estudio.

Sin duda un espacio vital dentro de la vida corriente de los sujetos lo ocupa el juego, actividad que hemos considerado como llena de sentido que revela la presencia de un elemento inmaterial que anima la vida cultural de la sociedad. El juego participa del mito y de lo sagrado, donde podemos ilustrar con los elementos que impregnan la vida cultural: desde las acciones de la vida cotidiana (comer, beber) hasta las máximas expresiones del arte (ciencia, literatura, música) nutriéndose de la actividad lúdica.

Al respecto Johan Huizinga menciona:

Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras. Así la humanidad crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza. [...] Mediante el mito, el hombre primitivo trata de explicar lo terrenal y mediante él funde las cosas en lo divino. En cada una de esas caprichosas fantasías con que el mito reviste lo existente juega un espíritu inventivo, al borde de la seriedad y de la broma¹⁷.

Es por tanto nuestro objetivo reconocer el carácter “lúdrico” de la vida cultural tal y como si ésta fuera una puesta en escena donde el mundo es el escenario y cada uno de nosotros juega su papel actuándolo. Así, el espacio confinado al juego enlaza la ruptura con el vértigo que determina el propio jugador, y éste, por medio del juego, adquiere una máscara que le aparta de la vida corriente.

La cultura permite a los sujetos una estructuración y perfeccionamiento del conocimiento, ya sea práctico o discursivo de su mundo, al mismo tiempo que el juego, como actividad constitutiva de la cultura, opone la idea de caos-orden, en lo que respecta a su campo de acción, esto es:

Todo juego se desenvuelve dentro de su campo que, material o tan sólo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de

¹⁷ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, pp.15-16.

antemano. Así como por la forma no existe diferencia entre un juego y una acción sagrada, es decir, ésta se desarrolla en las mismas formas que aquél, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo de juego. El estadio, la mesa de juego, círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas¹⁸.

Tomando lo anterior, podemos decir que también se conforman espacios de una temporalidad singular, por lo que el elemento que escapa al transcurrir habitual; lo imaginario dota al juego de un carácter desinteresado mismo por lo que hace de él una actividad social y por tanto cultural.

En este apartado deseamos exponer la idea de la esfera de la recreación por medio del juego como uno los campos decisivos de la práctica y creación cultural, y así como el mundo de los muertos es un mundo que sólo por la fantasía y la imaginación podemos poblar, podemos ver que no es sino a través de “lo que no está”, aquello que nos enteramos de la importancia que adquieren en la dinámica social.

En la cultura se genera, por llamarlo así, un desbordamiento del presente. Al parecer el elemento cultura de lo imaginario hace presente algo que no está; esa capacidad de síntesis a la que nos referíamos en otro apartado, se presenta en la vida cultural de los sujetos, pues al parecer existe una insistencia en “explorar” las posibilidades de lo imaginario. En efecto, lo imaginario social puede ser como una

¹⁸ *Ibid.*, p. 22

forma de presente con cualidades de la misma consistencia de aquello que concebimos por realidad. Un recuerdo por ejemplo, se aloja en capacidades propias como la memoria y la imaginación: lo recordado se caracteriza por ser como lo actual, pero con matices que evocan el pasado y el devenir. Al mismo tiempo el conocimiento del carácter imaginario puede liberarse de la necesidad y limitaciones de eso que llamamos real. Eso es lo imaginario, algo con elementos de lo presente, de lo actual, pero *liberado de la constricción* que la vinculación a un espacio y tiempo concreto proporciona.

La posibilidad que abre el campo de la recreación, permite un margen de indeterminación en el que anidan las posibilidades de la fantasía. Así, eso que nos pone en contacto con la alteridad y nos identifica, al mismo tiempo que nos espanta, hace que ese espacio destinado al juego esté habitado por lo posible. Lo imaginario resulta, por llamarlo de alguna manera, un haz de posibilidades.

Ese campo por explorar, presentado por el juego, nos permite ubicar un enorme campo de creatividad cultural tan decisivo que para Johan Huizinga, es nada menos que el lugar en que brota la cultura humana. Este es el sentido en su obra, *Homo Ludens*, el autor muestra, como uno de sus objetivos, que “la cultura surge en forma de juego”¹⁹, fenómeno que ahora nos toca considerar. El juego enseña porque al fin y al cabo parece ser una cosa de niños, algo como parte de lo no serio.

Los griegos al conjunto de los juegos los llamaban *paidiá*, “cosas de niños”, sin embargo, es fundamental que dentro de la mirada cultural el juego además de ser cosa de niños, es una actividad compleja, que difícilmente se abarcaría en una mirada unificada sobre una teoría del juego en general.

¹⁹ *Ibid.*, p. 63.

Uno de los elementos que participan de la configuración de la cultura contemporánea es el rasgo de la universalidad, el de estar presente en las actividades cotidianas de los grupos particulares. Este carácter global de la cultura, en gran medida la diversificación de actividades como los deportes, la música y actividades artísticas. Por eso deberíamos tomarnos en serio la cuestión del juego. Javier San Martín Sala, señala que en la novela *El nombre de la rosa* de Umberto Eco, sintetizó la esencia de la época inspirada por la filosofía medieval en la incapacidad de admitir la risa:

La risa es la expresión máxima de temple propio del juego; frente a la seriedad de la vida, el juego debe de fomentar o favorecer el temple jovial, la alegría cuyo máximo grado es la risa. Es obvio que uno puede y suele jugar de modo muy serio, pero la seriedad no es sino solo la antesala de la tensión ante el desenlace del juego, que explota con toda su fuerza cuando el desenlace es favorable. No hay que olvidar que “jovial” significa temple propio del día festivo. Pues bien, en un mundo filosofía de que todo es serio no cabe la risa. Por eso en la filosofía escolástica, en la historia de la salvación en la economía cristiana, no caben juego ni risa, lo que las hace bastante anacrónicas en un presente en el que el juego, como espectáculo o como ejercicio, se ha convertido en uno de los pivotes del mundo²⁰.

La cuestión que encierra el juego y en qué medida puede considerarse como detonante de la creatividad cultural, pone al juego mismo en estrecho vínculo con el azar de posibilidades que se presentan en la cotidianidad.

Y aunque no es este el lugar para ofrecer una definición rigurosa del juego, debemos tomar en cuenta lo siguiente: Según Huizinga, el juego “es una acción libre ejecutada (como si) y sentida como situada afuera de la vida corriente [...] que se desarrolla en un orden sometido a reglas”²¹. Tener un sentido, a través del juego es tomar en cuenta que la acción humana, y en general cualquier acción de lo cotidiano, implica un arreglo tácito a cierta

²⁰ Javier San Martín Sala, *Teoría de la cultura*, Síntesis, España, 2001, p. 238.

²¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, p. 26.

organización que el juego instituye, y por lo general hace uso de elementos materiales para desarrollar este tipo de actividades.

Vemos que los juegos de video ilustran esa realidad material en donde se finge otra realidad en la que nos situamos: por eso en el juego de video se crea un escenario distinto del real. Por ejemplo, el escenario del teatro no es tal sino una habitación donde los actores viven una escena de la vida, no de su vida real, sino de la vida ficticia. Por eso, en el juego nos liberamos de la realidad y de esa manera el juego resulta ser el trato con lo posible.

El juego es tomar cualquier realidad como representación de una posibilidad y ejecutar esa posibilidad “como sí” fuera la realidad, por eso el juego es también una representificación:

Por ejemplo podemos marcar unas líneas en un espacio y decidir que en el espacio real señalado por las líneas reales, o sólo señaladas como una línea trazada de modo imaginario entre dos piedras, vamos a establecer un campo de batalla, donde no nos vamos a matar dos equipos o grupos humanos, sino sólo a pelearnos por vencer al otro metiendo una pelota entre unos palos. El campo real está atravesando por una ficción, la de ser un campo de batalla. Entonces las personas de cada equipo se convierten en enemigos; pero no en enemigos reales sino fingidos, ya que asumen un papel de representación²².

La esencia del juego, es la “liberación” fantasiosa del presente. El juego nos hace libres, en él superamos la dura realidad, esa realidad que nos atenaza y

²² De este modo, hemos jugado a la guerra, un grupo humano contra otro. Unos niños toman una muñeca y con ella juegan a ser mamás y papás, juegan al amor, a ser médicos, policías y ladrones, a detener “policialmente”, etc. El ajedrez es un tablero real en el que se finge un campo de batalla en el que operan todas las fuerzas de dos ejércitos, con sus fortalezas, su caballería, sus consejeros, -el alfil en alemán y en inglés se llama obispo-, el rey y la reina, la victoria se consigue matando al rey, que por eso tiene que estar muy bien protegido y su movilidad muy restringida, por que si cae en una emboscada (*gambito*, zancadilla en italiano) ya está todo perdido. A poco que observemos, veremos que jugamos a todo lo demás; es toda la vida humana -diríamos- sería la que entra en el ámbito del juego. Se juega a todo, a trabajar, a amar, a luchar, a morir o matar y, por supuesto, se puede jugar a jugar, por ejemplo en una pieza teatral se puede jugar al ajedrez, ahí el juego mismo es jugado, lo mismo que Cervantes se refiere en el *Quijote* al Don Quijote “real” (II, cap. 2) y al “falso”, el de Avellaneda (II, cap. 59). En todos estos juegos estamos en la realidad, pero viéndola “libremente”, y en otra dimensión, y de este modo librados de la constricción del presente. *Ibid.*, pp. 239-240.

no permite ser más de lo que es. En este sentido se puede entender también la actuación de la imaginación por medio del juego. Así, el mundo de los muertos: como ese mundo no está definido por la realidad, la imaginación puede actuar en él libremente, pintando un mundo en el que nos libramos de las cadenas del presente.

En el campo de lo subjetivo es donde se desarrolla lo imaginario. Ahora bien, como materia propia del conocimiento objetivo o bien del campo de lo subjetivo se presenta como el equivalente propio de las dicotomías que acompañan la vida que caracteriza el contexto contemporáneo de nuestra sociedad, por lo que el análisis de la realidad requiere de un énfasis en ambos planos de la vida de los sujetos, esto es, entre lo externo e interno; sin embargo el hombre como sujeto de la realidad en el contexto imaginario encuentra su campo de acción en lo subjetivo.

Lo imaginario apela a una interacción que sucede en la vida de los sujetos y entre los sujetos, la relación con los otros y a través de los otros es lo que posibilita la identificación, el reconocimiento y el sentido que como sujetos nos posibilita y a la vez nos hace incorporarnos como materia de las representaciones dentro del discurso social, conformando la estructura del mundo de vida como lo explica Alfred Shutz.

Cuando se hace el esfuerzo por unificar los pasos teóricos que aprecian en el juego una actividad social específica, se puede enunciar la perspectiva de conjunto de una sociología del juego, en donde se establecen dos planos: por un lado, la descripción de la práctica cotidiana, por otro, las sensibilidades y representaciones sociales más o menos compartidas entre los sujetos

asociados en un grupo. Este marco, muy general, nos invita a situar la presencia de lo “lúdrico” como una de las manifestaciones concretas de un centro emocional que convierte “los impulsos primitivamente negativos en fuerzas atractivas y que, por este hecho, sería el asiento de toda interacción y agitación humanas, el núcleo energético de la potencia social”²³.

Lo imaginario anima a cada grupo socialmente constituido, designa el eje en torno al cual gravitan la fascinación y la repulsión de los hombres ante eso que los agrupa históricamente: la socialización. En ese proceso histórico, la negatividad en acción, la muerte y la angustia, la delimitación de lo sagrado, por donde se expresan las pasiones, el deseo, la trasgresión de las normas y del hábito que alimenta la apertura indispensable para la vida es lo que ilustra lo imaginario. Sin embargo, no se puede afirmar nada esencial ni razonado en cuanto a la naturaleza de ese centro no aprehendido, pero podemos empezar a realizar el inventario de sus diversas y permanentes manifestaciones identificadas como anómicas, entre las que se encuentra el crimen, la exaltación poética, el fanatismo religioso o político, los ritos sectarios y el juego.

Ahora bien, al definir las formas de lo sagrado como lo ambigüo, podemos decir que la cartografía de la contemporaneidad en la que el surgimiento de lo sagrado, las intimaciones subjetivas individuales y las experiencias extremas, ya no dependen del orden absoluto de las tradiciones sino que actualizan nuestra necesidad de pérdida y de gasto

en el seno mismo de una sociedad de consumo. Así la imaginación y el enfrentamiento con el presente no es ninguna otra cosa que ese gran juego, sin ser agotado y siempre renovado, con la duración que conserva y fija las

²³ Tacussel, Patrick, *La ciudad, el jugador. Walter Benjamín y el origen de la sociología figurativa*, en Revista Diógenes UNAM, Departamento de Ciencias y humanidades, No.134, Verano 1986, pp. 49-62.

fronteras de nuestra relación con los *otros*, con las cosas y con el instante desvanecido en la intensidad vivida.

Entonces, ¿cómo podemos ubicar el campo del juego y su carácter inductor en la búsqueda de una espacialidad y temporalidad que arranca al sujeto de su circulación irreversible hacia la muerte? O, ¿acaso la ciudad no vincula al sujeto socialmente hacia excesos inefables? El juego por sí mismo es capaz de mostrarnos la idea de muerte. Considerando el juego a la manera de un revelador de resortes sociales, paradójicamente evidentes y disimulados. Siguiendo a Roger Caillois, en una sociología a partir de los juegos, señala:

Así las dos cuestiones *paidia* y *ludus*, no conforman lo lúdico como objeto del conocimiento, sino que lo designan como elemento de reconocimiento de la sociabilidad, es decir, en cuanto, secuencia de un enfoque espacial que ve exteriorizarse el sentimiento y la voluntad²⁴.

El juego viene a recordarnos las significaciones violentas de nuestro habitar el espacio y el tiempo porque en la actividad *lúdica* los límites de esas dimensiones, de la experiencia subjetiva viva pierden toda gratuidad.

La absorción del jugador en su pasión sólo puede comprenderse respecto al vértigo razonado, por el cual, él se adhiere a ciertas reglas y vértigo, cuya razón sólo es medible con la vara de su propia aceleración de su tiempo-espacio y de su propia historia. Huizinga, en su obra del *Homo Ludens*, subraya esa amplitud del fenómeno lúdico, al tiempo que lo define como:

²⁴ Roger Caillois, *Los juegos y los hombres*, p.122.

El juego es una acción o actividad voluntaria, llevada a cabo dentro de ciertos límites fijos de tiempo y de lugar, que sigue una regla libremente consentida, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de gozo, y de una conciencia de ser distinto de cómo se es en la vida común²⁵.

2.4 El juego y la civilización

Con la civilización tecnológica, el juego encuentra un lugar legítimo para su desarrollo. La obligación del hombre, con la eficacia y el trabajo "útil", ha adquirido una fuerza en la que las crisis y la incertidumbre no la debilitan en lo absoluto.

La actividad "lúdica" no se estigmatiza como una actividad residual dentro de las prácticas sociales que acompañan a nuestro entorno globalizado, pues nos parece pertinente decir que el sistema de producción industrial no cubre por entero la experiencia de los sujetos. Las necesidades y los recursos sociales se convierten en una proyección sobre la diversidad de condiciones sobre la idea predominante de producción, donde el discurso se dirige a la idea predominante de la ganancia y la utilidad.

En este apartado nos proponemos expresar la necesidad de retomar, a través de comportamientos y prácticas, el sentido que adquieren aquellas actividades que lejos de su funcionalidad o eficacia alimentan a lo social como elementos estimulantes y de síntesis, que permiten a los sujetos de dichas prácticas reconocer aquello *que no está* y que nos anuncia la región de lo imaginario. Prácticas reprimidas por la seriedad del "deber ser"; o la actitud de

²⁵ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, p. 35.

quienes no conciben ninguna otra forma posible fuera del margen en que ejercen su actividad.

La trivialidad de la vida cotidiana nos presenta la multiplicidad de la experiencia colectiva e individual del sujeto que actúa y no excluye ninguna contradicción entre las prácticas y los valores, entre los propósitos superficiales del sentido común y del lenguaje científico.

El sujeto contemporáneo no es tan simple como se piensa en ocasiones, es a través de la vida corriente donde las actividades “inútiles” (en el sentido utilizado por Duvignaud) nos muestran que, el nomadismo, la moda, la música y el vagabundo –comúnmente llamado pereza– forman parte de un campo incierto del juego que, desde luego, desafía la restringida denominación de tiempo libre²⁶.

Reflexionar acerca de las “actividades miméticas”, utilizando la categoría de Elías, nos lleva a considerar algo del discurso que las simboliza, pues no sólo es apreciar en ellas la reacción contra la sociedad actual, sino reaprehender aquello que les da sentido y nos lleva a un conocimiento más preciso, es decir, a un conocimiento donde existen experiencias que no se agotan en la utilidad; ruptura de una duración del tiempo social medido en cantidad de trabajo y ganancia. Espasmos acompañados del vértigo y la competencia que nos enseñan, en la tónica de Duvignaud, a reconsiderar *aquello que no está* y que, sin embargo, funda la dinámica de eso que concebimos como sociedad:

²⁶ La concepción del tiempo libre nos resulta insuficiente en el sentido que atañe a una contradicción que presenta, es decir, dentro del aparato estatal e institucional las actividades que podríamos denominar como *libres*, se encuentran predeterminadas y fijadas a ciertos espacios y tiempos que no contravengan el “orden”.

Esas brechas, esos fondeaderos se hallan diseminados en el conjunto de la vida colectiva. Motociclistas, músicos, *bricoleurs*, vagos, gente que revela sin excepción que a la vida se le puede dar un sentido mediante una creatividad desprovista de toda preocupación funcional. Se diría que se trata de significados en busca de significantes: un significado que la sociedad no puede dar. Como el sentimiento estético de Kant remite a la intuición de una racionalidad inaprehensible, así esas actividades buscan una legitimidad que les es negada sin cesar²⁷.

Esto nos lleva a considerar la formación del espacio subjetivo, resultado de una resistencia a la alienación donde se abraza el hedonismo y el juego ya no requiere para su causa de ningún principio²⁸. Dichos espacios, destinados a la convivencia, forman un vínculo donde se pasa al campo de lo subjetivo; tiempo y espacio son atravesados por la idea de ruptura que deseamos ilustrar de la siguiente manera:

Durante algunas horas, el tiempo se detiene y, en el espacio calentado por el ritmo y los sonidos, los cuerpos ya no forman sino un sólo cuerpo, arrastrado por el torbellino, en el propio flujo de una comunión. ¿Comunión trivial? ¿Trivial para quién? El vínculo que une a esos jóvenes sumergidos por la música sin duda es más burdo, pero de la misma naturaleza que le une a los “aficionados” a un artista²⁹.

Es a través de la ruptura y la conciencia de desigualdad que reina en el campo de la sociabilidad (desigualdad que nos permite hacernos una idea de equilibrio), lo que permite abstraer la idea de “sociedad consumo”, para así apreciar un poco de ese tiempo lúdico, sin el cual la vida del sujeto sería menos soportable, a lo que el producto carece de importancia, en comparación

²⁷ Jean Duvignaud, *El juego del juego*, p.132.

²⁸El juego con la ley (con lo que estructura) tiene su reverso, el juego con el azar (lo imprevisible, lo que puede desestructurar). El jugador (el sujeto todopoderoso que “maneja” las reglas del juego) puede ser objeto del juego, manipulado por el azar. “El verdadero sujeto del juego sería en realidad el azar: cósmico, azar biológico. El juego se expresa mediante el caos y la posibilidad de organizarlo”. *Enciclopedia Universalis*, tomo 9, p. 453. De aquí la dimensión simbólica del juego: la de controlar el azar (aunque sea de manera ilusoria) mediante reglas. Gerard Imbert, *Los escenarios de la violencia*, Icaria, Barcelona, 1992, p.175.

²⁹ Jean Duvignaud, *El juego del juego*, p. 134.

a lo que este acto deja al descubierto para la región de experiencia que deseamos estudiar.

Capítulo III

LA PLAZA COMERCIAL

3.1 La relevancia del espacio social en el contexto “moderno”

La casa nos brindará a un tiempo imágenes dispersas y un cuerpo de imágenes. En ambos casos, demostraremos que la imaginación aumentará los valores de la realidad.

Bachelard, La poética del espacio

Las formas para relacionarse, actuar y pensar a los *otros*, remiten a un sujeto que determine los elementos que doten a su mundo circundante un mínimo de coherencia y formalidad, es decir, a una necesidad de estructurar y entender su mundo de vida. Por lo que consideramos a la cultura como la forma de suministrar modelos y patrones que den forma a los procesos sociales y psicológicos.

El proceso histórico que caracteriza la propuesta de lo imaginario como elemento dinámico del orden de lo instituido y lo instituyente lo hace el foro de expresión de las formas de representación que se han legitimado históricamente y se revitalizan a través de las acciones de los sujetos. Dichas representaciones se legitiman en la esfera político-social, posibilitando la existencia de la sociedad. En el campo de lo imaginario esto sucede en su identificación con el ámbito de lo subjetivo, en donde los esquemas sirven de legitimadores y se adhieren a la estructura social que los sostiene.

La situación espacial en la que los sujetos desarrollan su acción, nos proporciona elementos para la construcción de su identidad. Partimos de la siguiente idea: por sí sólo, el límite geográfico o geométrico no brinda carácter

o cualidad alguna dentro del contexto social. En la tarea sociológica, las categorías del espacio y el tiempo juegan como constructos que permiten a los sujetos no sólo fijar y trasponer vínculos emocionales y afectivos a lo largo de su vida, sino que el tiempo y el espacio aspiran a ser aprehendidos por la imaginación como elementos vividos; es decir, a imponerse sobre la reflexión de límites inventados y negando por lo consiguiente normas de lo medible.

Proponemos, bajo la categoría de la espacialidad, señalar el lugar en que se vive y permite a nuestra imaginación la concatenación de imágenes que refieren a un sujeto interior que lo protejan y cohesionen como parte de un grupo. Así, el juego poco equilibrado de las imágenes de nuestra espacialidad y temporalidad están envueltas en la dinámica de la atracción y repulsión de las mismas, posibilitando a la imaginación la libertad de trastocar los aspectos más profundos de los sujetos.

Nosotros deseamos estudiar al ser imaginado, así las categorías de temporalidad y espacialidad, como elementos contenidos en el campo íntimo del “lugar” y el “instante”, guardan un valor fundamental.

El recuerdo y la memoria del espacio del que hemos sido parte es como el espacio que soñamos ocupar en algún momento, un “rincón en el mundo”, como diría Bachelard. Ahí donde ubicamos lo cotidiano del sujeto, atendemos a la demanda de la *resignificación* y recreación de sus espacios, enfrentando a la modernidad que se ha encargado de desencajar, fragmentar y vaciar la vida de sujeto, replanteando la tónica en un sentido cultural.

Las categorías del pensamiento que rigen la forma de vivir y pensar conforman el esquema que organiza la vida cotidiana individual o colectiva, presentando grados de variabilidad en función a las culturas y al marco

histórico en que las sociedades se mueven. Por lo que un buen número de teóricos confieren especial importancia a las categorías del espacio y el tiempo, ya que permiten darle coherencia a la experiencia, además de hacer posibles las formas de representación de los sujetos.

Estas categorías están rehaciéndose de forma constante y no reparan en el sentido *a priori* del mundo sensorial, esto es, por medio de las representaciones del espacio y el tiempo, las formas de organización social se vinculan con las condiciones de poder y del saber de cada grupo social.

Uno de los fundamentos en los que apoyamos nuestras ideas, está referido en la propuesta de Norbert Elias, en su trabajo *Sobre el tiempo*, propone retomar las categorías como Instituciones Sociales, atendiendo a un carácter simbólico; además menciona que de esta manera los hombres las adquieren y utilizan como medio de orientación y de saber. Así, el tiempo y el espacio se han transformado en un símbolo de coacción totalizadora que no podemos parar.

A partir de la formación de los Estados modernos y, sobre todo, con el desarrollo de las sociedades industrializadas, las exigencias sociales que pesan sobre la determinación del tiempo y el espacio, haciéndolos más apremiantes al interior del proceso civilizatorio.

La regulación espacial y temporal permiten que la vida de los sujetos, inmersos en la dinámica del espacio urbano, sea percibida como un *continuum* que fundamentalmente caracteriza una identidad individual, arraigada en la sociedad occidental. De esta forma intentamos enlazar, cómo las categorías espacio-temporales influyen en nuestra construcción de la sensibilidad y la autorregulación, al mismo tiempo, dilucidar cómo dichas autorregulaciones

provenientes del tiempo y el espacio encuentran un lugar en el campo de la intersubjetividad.

El tiempo y el espacio son percibidos por el conocimiento de la percepción moderna de occidente como: determinaciones imperiosas basadas en una calendarización y medición de los controles dados, que, a través de la regulación del tiempo y el espacio alimentan la ritualización y la homogenización de la conducta.

En el mundo del juego de video, explicar cómo se produce la construcción de un tiempo y un espacio subjetivo contiene un especial interés, ya que brinda la sensación de que sí existe un espacio y un tiempo propio para el jugador separado del tiempo objetivo. En la propuesta teórica de Elias esto se aclara a través del nacimiento del racionalismo moderno:

Paulatinamente se impone una concepción del tiempo y del espacio dirigido al individuo, antropocéntricamente, que paradójicamente coexiste en un interés puesto en lo social que intensifica, determinado en base a una diferencia que surge de nuestros ritmos temporales a los que tendrán que someterse los individuos¹.

Un ejemplo de ello han sido los enfrentamientos entre Instituciones Sociales a partir del surgimiento de los Estados y su separación con la Iglesia. Las fricciones entre éstas por el control de los espacios y el tiempo se hicieron cada vez más fuertes, aunque los estados modernos se adjudicaron este poder con base a procesos de legitimación. No fue sino hasta el siglo XVIII, con la aparición de las ciudades y el comercio (producto de la Revolución Industrial), que se creó la necesidad de sincronizar cada vez más el número de

¹ Norbert Elías, *Sobre el tiempo*, 2ª ed., FCE, México, 1989, p. 82.

actividades y por consecuencia se articuló un nexo espacial y temporal uniforme y *continuum*, que configuró el marco de referencia en la vida social.

Por lo tanto, medir y regular los espacios nos lleva a relacionar los hechos sociales de una forma peculiar, la percepción y la experiencia propia conforman una categoría de identidad. Esta categoría se vincula con el hecho de que en las sociedades modernas no sólo se mide el tiempo y se delimita el espacio físico, sino que se considera la percepción social como un flujo que impone una coexistencia, casi invisible, entre pensar nuestros espacios y tiempos físicos, sociales y subjetivos con el mismo entramado donde se funda la “institución imaginaria de la sociedad”².

Mientras el estudio de las categorías se volvió un campo relegado a la sociología del conocimiento, una *sociología a partir de los juegos* propone referir, cómo los procesos de socialización de los sujetos, dentro del campo del entretenimiento moderno (videojuego y simuladores), propician determinadas concepciones y percepciones del tiempo y el espacio.

El juego como “cosa de niños” y la concepción simbólica e imaginaria de los sujetos, construye tiempos y espacios donde pueden rastrearse las relaciones sociales y, más concretamente, relaciones de poder que han articulado la organización de un saber, además de la construcción de una subjetividad específica a partir de la individualización, que para la sociología clásica (Durkheim y Weber) caracteriza a la naciente modernidad³.

² Cornelius Castoriadis, *La institución imaginaria de la sociedad*, trad. Antonio Vicens, 2 vol, Taurus, Barcelona, 1986.

³ A partir del siglo XVI, sobre todo tras la formación de los Estados Modernos, dicho proceso se intensifica y extiende en conexión con la creciente división social del trabajo: el aumento de densidad de la población en las zonas urbanas; la acumulación primitiva del capital; el desarrollo de la propiedad privada; el influjo de la ética protestante y el empuje de la administración. Es, a través de la modernidad que el índice de regulación en los sujetos en sus formas de subjetivación se va suscitando en las conexiones que se desarrollan en el proceso de individualización así como la “educación”, es decir entre las distintas esferas del conocimiento y las tecnologías de producción de subjetividades.

Por una parte, la construcción temporal y espacial de nuestra concepción de la infancia no corresponde al mismo dentro del proceso histórico ya que en el Renacimiento, por ejemplo, el referente temporal y espacial guardaba una estrecha relación con la concepción cósmica y sobrenatural, esto es:

El movimiento que describían los planetas en sus órbitas celestes, el cielo de las estaciones, las fases de la luna y el cielo de la vida humana se regían por la misma lógica⁴.

El sujeto se relacionaba con el universo a través de la dinámica del misterio que le vinculaba al hombre con el todo. Por lo tanto, la existencia consistía en una secuencia hallada en el orden de las cosas.

La semejanza y sus diferentes figuras organizaban las relaciones existentes entre los símbolos de un mundo que se replegaba sobre sí mismo, se duplicaba, se encadenaba y reflejaba permanentemente. Conocer las cosas consistía en descubrir el sistema semejanza que las hacían próximas y solidarias o distantes e incompatibles. Esta correspondencia entre microcosmos y mecanismos permitió la coexistencia de la magia, la adivinación y la erudición como formas de saber, mismo que se rompería a finales del siglo XVI.

Uno de los imperativos encarnados en el proceso civilizatorio sería el de convertir al hombre en un ser individual, es decir, en aquello que lo mantenía vinculado al *todo*, sin embargo se diluyó en el imperativo de la homogenización, en el de conformar *la sociedad de los individuos*.

La introducción del término educación, lo entendemos con relación a una necesidad que el propio tema del juego sugiere en la práctica lúdica y, por asociación, vincula la idea de infancia para el estudio de ciertos referentes históricos. Véase Michel Foucault, *Vigilar y Castigar*, Aurelio Garzón del Camino, Siglo XXI, México, 1976.

⁴ Véase, Julia Varela, *Genealogía y sociología*, Editorial Buenos Aires, 2000, p. 147.

A través del espejo de la educación, la definición de las categorías espacio-temporales encierran a la infancia en el campo en que configuran cualidades y características que la estigmatizan. Dichas categorías muestran la construcción de un sujeto vigilado, donde la autorregulación es una característica del sujeto moderno y el control viene del “interior”. La reconfiguración espacio y tiempo del sujeto que Michel Foucault nos presenta está en la rentabilidad de vigilar más que castigar, pues el control extendido al cuerpo, a la vez que lo hace dócil, lo vuelve inútil⁵.

La disciplina y la administración del cuerpo de la población, se origina en la configuración de espacios físicos donde se delimita la acción social, esto es, el Estado crea en el espacio urbano, la construcción de lugares en donde se asignan los distintos campos de acción de los sujetos: la fábrica, el comedor, los servicios que la ciudad comienza a demandar (casa, comida y vestido). Los principios que rigen la economía se extienden hacia el resto de las llamadas “necesidades ficticias”⁶, no sin advertir que para cada campo de la cultura existía un lugar determinado: la escuela, la casa, la oficina, el teatro, el hospital; al igual que la recreación, (el parque, el circo, la variedad, la revista, el burdel, etc.)

Así, el espacio para la recreación y el entretenimiento, como bien apunta Norbert Elías en *El ocio y el deporte*, se expresan a través de las actividades miméticas, que no refieren sino a las acciones de juego desplazando la disciplina del cuerpo individual al colectivo, alcanzando resonancia en las instituciones donde los sujetos más jóvenes empiezan una etapa fundamental de su socialización: *la escolar*. De esta manera la disciplina descansa en la

⁵ *Ibid.*, p.149.

⁶ Véase Marshall Berman, *Todo lo sólido se desvanece en el aire*, trad. Andrea Morales Vidal, Siglo XXI, España, 2003, p. 83.

base de la producción de nuevos sujetos y nuevos conocimientos que se articulan a través de una concepción distinta del espacio y el tiempo.

Esto ubica a las categorías espaciales y temporales en la maximización de la fuerza, pues su acumulación productiva es necesaria para la acumulación de riqueza así como de la acumulación del capital. Con esto surge una ambigüedad en las relaciones que podemos considerar como *útiles* que persiguen un fin *productivo*, es decir, a lo largo de este proceso se llega a la conformación de sujetos localizados y vigilados con el afán de evitar riesgos, agitaciones así como de cualquier conducta que incomode o cuestione a la estructura de poder, en nuestro caso: del *entretenimiento*. La estructura, como totalidad, conciente el trato o acción social que puede calificarse como “inútil”, por lo tanto el espacio y el tiempo coordinados crean los destinos del ocio⁷.

Por lo que intentamos vincular la ambigüedad entre la concepción cotidiana de nuestras interacciones útiles e inútiles, pues el espacio destinado a la diversión y al descanso, al ocio, se impregna del espacio homogéneo y jerarquizado que el nuevo orden civilizatorio instaura, es decir, la disciplina de los cuerpos en tiempo y espacio se imponen progresivamente en la práctica de la incipiente organización urbana, donde nuestro interés nos remite a una revalorización de las cosas que no tienen ningún precio ni utilidad.

La complejidad inherente a lo urbano nos sitúa ante el problema conceptual, más allá del problema administrativo que caracteriza al espacio urbano. Por lo que nuestra intención es conciliar la multidisciplina que se sirve de la ciudad para crear sus marcos conceptuales y referentes empíricos que refieren al campo de las ciencias sociales, ayudándonos de cierta geografía

⁷ En su acepción occidental esta más cercano del término *otium* de los romanos, y a partir del cual se interpreta el descanso y la diversión como un apéndice del trabajo, pero sobre el cual es nuestro deseo anteponer la concepción del mundo griego, que atiende más a la creación y a la ensoñación de los sabios.

humana, donde conciliamos la Arquitectura, la Psicología, la Antropología y una buena parte del análisis urbano.

El proceso social de la ciudad y la forma espacio-temporal que asume lo urbano, es fundamental en nuestra propuesta, por la conciencia espacial y por imaginación sociológica que Mills asume como:

La que permite a su poseedor comprender el escenario histórico más amplio en cuanto a su significado para la vida interior y para la trayectoria exterior de la diversidad de individuos... El primer fruto de esa imaginación es la idea de que el individuo sólo pueda comprender su propia experiencia y evaluar su propio destino localizándose a sí mismo en su época, de que puede conocer sus propias posibilidades en la vida si conoce la de todos que se hallan en su circunstancias... La imaginación sociológica nos permite aceptar la historia y la biografía y la relación entre ambas dentro de la sociedad. Detrás de su uso está siempre la necesidad de saber el significado social e histórico del individuo en sociedad y el período en que tienen su cualidad y su ser⁸.

De lo que se puede decir que es la imaginación la que permite al sujeto comprender su lugar en el espacio así como de su biografía personal; relacionarse con los espacios que le rodean, y al mismo tiempo concebir la alteridad como la relación que existe entre él y su vecindad. La imaginación permite idear y utilizar el espacio creativamente y apreciar el significado de las

⁸ *Mills Wright, La imaginación sociológica, p. 32.*

formas espaciales creadas por otros. Así, la espacialidad es un constructo resultado de la interacción de los sujetos.

3.2 Espacialidad y temporalidad en la atmósfera del juego

Para considerar sociológicamente esa ruptura de la vida común, de la que el jugador sería el héroe moderno, nos vemos en la necesidad de considerar, en la existencia, formas subjetivas en una temporalidad y espacialidad que recreen un lugar aparte de la organización, administrado por el Estado.

El estudio de esas formas subjetivas, al integrar vínculos significativos de sociabilidad, esbozan los relieves subjetivos de un espacio que conjuga el hábito y el riesgo (una proximidad con él en otra parte como con la alteridad).

El interés de Walter Benjamín en exponer una teoría del lenguaje que vincule la imagen con las ideas, responde a una necesidad por una sociología de la vida cotidiana y de la ciudad. Dicha perspectiva concede a cada objeto la capacidad de participar en el contexto histórico. Así, la minucia se vuelve parte de una figuración de lo general que le transmite sentido a la acción social.

Benjamín, en su obra *Charles Baudelaire, un poeta lírico en el apogeo del capitalismo*, reúne bajo el escenario urbano a las figuras del jugador y el trotacalles como sujetos urbanos que dirigen su acción social en una temporalidad y espacialidad paralela a la que ofrece el panorama de cambios políticos y económicos⁹ de la ciudad. La organización racional del trabajo

⁹ Desde luego la atención de Walter Benjamín dirige su atención al proceso de industrialización en Europa, donde el sujeto se ubica en el centro de cambio de la ciudad, en la construcción planificada de las avenidas que han de convertirse en puntos clave para la comercialización y el transporte, así como el desmantelamiento de los gremios para converger en una nueva distribución del espacio urbano. Encontrando por medio de la exclusión una forma de

relega el ocio y al jugador a cierta nostalgia por una sensibilidad mutilada, a la que el juego puede hacer frente, en la medida que rechaza el reconocimiento, la ganancia y la estructura rígida que caracteriza al trabajo.

El juego, es entonces, una forma de vida residual en el sentido de ocupar deliberadamente un lugar en el entramado urbano. A esa convivencia de proximidad entre la categoría espacial y la distancia social, se añade una negación con relación al tiempo. La satisfacción de necesidades por la vía del consumo de mercancías viene a legitimar la compensación de la sedentarización de la vida. El jugador huyendo de seguridad social transforma su existencia en un callejeo temporal, donde puede tomar distancia de los principios administrativos que impone su época.

Benjamín dice al respecto:

De esa inadecuación espacial y temporal al ritmo social que activa al mundo que le rodea resulta la melancolía moderna –es la envoltura mental de una conciencia individual atrapada en una sensibilidad colectiva que hace del presente un receptáculo de recuerdos quemantes, y de esto, el caleidoscopio donde se aprecia y se desprecia el momento vivido. El spleen, es el sentimiento que corresponde a la catástrofe permanente¹⁰.

En dado caso, los tiempos sociales nos conducen a una convergencia de emociones y a una imposición de la intrasubjetividad en las acciones de los

límite social que lo apartan de la nueva dinámica urbana. Véase Walter Benjamín, *Charles Baudelaire, un poeta lírico en el apogeo del capitalismo*.

¹⁰ *Ibid.*, p. 214.

sujetos, cuestionando los imperativos racionales y lógicos deterministas que los cohesionan.

De este modo podemos interpretar la sensación que se forja en el campo de la experiencia del espacio y el tiempo; en la negación de una razón explícita o proyecto coherente que los haga permanecer bajo una misma identidad.

En la dinámica del “jugador profesional” podemos centrar la figura típica de un héroe moderno, el cual inicia de cero y su único aliado lo constituye el azar. Ese heroísmo es moderno, porque en lo sucesivo su marco de acción es el espacio planeado de la ciudad. Al respecto, Benjamin nos muestra la contraparte del jugador a través de la figura del trotacalles:

El trotacalles del siglo XIX es un hortelano de las muchedumbres para quien la inmensa ciudad debe liberar su alma a través del espectáculo de su tumulto y los encantos embelesadores de la mercancía omnipresente. Juega en la ciudad con las dimensiones del espacio y el tiempo, de los que espera metamorfosear –como buen alquimista– las fronteras, mientras el jugador tiene una conciencia lucidamente en fuga irreparable de los instantes¹¹.

Sin embargo, a diferencia del jugador, la conciencia del trotacalles es una experiencia sobre el recuerdo de los lugares y de los otros, una reapropiación de su propia historia; mientras que el jugador se ubica por sí mismo en lo efímero y en el extremo de sus relaciones perecederas. Por ejemplo, en *El jugador* de Dostoievsky, encontramos a un sujeto que al momento de jugar se encuentra desinteresado por la ganancia económica y del prestigio social, ya que lo único que vemos es a un ser que le place jugar, ya que es a través del

¹¹ Walter Benjamín percibe en esa cruel lucidez una de las razones de la embriaguez de la conciencia que, en la espera y el dolor, construye el espacio escénico imaginario del juego.

juego que ha obtenido la forma de irrumpir con la dinámica social que impone un reconocimiento de las reglas y las formas.

3.3 Un acercamiento a la industria cultural del entretenimiento

La experiencia de una vida reflejada en el contexto de una modernidad tardía, nos deja ante la incertidumbre y la cultura del miedo, donde la acción cotidiana de los sujetos se ha reconfigurado en una serie de espacios asépticos, donde media una serie de concatenaciones de deseos efímeros y ficticios a los que estos lugares invitan.

Al mismo tiempo, la concepción del espacio que pretendemos desarrollar sugiere un modelo apropiado para nuestro referente empírico, es decir, plantear cuestiones entorno a la espacialidad donde el interés se dirige a la organización de los espacios urbanos, por ello, nos apoyamos en el planteamiento de Frederick Jameson. En su libro, *El posmodernismo*, toma la elaboración de mapas cognitivos que permiten a los sujetos definir su situación espacial, y en conjunto con la construcción de la idea de espacialidad remitiendo a consideración elementos como la fragmentación, la singularidad y la fijeza que conforman el espacio social¹².

La industrialización, secularización, egoísmo y anomía que la calidad del ser posmoderno dibuja a un sujeto desorientado, ha eliminado el vínculo entre

¹² Jameson, apoyado en el ejemplo que ofrece Kevin Lynch en su obra, *The Image of the City*, plantea la imagen donde la ciudad alienada representa sobre todo un espacio en el que los sujetos han caído en la incapacidad de representar su propia posición o bien la totalidad urbana en la que se encuentran. Las formas de reconocer el espacio, la tarea de resignificación y reconquista del sentido por el espacio, proporciona un mapa alternativo que, según Lynch, crea un medio cognitivo mimético que implementaría a los sujetos de herramientas; al no haber límites que le sirvieran de orientación en los espacios urbanos, los cuales han sido en la dinámica teórica de quienes han considerado la acción humana degradada por el campo del instrumentalismo, construido sin referencia y atendiendo a crisis que caracterizan a la modernidad como la responsable de haber vaciado al mundo de sus significados y significantes.

¹² Waimer, *La mundialización de la cultura*, Paidós, Barcelona, 2000, p.21.

lo profano y lo sagrado. Sin duda el espacio y el tiempo proporcionan, al análisis sociológico, elementos fundamentales para el estudio de lo social.

La expresión de “industria cultural” utilizada por Theodor Adorno y Max Horkheimer surge de la crítica a la reproducción en serie de los bienes culturales que dejan de lado la creación y el sentido de la obra artística, ya que de ser considerado como un vehículo de la cultura, desplazaba al sujeto a un movimiento carente de profundidad, teniendo por consecuencia que la obra artística o intelectual quedara reducida a una imitación y una estandarización superficial. Con el término “industria cultural” referimos a una concepción distinta de la escuela de Frankfurt, reconociendo en los bienes un transportador de la cultura. Dentro de las características que los identifican encontramos:

La necesidad de grandes medios, la aplicación de las técnicas de reproducción en serie, su mercantilización de la cultura, así como fundarse en una organización del trabajo de tipo capitalista, es decir, transforman al creador en un trabajador y transforman la cultura en productos culturales¹³.

A partir de estas características, el campo en que se ubica la producción cultural de las nuevas tecnologías de comunicación juegan como elementos que se dirigen a la comercialización de imágenes y discursos que los sujetos legitiman como “industrias culturales”.

Las actividades que caracterizan la noción de una modernidad tardía enfatizan, sobre la erosión del sentido y la emotividad que guardan, las acciones e interacciones entre los sujetos de los campos donde desarrollan su actividad cotidiana y en las que media el consumo, haciendo presa de una serie de necesidades ficticias y un deseo insatisfecho.

Sin embargo, estos rasgos mencionados más arriba que acompañan la conciencia de los sujetos modernos nos lleva al mismo tiempo a entender la

modernidad como una entrega a lo efímero y a lo fugaz. Aunque siempre evocando lo temporal y lo eterno que permanece en las acciones de los sujetos:

“Así como transitorio, momentáneo y contingente sólo puede ser una mitad del arte que necesita su otra mitad, lo constante, lo intemporal y universal, así también la conciencia histórica de la modernidad presupone lo eterno como su antítesis... la belleza intemporal no es sino la idea de la belleza en la condición de experiencia pasada, idea creada por los propios seres humanos continuamente abandonada”¹⁴

3.4 Del sentido del juego de video

Los juegos de video hoy día conforman todo un mundo independiente que aborda a través de sus contenidos el tema de la seducción a nuestros sentidos, vivir el simulacro es para aquellos que lo conocen un reto a sí mismos y para con los otros. De tal manera que a esta industria no sólo la acompañan publicaciones periódicas, manifestaciones en el vestir, artículos y literatura especializada, sino, una forma propia de entender el juego como tal. Paradójicamente en el mundo virtual también se contraen compromisos que involucran disciplina, estrategia, valor para contraer retos, pues aquellos que me observan y reconocen tienen un papel que jugar. Los videojuegos pueden dividirse de acuerdo a los siguientes géneros, algunos de los cuales están íntimamente ligados entre sí.

1. -JUEGOS DE LUCHA
2. -BEAT'EM up O JUEGOS DE COMBATE
3. -SHOOT'EM UP O JUEGOS DE TIRO
4. -JUEGOS DE PLATAFORMA
5. -SIMULADORES
6. -DEPORTES

¹⁴ Gauss. *Literatura como provocación*, Península, Barcelona, 1976, 11-66.

7. -JUEGOS DE ESTRATEGIA
8. -JUEGOS DE SOCIEDAD
9. -LUDO- EDUCATIVOS
10. -PORNO-EROTICOS

Cabe mencionar que al respecto hemos retomado dicha clasificación del autor Diego Levis quien ha trabajado este tema en su libro de *Los videojuegos un fenómeno de masas*. Al mismo tiempo de constituirse en una propuesta descriptiva en la que se perciben los juegos de las salas recreativas.

BEAT'EM UP (golpéalos a todos) o JUEGOS DE COMBATE:

En más de una ocasión confundidos con los juegos de lucha, los juegos de combate comparten con éstos su extrema violencia como en los juegos de lucha el jugador asume la identidad de un personaje, en general predeterminado por el programa.

Suelen estar ambientados en un barrio suburbano de una gran ciudad y en muchas ocasiones los personajes son jóvenes de aspecto informal. De todas formas existen infinidad de protagonistas y escenarios de características muy diferentes. Justificándose muchas veces en una ligera excusa argumental, el verdadero objetivo de estos juegos consiste en eliminar a todos los adversarios que salen al encuentro del protagonista del modo más rápido y efectivo.

JUEGOS DE LUCHA:

Se trata de un género que atraviesa un momento de gran popularidad. Títulos n género que atraviesa un momento de gran popularidad. Títulos como *Virtual* género que atraviesa un momento de gran popularidad. Títulos como *Virtual Fighter*, *Mortal Kombatt*, *Tekken* o el ya clásico *Street Fighter*, en sus diferentes versiones.

Aunque inicialmente se desarrollaron en los salones recreativos, los juegos de lucha se han adaptado perfectamente a las consolas.

En los videojuegos de este tipo los blancos suelen ser personajes humanos o vehículos pilotados por humanos. A diferencia de los juegos de tiro de las ferias la buena puntería no es un requisito importante para hacer diana y ganar.

No es extraño que la acción tenga lugar en un campo de batalla, en un cuartel o en cualquier otro escenario militar y que tanto el protagonista como sus adversarios formen parte de un ejército o un grupo paramilitar. Otras veces el juego se desarrolla en ambientes futuristas. En estas ocasiones los enemigos asumen la forma de robots, alienígenas y naves espaciales que amenazan con la destrucción de la Tierra.

Algunos juegos se trasladan hacia escenarios urbanos. El jugador asume entonces la identidad de un justiciero policía de gatillo rápido y dudosa moralidad que dispara indiscriminadamente contra los presuntos delincuentes que van apareciendo en la pantalla. Gracias a la réplica de una pistola, los jugadores pueden “realmente” disparar, aumentando así la sensación de protagonismo que les ofrece el punto de vista subjetivo que caracteriza a la mayoría de estos juegos.

No importa cuál sea el escenario, ni cuál sea la excusa argumental elegida por los diseñadores del juego, ni se trata de un juego de “marcianitos” o de un juego de tiro al blanco. Al margen de cualquier consideración cívica o moral; el único objetivo de los *shoot'em up* es siempre matar y destruir por el sólo y exclusivo hecho de hacerlo.

Tras un período de cierta decadencia, el éxito de *Doom*, un juego violento creado originalmente para PC ha supuesto el punto de partida de una

renovación estilística que ha vuelto a despertar el interés del público por este género.

PLATAFORMA:

Es el género por excelencia de las videoconsolas. Super Mario y Sonic son personajes sobre los que Nintendo y Sega han construido su universo y su poder, esto es lo que se denomina juego de plataforma.

Como en los juegos de combate, en los videojuegos de este tipo el personaje debe avanzar a través de territorios hostiles en cumplimiento de una misión. En los juegos de plataforma la misión, en general consiste en rescatar a una princesa. El personaje puede ir recogiendo “super poderes” y acumulando “vidas” que le permiten avanzar con mayor facilidad a través de los obstáculos cada vez más difíciles y los adversarios más peligrosos que se le anteponen en el camino.¹⁵

A medida que el jugador va superando las diferentes pantallas o etapas del juego, la complejidad de los decorados y la dificultad del juego aumentan. Existe un número importante de programas que pueden ser considerados híbridos entre los juegos de combate y los de plataforma. No obstante la diferencia fundamental entre ambos géneros es que en los juegos de plataforma el jugador tiene recursos para sortear todos los obstáculos que encuentra en su recorrido, sin necesidad de destruirlos o eliminarlos. Claro que también dispone de medios contundentes para desembarazarse de sus enemigos.

Los juegos de plataforma han cumplido un papel fundamental en la incorporación de laberintos y de pasadizos secretos en el desarrollo de los programas de entretenimiento informático. El héroe acostumbra a ser un personaje de dibujo animado infantil que puede representar a un ser humano o a un animal humanizado al estilo *DISNEY*. Siguiendo la misma línea estética,

¹⁵ Diego Levis. *Los videojuegos un fenómeno de masas*, p.171.

los enemigos pueden ser tortugas, patos, monos, robots de rasgos “inocentes”, fantasmas. De hecho cualquier figura puede llegar a ser un enemigo aceptable, aunque rara vez los adversarios adoptan forma humana.

SIMULADORES:

Hace décadas, cuando los videojuegos informáticos ni siquiera eran experimentos de laboratorio, en los salones recreativos ya existían máquinas de juegos de conducción de coches y de motos. Los primeros juegos de este tipo aparecieron a principios de los 40 y a lo largo de más de 30 años, fueron incorporando mejoradas y nuevas técnicas que añadían mayores dosis de realismo. A partir de los años cincuenta comenzaron a utilizar imágenes de carreteras reales que proyectaban sobre una pantalla. El jugador debía controlar un coche de juguete a escala que se mantenía suspendido sobre la pantalla. Los más sofisticados permitían cambiar de marcha acelerar y frenar con sus respectivos pedales. Ofrecían efectos de sonido sincronizados con el desarrollo del juego, tenían detector de choques y un tablero de indicadores que incluía velocímetro y cuentarrevoluciones, incluso algunas de estas máquinas reproducían casi a la perfección el interior de los coches. A pesar de utilizar imágenes de origen cinematográfico, nunca fueron llamados videojuegos.

Los actuales simuladores de conducción, populares en los salones recreativos, mantienen todavía una estructura física similar a la de estos juegos electromecánicos.

Además de los diferentes simuladores de conducción de coches y de motos destinados a salones recreativos, ordenadores personales y consolas, existe una amplia gama de simuladores de todo tipo. Los más populares son

los simuladores de vuelo, especialmente entre los usuarios de ordenadores personales.

Muchos de los juegos basados en simuladores de aviones, vehículos, militares y naves espaciales pueden ser considerados sofisticados. La mayoría de los actuales juegos y de las instalaciones basadas en la realidad virtual reúnen también las características básicas de los géneros de acción.

JUEGOS DE DEPORTE:

Los juegos inspirados en deportes han disfrutado siempre de una gran aceptación entre el público. Cuando *Atari* instaló en una sala de billares el primer videojuego, junto a las máquinas de millón y a los juegos de tiro al blanco y de conducción había también diferentes juegos electromecánicos basados en deportes, especialmente de básquet y béisbol, incluso, el mismo Pong era un juego que recordaba al tenis.

Los juegos de deporte a veces son asimilados a los juegos de acción o a los simuladores. Pero salvo algunos casos específicos como los juego de boxeo, torneos de kárate y similares, y quizá también ciertos juegos de carrera de coches, la comparación resulta injustificada. Los juegos basados en deportes reúnen algunas características específicas que los distinguen del resto de los géneros. La existencia de algunos juegos híbridos no debe de llevar a la confusión.

El sistema *Mandala*, que utiliza técnicas próximas a la realidad virtual, puede ser considerado el precursor de este nuevo tipo de simulador deportivo que se adivina en el horizonte.

La principal base que tiene a su favor un videojuego de deporte es la popularidad y el atractivo del propio deporte en el que está inspirado. Aunque algunos deportes se prestan mejor a las características del medio, la mayor parte de los deportes de equipo y los más populares entre los individuales han sido adaptados al menos alguna vez a un juego informático.

Desde el fútbol del cual existen infinidad de programas destinados a todos los soportes, hasta el golf, pasando por el básquet, el tenis, el hockey sobre hielo, son muy pocos los deportes a los que no se puede jugar con un videojuego. Hay juegos de fútbol, de boxeo. Esquí y hasta de ping pong. Existen juegos de deportes para máquinas recreativas, para una máquina personalizada, para videoconsolas de nueva y de vieja generación, juegos en cartuchos y en CD-ROM y para cualquier otro formato.

Los videojuegos de deporte tienen escasa propensión a los contenidos violentos y son muy adecuados para jugar con los amigos. Todo lo cual termina por convertirlos en uno de los géneros más versátiles y menos polémicos.

ESTRATEGIA:

A diferencia de los videojuegos pertenecientes a otros géneros que explotan el instante y la reacción rápida del jugador, los juegos de estrategia se apoyan en la duración y reflexión. Existen diferentes tipos. Los más populares son las aventuras gráficas, los juegos de rol, los juegos de guerra y los simuladores de sistemas. Entre otros, hay simuladores de sistemas urbanos, económicos, ecológicos e históricos.

En general los juegos de estrategia se basan más en el interés del tema propuesto, el desarrollo argumental, las opciones ofrecidas y la complejidad de las soluciones posibles que en el realismo de sus gráficos o la velocidad de

respuesta de las imágenes que aparecen en la pantalla. Esto no impide que los aficionados valoren la calidad de las imágenes y los efectos de sonido de los juegos. En este sentido la evolución de los juegos ha estado íntimamente ligada a los avances tecnológicos.

Las películas interactivas pueden considerarse una versión sofisticada de las aventuras gráficas, un tipo de juego cuya principal característica es ofrecer una combinación equilibrada de reflexión y acción. Las aventuras gráficas como todos los juegos de estrategia se adecuan a la perfección y características tecnológicas de las computadoras personales. En el mercado también existe un catálogo bastante amplio de juegos de este tipo destinados a las videoconsolas.

Aunque en general no suele ser asociados con los géneros violentos, la violencia y la destrucción ocupan un lugar importante en muchos juegos de estrategia, especialmente en aventuras gráficas, los juegos de rol y los juegos de guerra.

Además de los mencionados existe otro tipo de juegos de estrategia. Se trata de rompecabezas y acertijos espaciales, que tienen reglas de fácil asimilación y requieren de gran concentración. Son especiales para las consolas portátiles, aunque también hay un número importante de títulos para ordenadores personales. En las salas recreativas rara vez falta alguna máquina con un juego de este tipo. El más popular es el Tetris.

JUEGOS DE SOCIEDAD:

Son adaptaciones de los juegos clásicos de salón –ajedrez, solitario, tres en raya, bridge, monopoly, Othello, scrabble y muchos otros. Inexistentes en las salas de videojuego.

PORNO ERÓTICO:

Además de los géneros citados, existe un tipo de programas, a los cuales se puede considerar juegos basados en el erotismo y la pornografía. No se trata de un género de reciente aparición. Por el contrario, siempre han existido juegos para ordenador con contenidos eróticos y pornográficos. Incluso, durante la segunda mitad de los años ochenta se producían sin licencia juegos de este género para consola, al igual que en las salas es habitual encontrar juegos con contenido erótico.

La calidad de imagen y sonido al igual que las posibilidades de almacenamiento que ofrece el CD-ROM han aumentado el interés del público por programas de este tipo. Así la amplitud del catálogo de programas revela que se trata de un mercado de proporciones considerables. Un mercado al que diversas fuentes otorgan un papel primordial como motor de las ventas de lectores de CD-ROM, tal como un día las películas pornográficas ayudaron a impulsar las ventas de magnetoscopios.

La proliferación de títulos porno-eróticos destinados a la nueva consola Neo GEO CD o *Game Cube* y la salida al mercado de juegos para *PlayStation* de Sony ponen de manifiesto la expansión de este tipo de materiales de un claro contenido erótico.

Las diversas opiniones acerca de los motivos por los cuales los videojuegos resultan atractivos descasan sobre propuestas que giran en torno a ciertas características de los propios juegos. El estudio que Diego Levis realizó en su libro *Los videojuegos un fenómeno de masas*, atribuye la popularidad de los juegos informáticos a los siguientes factores:

- A) *el azar. la existencia de una meta que se debe alcanzar (cualidad común a los juegos).*
- B) *las imágenes visuales en movimiento.*
- C) *el recuento automático de puntos.*
- D) *la velocidad.*
- E) *el azar.*

Además la existencia de distintos niveles que caracteriza a los videojuegos incrementan el interés durante un período más prolongado de tiempo pues siempre existe un reto añadido que el jugador debe superar, igualmente el atractivo de los videojuegos debe atribuirse a su capacidad de proporcionar a los jugadores una combinación acertada de competición, de realización de un desafío de dominio de un sistema, de curiosidad por un relato y de espectáculo. Contrariamente a lo que sostienen la mayor parte de los expertos, afirman que el placer por el relato es mayor que el que ofrece la interactividad ya que la mayoría de los jugadores prefieren ser los juguetes de un relato bien construido que los actores de escenas repetitivas.

No obstante, cuesta estar de acuerdo con esta opinión. De hecho la atracción que ejercen los videojuegos sería inexplicable si los usuarios de estos no valoraran más la posibilidad que ofrecen de controlar lo que sucede dentro de la pantalla que la eventual espectacularidad de las imágenes o la riqueza del relato. Cualquier película o serie de televisión, por más mediocre que sea, ofrece imágenes más perfectas e historias más elaboradas que el juego más realista.

Los videojuegos, como otras formas del mundo del entretenimiento, son también una fuente de estimulación que le permite a los sujetos luchar contra el aburrimiento y dar una salida a su mundo cotidiano temporalmente. Por lo que no cabe la posibilidad de la autocomplacencia ya que el juego siempre se mantiene abierto a la posibilidad de realizar la prueba perfecta. En este contexto todo lo que no haga la complejidad del juego es un aspecto totalmente secundario.

Finalmente la fascinación que ejerce la violencia de los videojuegos puede ilustrarse refiriendo a Aristóteles, quien señala que las situaciones que se ven con desagrado en la vida real causan placer cuando se contemplan en imágenes.

Aunque no hay que olvidar que la posibilidad que tiene el jugador de modificar el rumbo de la acción añade complejidad al análisis. A diferencia del espectador de una película, el sujeto participa activamente en los actos violentos que está mirando. Quizá, radica en ello el enigma de su atractivo, el pasar de la mirada a la acción. Convirtiéndose, a través de este gesto, en una ficción que se vive intensamente y que le permite a quien juega transgredir las normas sin sufrir consecuencias de ningún tipo

3.4.1 Las transparencias del mal

El título de esta apartado vale la pena aclarar fue tomado de uno de los libros de Jean Baudrillard: *La transparencia del mal* de editorial Anagrama.

Bajo la ideología hegemónica (durante la modernidad) se concibe al sujeto como eje autosuficiente de la sociedad y, en consecuencia, se piensa

en la superación de la imperfección. Contrariamente hayamos una integración del “mal” como un elemento entre otros.

El reconocimiento de “esa parte del diablo” parece convertirse en una invitación a hacer uso de ella con el fin de no extenderse a todo el cuerpo social; de alguna manera, es hacer vigente cierta naturaleza de la existencia en los sujetos que forman parte de la sociedad. Reconocer lo anómico como un componente de la vida social, es importante en la medida que represente una herramienta para el análisis de ése fragmento de lo social.

La vinculación de la “fiesta” con el juego y verlos como formas de lo imaginario, donde el exceso, el trance y las múltiples efervescencias (musicales, deportiva, carnavalescas, eróticas, etc., que caracterizan la cultura contemporánea) parece estar afirmándonos que Dionisio es el “rey clandestino” de esta época.

El sujeto cruel, generoso, inconforme, desinhibido por la muerte y enajenado renace no como un rasgo juvenil, sino, como una actitud que juega en el mundo de las aporías; se generaliza en el conjunto de las generaciones y por ello la imperceptibilidad de *lo que no está* es fundamental para aprehender ese fragmento de lo social que se construye a través del mundo del juego de video, permitiéndonos penetrar en lo imaginario social.

Una conciencia epocal, expresada en la virtualidad, es lo que acompaña la necesidad de las sociedades por destacar la importancia de sus humores sociales, pasiones, sueños y creencias. Así, se puede comprender que la “parte destructiva” del exceso y la efervescencia, precede y anuncia una nueva armonía, además de ser necesaria una apetencia por la época y su acontecer,

no su adhesión, sino comprensión del sentido afirmativo que mueve al presente, más allá del gusto personal o corriente teórica que acompaña a los estudiosos del mundo de los *otros*.

Tomando en cuenta las posturas teóricas orientadas a la aspiración de un ideal de cálculo preciso, funcional o de administración, resulta complejo comprender una energía que se agota en sí misma al derroche y al consumismo. Para el mundo del juego de video, resulta una tarea intelectual pensar lo sensible en todas sus manifestaciones, a través de una razón más rica y abierta a las paradojas, no a criticar y explicar, sino a comprender y admitir.

La comprensión del “mal”, a través de la multiplicidad de formas de la violencia, se expresa en el juego de video de igual manera que en el campo de las artes, es decir, el estigma que acompaña a un género musical o la proyección que alcanza el cuerpo en la danza, nos arroja a un sin fin de expresiones que vinculan el nexos orgánico de la maldad con lo divino, permitiendo reencontrar no sólo el sentido de la obra, sino un producto que proviene de la misma humanidad.

Los juegos de video nos permiten comprender que las relaciones entre perversión, anomia y estética son más estrechas de lo que parecen, por eso nos interesa indagar cómo la sociología, a través de lo imaginario, ha contribuido con el conocimiento del vínculo entre la violencia, el juego y el papel de la vida corriente.

Un elemento fundamental en la clasificación de los juegos de video, es el contenido violento y onírico que contienen, sin olvidar el desafío por acceder a

niveles de mayor complejidad, que en buena medida se relaciona con el trance y el placer que se experimenta en el ambiente proporcionado por el juego.

Estas nuevas realidades son constituidas por grupos que experimentan una emoción común, por las sensaciones y sentimientos, no de ideas, valores o voluntades; la vida más intensa y expansiva no es en ellos una idea virtual, es causa y consecuencia de la solidaridad y simpatía ya existentes.

En la poesía y el arte, el sacrificio y la fiesta son experiencias afines al juego porque rompen la lógica servil de la utilidad. De esta forma la experiencia subjetiva se fundamenta a partir del extrañamiento que experimenta el jugador, una suspensión de sí mismo, es lo opuesto a las pretensiones del sujeto de apropiarse de todo, de dirigir todo, de subordinar todo a sí mismo. El exceso del juego pone en evidencia que el verdadero objeto del deseo es la totalidad del ser y del universo; un mundo en el cual los objetos estén en el mismo plano que el sujeto. Esto hace que el sacrificio virtual se entienda como sustituto de la violencia, de aquella que no puede ser en el espacio “real” ni en el origen de una realidad, sino en la representación, la imitación, el simulacro y la eternidad sustraída a la auténtica.

La cultura actual quiere situarse más allá del bien y del mal, más allá de la trasgresión y de la trascendencia; no soporta el abordaje de lo erótico, la violencia, la corrupción con los calificativos de moral o inmoral, más bien, yuxtapone, confunde e invierte estos polos.

Así, el juego de video reviste un sentido de abandono de toda arrogancia frente a lo divino y los dioses venerados son dioses que callan. Jugar es decir sí al mundo, reconocer la variedad de manifestaciones, por ejemplo, el

peleador traspasa la línea de ser un hombre, una mujer, en robot, un guerrero, un dibujo animado de la televisión o de un comic.

Si la seducción es la magia de la ausencia, el encanto es inseparable de la presencia, de la situación, de lo que nos es dado, preferir el presente sin estar condicionado por su contenido es transformar todo evento en destino. El juego de video se asemeja a la figura del chivo expiatorio sacrificado con el fin de purificar la ciudad de los males que la afligían; es considerar la sangre virtual tomando el lugar de la sangre humana, implicándose en un desplazamiento: ofrecer vino en lugar de sangre, instaura el mimetismo astuto, esto permite regatear con los otros a vencer, sustituir una víctima por otra y sin dejar de recibir sus favores.

En este sentido el sacrificio griego está relacionado con la comprensión de la purificación como purga, evacuación de la ciudad de todo lo que se cree dañino, con una violencia análoga a la que se quiere expulsar. La sustitución romana de la sangre por el vino implica una aceptación de la purificación como simulacro, es decir, como un desplazamiento sin pasiones y exclusiones traumáticas. Quizá en el juego de lo cotidiano, esa sensibilidad que borra las oposiciones, emocional-racional, interioridad-exterioridad, está expresando la polarización envilecimiento-salvación del *Eros* moderno.

En clara sintonía con un modelo de realidad entendido como algo que *no es*, sino que deviene fluye y oscila, y en cuyo permanente tránsito tiene lugar una interminable dialéctica de generación-degeneración, la articulación creativa del imaginario se despliega sobre lo que nuestra tradición de pensamiento denomina “accidentes”, tales como: la espontaneidad, lo imprevisto, la metamorfosis y el cambio.

En este terreno la sociedad funciona como un cuerpo vivo en el que sus procesos de autoformación y autocreación acaecen por relaciones simpatéticas y mágico transfigurativas. El dominio de lo imaginario remite no a la ley y al orden sino al magma y al caos. Por ello, en este ámbito de desniveles referenciales, desplazamientos y remisiones continuas en las que se basa la actividad del Imaginario “no puede haber” explicación de una creación; sólo puede haber comprensión *ex post facto* de su sentido.¹⁶

El juego se presenta como un exceso de fuerza dentro de la vida cotidiana, una llamada de atención al aparente *no sucede nada*, por lo que nuestra atención se centra en dos aspectos: el juego y el desenfreno llevados al refractario de la “violencia”. Ciertamente es que el campo de estudio sobre el tema de la “violencia” es amplio, sin embargo, nos apoyaremos en el tratamiento que hace Gerard Imbert sobre la *violencia sagrada*, con relación al juego azaroso, en su obra, *Los escenarios de la violencia*.

Considerar la violencia como un hecho de la civilización, nos lleva a reflexionar sobre su ritualización mediante la escenificación permanente en las tecnologías. El rito, como práctica social, es un intento de domesticar lo irreductible (lo divino, la parte maldita de lo humano...) De alguna manera el rito acerca la divinidad a los sujetos y la integra al universo cotidiano (en el sacrificio, por ejemplo, se establece un puente entre lo humano y lo divino).

Así mismo, la tragedia clásica nos ofrece un ejemplo: el espectáculo de la violencia de los dioses (violencia sagrada), donde se expresa y queda transgredido lo divino.

El juego atravesado por la óptica de lo imaginario implica la imposición de normas sociales y modelos culturales, que en el momento actual parecen

¹⁶ Diego Levis, *La pantalla ubicua*, p.156.

encontrar un lugar más fácilmente en las formas simbólicas que por el medio de la coacción.

La mediatización consiste, cada vez menos, en una relación de dominación (fundada en la fuerza) o de adhesión (fundada en la ideología), para asemejarse a una relación de seducción (fundada en la fascinación). Los “aparatos de Estado”, en la tónica de Zygmund Bauman, en su libro *Globalización consecuencias humanas*, abren paso a los aparatos de representación (la masa media), que instauran un régimen de *imaginería* que afecta a las imágenes negativas (violencia, muerte, conflicto), produciendo un icono en el discurso social. Así, la violencia está envuelta en esta estrategia de lo visual: se le hace espectáculo hasta el punto de que puede resultar difícil desligar la violencia real de la violencia representada.

Por lo que, el placer obtenido de la representación virtual resultado del juego, se nos presenta en forma de drama y nos deja experimentar un sentimiento ambiguo, siguiendo un sentido de “violencia”. Placer que resulta del autocontrol, que ejercemos sobre nosotros mismos en el caso que se nos ocurriera la fantasía de llevar a cabo nuestros deseos. A través de las ficciones del espectáculo virtual es que desplazamos el exceso sobre esas formas, aun sabiendo que son ilusorias.

La violencia permanentemente visualizada y consagrada culturalmente como materia fundadora de lo social, proyecta una situación paradójica:

Intentan excluirla, erradicarla de los comportamientos humanos; refuerzan su negatividad presente, a la par que celebran periódicamente su positividad pasada.

¿Qué son esas grandes conmemoraciones nacionales sino el recuerdo de masacres, la exaltación de actos liberadores? La violencia es la gran partera de la historia¹⁷.

El sentimiento que inspira ese monstruo interior que el juego permite, es lo imaginario. El juego concebido en sus aspectos más generales no es ajeno a esa negación, a esa capacidad que nos da la posibilidad de hacer un paréntesis respecto al orden establecido.

Los sujetos experimentan sentimientos de muerte, abandono, poder, venganza y deseo; pues el hecho de negar los impulsos que la estructura civilizatoria inhibe, permite suscitar la explosión de multiplicidad de combinaciones; de situaciones diversas, que adoptando las máscaras en medio de las cuales vivimos, sugieren un cuestionamiento de los códigos establecidos. Las estructuras se relajan y dan paso al devenir, dejando de lado la preocupación sobre la legitimidad de esas formas nacidas de un “como si” o de un cuestionamiento de las apariencias, aceptando el juego de figuras y de formas que definen una creación de la existencia de lo social.

De ese modo, la fiesta, la creación artística, la imaginación errante, las obsesiones, los sueños, las “divagaciones”, la holganza vagabunda sería, en medio de las restricciones insalvables a que estamos sometidos, el medio de evocar configuraciones posibles que ya no reflejarían exactamente la estructura de las cosas establecidas. Anticipación del presente sobre lo no-vivido-aún, experiencia indefinida. Experiencia del juego¹⁸.

El rito, tanto en las sociedades primitivas como las modernas permite a través de ceremonias civiles y religiosas, remitirse a un crimen originario: celebrar una muerte fundamental donde la vida social se funda en este hecho.

¹⁷ Gerard Imbert, *Los escenarios de la violencia*, p. 20.

¹⁸ Jean Duvignaud, *El juego del juego*, p. 154.

Al ritualizar la muerte, adquiere un carácter sagrado, de ahí la afinidad existente entre la violencia y lo sagrado. De la divinidad muerta proceden no sólo los ritos sino también las prohibiciones de todas las formas culturales que le confieren al sujeto su humanidad.

El sacrificio simbólico, a través de la pantalla, tiene una función inmunológica: evita mediante el juego de la violencia representada dirigir su acción hacia los otros. Este sacrificio permite desviar la violencia hacia un objeto puntual, pero es por medio del juego del sacrificio el ritualizar la violencia, codificarla (convertirla en código cultural) y desviarla hacia víctimas virtuales, cuya muerte no importa; es desplazar al espectáculo de la vida sobre la superficie que traspasa la superficie tridimensional, al tiempo que permite la reincorporación a la actividad cotidiana.

Alarde de fuerza de los dramaturgos ingleses o españoles que, recusando la alucinante liturgia sagrada, lanzan a escena a criminales, asesinos y perversos, suscitan un torrente de emociones desconocidas dando figura a la imagen de un yo detestable y fascinante. Acto de fuerza el de la imprenta, que hunde al hombre en el desciframiento abstracto de signos escritos y por ese camino opone una denegación ferviente al mito colocado el centro de gravedad del ser en una conciencia "literaria": ruptura e innovación que abren una experiencia intelectual desconocida por las demás civilizaciones.¹⁹

En el acto cotidiano del deceso del "otro", se da un aislamiento del muerto (a la muerte), porque hay que purificarlo, para evitar un contagio posible (con la vida), para expulsar mágicamente su violencia maléfica, para que el muerto se junte con los que ordenan la vida y la muerte.

¹⁹ *Ibid.*, p. 155

3.4.2 El juego y el espacio urbano

La importancia sociocultural de los juegos de video trasciende el peso económico que a través del tiempo ha adquirido esta industria. De esta manera el juego ha influido en el desarrollo de un lenguaje audiovisual, debido a que los juegos de video no pueden ser considerados como un fenómeno ajeno al conjunto de sistemas mediáticos que, por el contrario, forman parte del mismo.

La creación de mundos artificiales es un viejo sueño de lo humano que de un modo u otro ha logrado permanecer en el tiempo. “La realidad virtual”²⁰ de los juegos puede tomarse por una de estas formas.

El estímulo que permite lo imaginario, ofrece la posibilidad de encontrar nuevas vías de penetración al conocimiento, a su vez, abre paso a distintas formas de ingresar en la recreación, perteneciente al entorno social de los sujetos. Por ejemplo, en las salas de billar, boliche, apuestas, hasta los grandes casinos, están asociados con sitios de perdición y donde suele reinar la pereza; sus coetáneos (y de algún modo, sucesores) los salones de máquinas recreativas, tampoco tienen el aprecio social. Quizá por esto el poder de atracción de los videojuegos sobre los niños y los jóvenes despierta cierta preocupación en diferentes sectores de la sociedad.

Tras el éxito inicial de *Pong*, la presencia de los videojuegos en los salones recreativos se extendió rápidamente. A lo largo de toda la década de los setenta, y a medida que aumentaba la popularidad de los nuevos juegos

²⁰ El término “realidad virtual” fue propuesto por el investigador norteamericano Jaron Lanier en 1989, si bien la noción que pretende la definición tiene su origen en investigaciones militares, iniciadas durante los años sesenta. La realidad virtual ha sido descrita de modos diferentes, lo que provoca confusiones incluso en la literatura técnica. El público no especializado suele asociar la realidad virtual con sus aspectos más superficiales y espectaculares, en particular con los cascos de visualización estereoscópica y los guantes de datos. Esta visión deformada tiene su origen, en gran medida, en algunas películas de ficción científica (*El cortador de Césped* es paradigmática) y en reportajes poco rigurosos. Véase Diego Levis, *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Paidós, Barcelona, p. 149.

electrónicos, se fueron multiplicando las voces que advertían de los peligros que esta nueva forma de entretenimiento provocaría en la formación de la juventud.

Los salones recreativos señalados de un modo casi inquisitorial, se les confiere como fuente de toda índole de males. Lo cierto es que la presión ejercida por algunas sociedades como la norteamericana consiguió que en algunas ciudades de los Estados Unidos se prohibieran locales de este tipo y en muchas otras limitando la edad, los horarios de apertura y cierre.

Por mencionar un comienzo y siguiendo a Levis:

A partir de 1980, coincidiendo con el nuevo impulso que tomó el sector tras la aparición de *Pac Man* y de *Space Invaders*, las imputaciones contra los videojuegos se acentuaron. Las quejas y denuncias ya no se dirigían sólo contra los salones sino que alcanzaba también a las consolas domésticas²¹.

Los videojuegos comenzaron a ser acusados de provocar adicción y de ser causantes indirectos de comportamientos. La violencia de la mayoría de los juegos preocupaba seriamente a los amplios sectores de la sociedad.

Los videojuegos, como la literatura, el teatro o el cine, proponen la visita a mundos imaginarios, con el añadido de una interactividad que no puede ofrecer ningún otro espectáculo. Todo juego se apoya en un guión, por más simple que éste sea. Quizás, faltaría inventar o reconocer una nueva forma de escritura, propia de los videojuegos, capaz de explotar las posibilidades que ofrece el desarrollo de las tecnologías informáticas en que se apoyan.

Es lícito considerar, como hacen diversos autores, que la pobreza narrativa y la falta de originalidad de los videojuegos se debe a la ausencia de

²¹ *Ibid.*, p. 161.

un genio artístico capaz de crear este nuevo lenguaje, pero cabe la posibilidad de que el problema radique en la propia naturaleza informática del medio pues

El videojuego es un producto mecánico, frío. Su imaginario es distante, desprovisto de emociones y sentimientos. No vincula ningún mito, ni ofrece ningún lugar a los sueños. El actor menos carismático tiene infinitamente más presencia que el personaje más realista de un videojuego, aunque esté digitalizado a partir de los rasgos de una estrella de cine. La evolución de la narración es un videojuego suele estar supeditada a factores más propios del azar que a la supuesta lógica del relato. Incluso en los juegos más elaborados de la historia de ficción suele desarrollarse en un plano secundario de interés²².

Sin embargo, el considerar el punto de vista del autor que acabamos de referir no indica de ninguna manera un acuerdo con tal postura, pues como lo hemos mencionado, el mito es el elemento fundamental del entramado social y cultural. Por lo que con un poco más de atención es viable ubicar el hilo conductor (arquetípico en la tónica de Jung) que permite hallar la raíz mitológica aún de los juegos de video.

²² Jolivaít en Diego Levis, *Ibid.*, p. 44.

3.4.3 En la construcción de un mundo imaginario

Todos los videojuegos, de acción y de plataforma, construyen un universo en el cual el éxito y el fracaso, el bien y el mal, lo justo y lo injusto están claramente delimitados. Un universo sin matices donde la única alternativa es matar o ser asesinado, comer o ser devorado, ganar o perder.

Scheff señala al respecto:

Un universo del que es improbable salir victorioso pues hagas lo que hagas, finalmente siempre hay alguien más grande y más fuerte que tú e incluso si matas a los malos y salvas a la chica, terminarás por morir²³.

Un mensaje siniestro que es extensible a otros géneros, especialmente a las aventuras gráficas y algunos simuladores.

En el mundo hostil de los juegos de video, el jugador siempre asume el papel de víctima propiciatoria. En esta visión paranoide de la realidad, el *otro* es siempre un enemigo que debe ser eliminado. El objetivo es destruir al adversario del modo que sea. Por un lado, encontraremos supuestos en torno al desconocimiento de una historia y un contexto ausentes en los videojuegos, que a la vez proponen la reacción instantánea de la demanda por parte del programa. Por otro, una propuesta que invite a incursionar un poco más a fondo en el campo del juego, nos permitirá percibir que dicha historia y contexto están ahí, donde los que ingresan en este espejo imaginario encuentran un sentido que no le resta posibilidad de creación por medio de la recreación del entorno social.

²³ Léo Scherr, *La democracia virtual*, en Diego Levis. *La pantalla ubicua*, p.188.

En los videojuegos no existen tonalidades de grises. El personaje, y por extensión el jugador, debe responder a la agresión sin preguntarse los motivos que lo mueven, pues no hay tiempo para pensar. El ataque o la defensa se convierten en el único parámetro operacional.

Así, podemos concebir, a través del mundo del videojuego, el instante mismo que repele la causalidad. Contenido y desplazado por el medio imaginario, la causalidad no evoca una evasión del contenido o del sentido del juego, sino lo que llena de sentido el instante es la herramienta imaginaria, de ahí que se escape a toda explicación.

Este universo reproduce con fidelidad la sucesión de blancos y negros de los que está formado, todo responde a la verdad absoluta de la acción. En los videojuegos no hay lugar para el amor ni tampoco para el odio; se mata y se destruye maquinalmente por la pura necesidad de sobrevivir.

¿Qué importancia puede tener que un niño de ocho, nueve o diez años se encare en una lucha cuyo único objetivo es conseguir la derrota total y la eliminación física de sus adversarios? ¿A quién le preocupa, que la recompensa por ganar sea la posibilidad de decapitar al rival vencido? En definitiva se trata de una manera de librarse de la propia carga de agresión y violencia. Al menos, es lo que nos permite plantear la función catártica de los juegos, sin olvidar que no necesariamente la descarga de agresión no se agota en la acción misma de jugar, sino que, rasgo característico del deseo, desplaza la emoción a otra emoción.

Pero ¿qué clase de mundo proponen los videojuegos? Los videojuegos han marcado un punto de inflexión en la historia de la comunicación audiovisual. Desde la instalación del primitivo *Pong* hasta los sofisticados

simuladores actuales, la evolución tecnológica parece conducir indefectiblemente hacia nuevas formas de “ocio” virtual.

Disueltas las fronteras del tiempo y del espacio, el multimedia interactivo es la estación de enlace hacia el destino virtual que propugnan los apóstoles de las “Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación” (NTIC.)

Así, detrás de discursos positivistas de contenidos proféticos, los portadores de la nueva revelación sueñan con una sociedad inmaterial de consumidores de señales binarias, en la cual lo real y la fantasía sean prácticamente indistinguibles.

Quando este futuro se haga realidad, asistiremos a un cambio social de enormes repercusiones, por lo que merece la pena esforzarse, pues podrá contribuir a un mundo más justo, más habitable, y con menos problemas que el actual²⁴.

Un mundo donde la recreación se confunda con la información; la educación con el trabajo; el espacio con lo virtual y todo con el conocimiento, en una amalgama envuelta por una unificadora y compulsiva urgencia de simultaneidad justificada por una obsesiva carrera contra el tiempo.

Aislados en el despreciado territorio real, cientos de millones de excluidos no tendrán derecho a una entrada al “no lugar” electrónico que mantiene la ilusión de felicidad de los habitantes del mundo desarrollado (eufemismo), que esconde el mismo desprecio por el otro que el concepto de mundo civilizado, utilizado en el pasado.

En este “no lugar” que nos reserva lo virtual no hay más que sujeto. Un sujeto inmaterial, prisionero de un simulacro infinito y definitivo, del cual los juegos de video son solamente una de sus primeras y más gráficas

²⁴ Jean Paul Lafrance, *La epidemia de los videojuegos. Epopeya de una industria*, Telos no.42, Madrid, 1995 p. 180.

expresiones. La identidad física e intelectual de un sujeto no existe en la materia de la que está compuesta, como proclamaba hace más de 40 años Norbert Wiener, uno de los principales precursores de las ideas que rodean las nuevas tecnologías.

Lejos de la esperada utopía, en el horizonte aparece el *Mundo Feliz* imaginado por Aldous Huxley. Un mundo en el que no hay sitio para quienes no saben disfrutar de los placeres que le ofrece el sistema.

-¿Y son felices los que se encuentran por debajo de la línea de flotación?

-Más felices los que se encuentran por encima de ella

-¿A pesar de su horrible trabajo?

-¿Horrible? A ellos no les parece, 7 horas y media de trabajo suave, que no agota y después la ración de suma, los juegos, la copulación sin restricciones y el sensorama ¿Qué más pueden pedir?²⁵

El propio Huxley revela una de las claves fundamentales que explica la importancia de las innovaciones tecnológicas en el desarrollo de las nuevas formas de entretenimiento y en particular de los juegos.

Videojuegos, televisión por cable, cintas de vídeo y televisión de peaje no son más que diferentes formas de obtener beneficios económicos del uso del “tiempo libre” de los consumidores, mediante un constante crecimiento del valor añadido de los productos y servicios ofertados. De este modo, el excedente de tiempo se convierte en una fuente tangible de riqueza.

Limitado el incremento del “tiempo libre” a una eventual reducción de la jornada laboral o a cambios sustanciales de las costumbres y de los hábitos

²⁵ Aldus Huxley, *Un mundo feliz*, Roca, Barcelona, 2000, p. 45.

sociales, como uno de los objetivos prioritarios de las compañías implicadas en la promoción de las nuevas tecnologías, se ubica el desplazamiento del consumo desde la televisión gratuita hacia los nuevos servicios interactivos de pago.

Sin embargo la voracidad empresarial no se detiene en la televisión, sino que busca también apropiarse del tiempo dedicado a otras actividades no lucrativas. El juego, el estudio, las compras o el trabajo están en el punto de mira de estas compañías. Esperan conseguir mediatizar estas actividades a través de los nuevos servicios y productos que nos ofrecen las NTIC. Carentes de toda empatía social, estas expectativas parecen ignorar que los usos y costumbres no se imponen. Que la sociedad es un cuerpo vivo formado por sujetos con intereses y pareceres diversos, unidos por la necesidad compartida de comunicarse de un modo directo con sus semejantes.

Ocultarse dentro de un caparazón tecnológico no parece responder a estas necesidades ni tampoco aparenta ser el modo más adecuado para enfrentarse a los desafíos que se plantea la humanidad. Como advierte Régis Débray.

No nos dejemos obnubilar demasiado por el medio técnico, pensemos en el entorno social. El entorno es siempre más viejo que el medio. Y el resultado final es siempre un compromiso entre un entorno antiguo, de reflejos ya formados, y un medio imprevisible²⁶.

3.4.4 Enajenación

Sociedad de consumo, sociedad del ocio, de la información, de la comunicación o del conocimiento, sociedad post-industrial, postmoderna,

²⁶ Régis Debray, *El estado seductor las revoluciones mediológicas del poder*, Manantial, p. 35.

sociedad digital o transparente, etc.; las denominaciones se suceden y enciman sin orden de continuidad. Búsqueda incesante y estéril, de un concepto que permita expresar el fundamento de la sociedad occidental contemporánea.

Sin duda la disolución del elemento empírico que hasta ahora hemos trabajado ha sido notoria, los juegos de video forman parte del campo recreativo y por tanto del universo del juego, ocupando espacios y tiempos de nuestro ser cotidiano. Sin embargo, no hay que dejar de lado que los elementos teóricos no constituyen un campo aparte del conocimiento de la vida social, a la vez que se conforman a partir de los mismos referentes del mundo cotidiano. Al respecto de las plazas comerciales, el número de éstas es prolífico en el espacio urbano, a la vez, que en su conjunto, constituyen grandes complejos comerciales que son (donde los intereses por lo regular enriquecen a las firmas reconocidas del mercado internacional que a su vez forman los grandes monopolios), frecuentados, especialmente, los fines de semana por los distintos grupos sociales. Estos representan, en el sentido más llano, un campo innegable de la dinámica social que evoca la rememoración de la horda en pleno esplendor de carácter híbrido en el que hemos convertido tanto un *yo* como la presencia inopinada de los *otros*.

Dentro de estos espacios comerciales encontramos rasgos comunes que en la tónica de Zygmund Bauman constituyen una cadena de calificativos que van del moderno, posmoderno, sobremoderno, antimoderno, híbrido hasta el enajenado, caótico. Ese espacio que anunciábamos como aquél que, a la luz del simulacro, el vértigo y la competencia, no sólo forma parte de un contexto geométrico, planificado y diseñado por los sujetos para la actividad útil, sino que se expresa por medio del juego la región de lo imaginario.

El lugar que rodea al juego de video permite a cada participante sentirse en el centro del universo, un universo particular constituido por y para él, en el cual la presencia física del *otro* se difumina en una multitud de señales virtuales.

Una alteridad neutralizada por un individuo, una sociedad –la “nuestra” que se ahoga en la contemplación de su propia imagen, refugio y trampa que lo separa de su naturaleza humana. Como Narciso, desdeña el amor que lo une a otros seres humanos, a otros pueblos, y vive para un Eros propio (principio de la vida) sin saber que la imagen que admira y ama es la suya, actitud “emparentada con la muerte y que atrae la muerte”²⁷.

De algún modo, podemos explicar la eclosión del concepto de “masa” como el resultado de la necesidad de cada sujeto de sentirse identificado con aquellos que le rodean y para romper así su sensación de inseguridad e insignificancia, dentro del imprescindible proceso de integración y de cohesión social que acompañó al crecimiento de la población urbana durante la industrialización²⁸.

Conseguir que cada sujeto sienta que su destino personal y su bienestar se desarrollen al margen del devenir de los otros, es desde entonces objetivo prioritario de muchas campañas publicitarias. Es la hora de los productos individualizados, la distinción a través de símbolos de prestigio, de las marcas, objetos fetiches que nos diferencian del resto, nos identifican. Paradójicamente, la creación de nuevas dependencias; nuevas señas de pertenencia a un grupo; curioso e inédito elitismo de “masa” que nos separa de “la masa”, es decir, que a este conjunto amorfo nadie desea ni reconoce

²⁷ Herbert Marcuse, *Eros y civilización*, p. 160.

²⁸ El existencialismo francés –Sartre, Camus, Simón de Beauvoir, Marcel Proust– los escritores estadounidenses de la llamada generación beat- Ginsburg, Kerouak- autores de la Escuela de Frankfurt como Marcuse y Benjamín, alimentan este rechazo radical al hombre-masa, que es percibido como un ser alienado, anulado en su capacidad de pensar por un sistema de valores cuya única finalidad es el crecimiento económico.

pertenecer. Así, por ejemplo, el lujo, antes de la exclusividad, se ha convertido en una industria de gran difusión y consumo. Este nuevo lujo, del cual se nutre la pretensión elitista, es más que nada una imagen de marca de prestigio mantenida por la publicidad, que no necesariamente se distingue por su calidad, diseño o precio.

La relación del individuo con los objetos adquiere así un determinado valor social, sostenido por consumo ostentoso, en el cual lo esencial es la pequeña ilusión del derroche y la excursión hacia consumolandia²⁹.

Precisamente en la dificultad de afirmar la propia individualidad, mediante pensamientos propios, reside una de las características más relevantes de lo que hemos definido como “individuo-masa”: aquel sujeto que en su afán de huir de la masa se refugia en la búsqueda y reafirmación de una individualidad, desprovista de sustancia que a su vez lo aleja cada vez más de sus semejantes.

Como seres humanos tenemos la necesidad, que trasciende lo habitual, de compartir su vida con el *otro*, *aquél* o *aquella* que está junto a nosotros y justifica nuestra existencia; el que nos permite no repartirnos hasta el infinito. El *otro* del que nos viene la inteligencia, el que nos aparta de la tentación narcisista inherente a las técnicas de comunicación y simulación digital. *Aquél*, con el que hemos de preservar las redes de solidaridad comunitaria existentes y crear nuevas formas de cooperación; tareas en las cuales las tecnologías virtuales pueden y deben cumplir un *rol* fundamental, rompiendo el *corset* impuesto por el individualismo, desmovilizador fomentado por la cultura del

²⁹ Pérez Tornero, *La seducción de la opulencia*, en Diego Levis, *La pantalla ubicua*, p.12.

dinero, convertido en el parámetro universal de todos los actos, de todos los objetos, de todas las personas.

Cualquiera que sea la tecnología a la que se recurra, existen diferencias notables entre una comunicación cara a cara y la que se mantiene a través de la mediación de una máquina. El ser humano transmite y recibe información sensorial a través de sus gestos, miradas; de su olfato y tacto, todo el cuerpo convertido en un gran órgano de comunicación. No en vano el cuerpo suele asociarse con la naturaleza, con la pasión, con el *otro*, en oposición a la mente, residencia de la razón.

Las máquinas de comunicar apenas pueden proporcionarnos un precario e insatisfactorio sustituto de comunicación interpersonal. Simulacro de carácter narcisista, en el que el acto de comunicar tiene primacía sobre la naturaleza de los contenidos. Contexto en el cual, según la visión pesimista de Gilles Lipovetsky, el emisor se convierte en el principal destinatario de una comunicación sin objetivo ni público.

Comunicar por comunicar, expresarse sin otro objeto que expresarse y ser reconocido por un micro público. De ahí, explica el pensador francés, la actual plétora de espectáculos, exposiciones, entrevistas y propuestas totalmente insignificantes, cuyo único sentido es el "derecho y el placer narcisista de expresarse para nada, por uno mismo, pero relevado, amplificado por un medio."³⁰

Las realidades inmateriales pueden alcanzar la capacidad de aislar a las personas como nunca lo han hecho la televisión u otros medios anteriores, electrónicos o no.

³⁰ Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, 8ª.ed., Anagrama, Barcelona, 1995, p.45.

Las técnicas de simulación hacen posible y la satisfacción de relacionarnos con otros seres humanos, sin tener que mantener tratos personales con nadie “real”. Falsa satisfacción nacida del engaño a nuestros sentidos y a nuestra razón. Perfecta reproducción de la virtualidad de una realidad endogámica.

Conclusión

Lo imaginario a la luz de distintas explicaciones, forma parte decisiva en la constitución de sistemas de creencias, valores, afectos y relaciones sociales. Es una parte integral de la conformación de símbolos, de la vida diaria. Por lo tanto no puede pasarse por alto su importancia cuando se trata de aprehender las identidades y de interpretar los recuerdos. Parafraseando a Durand, el imaginario no sólo se manifiesta como imaginación creadora, la actividad que transforma al mundo, sino sobre todo como transformación eufemística de ese mundo, como una construcción intelectual que toma los elementos reales y los ordena de una forma más comprensible.

El imaginario es, aquella capacidad de cohesión que tiene la percepción, lo que permite la transformación de los datos sensoriales o culturales en figuras identificables que nos presenta la evidencia de los objetos y del mundo y que, desde luego, designan las identidades.

Así las formas de expresión de lo imaginario nos lleva a cuestionarnos sobre el mundo o uno mismo y encontrar que la respuesta puede hallarse en los símbolos. Formas de la vida social tales como la religión, la política y el lenguaje mismo son sistemas icónicos (simbólicos). De tal forma los valores que otorgamos a determinados símbolos construyen la base de los vínculos de significación con que interpretamos sus manifestaciones. El imaginario utiliza lo simbólico, no sólo para expresarse, sino para existir. Es importante considerar que el imaginario no se agota en las representaciones como bien expone Jaques Le Goff, sino la traducción creadora y poética de las mismas. Es posible –valga la expresión– imaginar lo imaginario como una fuente generadora donde se conforma y encarna lo que permite representar la muerte,

el odio, el asco, el terror, el asco. Lo anterior nos lleva a pensar que la raíz de todo discurso, lo mismo social que literario, esta ahí precisamente en la ausencia de lo presente. Es por llamarlo de alguna manera la expresión de la realidad que sería intraducible sin las metáforas.

El sujeto habita un universo simbólico; cada día se enfrenta a un gran número de formas simbólicas producto no sólo de grandes instituciones, como las religiosas – lo sagrado, las formas sociales de la religión o el relato mítico- o los sistemas de gobierno – los proyectos nacionales que rigen las economías o las políticas tanto exteriores como interiores de los estados-, el amor- las ideas rectoras de la relación humana y su reproducción-, sino también de otras más informales y en ocasiones menos atendidas, como la televisión las imágenes de la vida cotidiana, las figuraciones de moda, etc. El mundo produce un enorme conjunto de formas visuales, auditivas, olfativas, sensitivas que lo conforman y que, aun cuando no siempre se hacen visibles son el referente de cada acto y de la manera en la cual el sujeto se relaciona con el entorno; es decir, el imaginario es aquello que permite reunir en un solo discurso todas las expresiones de la vida. Son aquellas expresiones que no son símbolos, pero que se conforman y construyen a partir y desde los símbolos. Percibir al mundo sin esta red simbólica que permite la identificación de los actos individuales con lo colectivo es imposible.

Por otro lado la ciencia surge como proyecto de la modernidad, con la intención de crear un conocimiento sistemático y racional, que otorgara cuenta de la realidad de una forma objetiva y certera. Generándose una resistencia al

estudio por los actos subjetivos, relegando la dimensión imaginaria del interés y conocimiento de la ciencia.

Paradójicamente la ciencia se instaure en un imaginario social que excluye a cualquier otro imaginario del campo de lo dogmático de normas, símbolos y significaciones que conforman la institución.

La conformación de imaginarios sociales que se expresan a través del juego resultan fundamentales en la constitución de la identidad de los sujetos, que a su vez presentan un elemento de análisis de la subjetivación de los mismos. Por lo que el juego como una forma socializadora se presenta como elemento dador de profundidad, en tanto que, expresa una emoción que trasladado a un fin cognoscitivo a través del riesgo, la desesperación y el placer de triunfo, permite a los sujetos expresar el *ethos* de su cultura y su sensibilidad personal.

El juego de video proporciona significados aprehensibles, reales como ideas, no en términos de sofocar una emoción o de acrecentarla, sino, como un desplazamiento a través del azar, del vértigo, de la competencia y de la simulación. Dentro de un “espacio puro” como lo refirió Roger Caillois, permitiendo al sujeto (os) percibir imaginativamente.

Retomar la categoría de lo *Imaginario* y llevarlo al campo de lo social en calidad de soporte trascendental es concebirlo como la creatividad social desde la que configuramos y delineamos las distintas aristas que componen el mundo y el universo, así, mantiene vivos la multiplicidad de formas y modelos para enfrentar el problema de sentido.

Lo imaginario escapa a la lógica de los conceptos, a la sistematización de las ideas, a las formas acabadas. Por el contrario,

encontramos en el magma de lo imaginario la *posibilidad* frente a la identidad, pues como la masa, plástica y maleable recrea y crea formas, concepciones que sólo obedecen a la espontaneidad que el sedimento imaginario alimenta y acompaña a cada una de nuestras acciones, que pueden estar en el nivel más primario de la vida cotidiana, hasta llegar a plasmarse o concebirse en el más acabado de los razonamientos, en la más acabada y sublime forma de las artes.

Es como decía Jung con respecto del símbolo, y de cómo este nos lleva a las cristalizaciones simbólicas o instituciones, concebidas estas, como cuerpos objetivos de las normas y las ideas donde se orienta y se canaliza la acción de los sujetos sin agotar por ello su energía primaria, es decir, aquello que lo hace *ser*. Siempre sobre la base de diferentes visiones del mundo, descansando su subjetividad en formas más acabadas como la magia, las instituciones morales, el control administrado del estado, el totemismo entre otras.

A partir de la descarga simbólica desplegada en cuerpos institucionales orientadores de la acción y representación social, aparecen los elementos rituales que acompañan al sujeto por medio de los cuales revive y recupera la vitalidad de sus significantes. La ausencia de identidades y razones *a priori* en el marco del Imaginario Social pone de relieve la espontaneidad de los movimientos instituyentes hacen quebrar el marco epistemológico ilustrado en el que hacha raíces una ciencia social hechizada por la previsión, la predicción sobre los acontecimientos que rodean al hombre. El mito sobre el que se ha sustentado la ciencia moderna suponía que el conocimiento de las leyes de la realidad (material y social) redundaba en un poder liberador para el sujeto,

pues le permitía anticiparse a lo que ocurría en el futuro. Desde este trabajo fundamentado en otros ese mito deja de tener sentido.

Por otro lado la recurrencia de la fractura para el análisis social es fundamental pues es una resonancia eterna de que las creaciones de sentido de los sujetos, no son definitivas: *Su perpetuo fluir nos recuerda que al final (de la historia donde la modernidad ilustrada sitúa el acceso al sentido por parte del hombre siempre está el principio (en un eterno retorno regenerador).*¹

Finalmente algo de lo inexplicable y violento acompaña nuestro atmósfera del juego de video pues es como decía Castoriadis: *no puede haber “explicación” de una creación; sólo puede haber comprensión ex post facto de su sentido*².

Por lo tanto, la sociología de los juegos ha de abrirse a la tarea de la comprensión del acontecimiento único e irrepetible (que se crea en la sala del videojuego), acercarse al vitalismo social con la consigna de no reducirlo a la enajenación que en vano, confiere cohesión e identidad, pues al contrario de la explicación de la representación que se fundamenta en parámetros de causalidad, la comprensión apela al cómo, es decir, va a la sensibilización de los fenómenos observados.

La sabiduría alude no tanto a un conocimiento parcial de la realidad, como a la inevitabilidad de su inconclusión constitutiva y el destino del hombre de tener que asumir, por implicación, el sinsentido (ejemplificando la muerte postrera) que preside el principio y el final de un sentido (humano) siempre pasajero y efímero.³

Es posible que el mayor prejuicio de los últimos siglos haya sido el que propone la necesidad de una mirada o una comprensión sin prejuicios. Esa

¹ Celso Sánchez. *Imaginación y sociedad*, p.259.

² Castoriadis, Cornelius. *Los dominios del hombre: Las encrucijadas del laberinto*, p.51.

³ *Ibid.*, p. 260.

máxima moral cuyas raíces se hallan en la primera ilustración ha sido elevada a categoría por la Modernidad. Esa máxima ignora, sin embargo, el axioma lógico que indica que nada es necesario u obligatorio si no es posible. Y no es posible prescindir de los prejuicios, pues en la búsqueda de los conocimientos se convierte en un viaje, pero también en un retorno, es decir, recurso a las imágenes primeras, que señalan un nuevo comienzo, un nuevo trayecto una nueva posibilidad para lo imposible.

Bibliografía

- Balandier, George. *El desorden, La teoría del caos y las ciencias sociales*, trad. Beatriz López, 4ª ed., Gedisa, Barcelona, 2003.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*, trad. Francisco González Aramburu, 4ª ed., Kairos, Barcelona, 1993,
- Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*, trad. Francisco González Aramburu, 15ª ed., Siglo XXI, México, 1997.
- Bauman, Zygmund. *Globalización consecuencias humanas*, FCE, México, 1999.
- Bauman, Zygmund. *La cultura como praxis*, trad. Albert Roca Álvarez, Paidós, Barcelona, 2002.
- Berman, Marshall. *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*, trad. Andrea Morales Vidal, 14 ed., Siglo XXI, España, 2003.
- Caillos, Roger. *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, trad. Jorge Ferreiro, FCE, México, 1989.
- Caillois, Roger. *El hombre y lo sagrado*, trad. Juan José Domenchina, FCE, México, 1984.
- Castoriadis, Cornelius. *La institución imaginaria de la sociedad*, 2 vols., trad. Antoni Vicens, Tusquets, Barcelona, 1989.
- Dostoyevsky, Fiador, *El Jugador*, trad, José Lían, Salvat Editores, España,1970.
- Durand, Gilbert. *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*, FCE, México,
- Durand, Gilbert. *Tratado de antropología de lo sagrado*, trad. Alain Vejart, Trotta, Madrid, 1995.
- Duvignaud, Jean. *El juego del juego*, trad. Jorge Ferreiro Santana, FCE, 1982.
- Duvignaud, Jean, *Sociología del teatro ensayos sobre las sombras colectivas*, trad. Luis Aranas y Ernestina Eisenbach, FCE, México, 1966
- Duvignad, Jean, *El sacrificio inútil*, Jorge Ferreiro Santana, FCE, México, 1983.
- Elías, Norbert. *Sobre el tiempo*, FCE, México, 1989.
- Elías, Norbert. *El proceso de la civilización*, FCE, México, 1987.

Foucault, Michel. *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*, trad. Aurelio Garzón del Camino, 4ª ed., Siglo XXI, México, 1980.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*, FCE, México, 1943.

Huxley, Aldus. *Un mundo feliz*, Planeta, Barcelona, 1980.

Imbert, Gerald. *Escenarios de la violencia*, Icaria, Barcelona, 1992.

Jameson, Fredric. *Ensayos sobre el pormodernismo*, trad. Esther Pérez, Ediciones Imago Mundi, Buenos Aires, 1991.

Jung, Carl. *El hombre y sus símbolos*, trad. Luis Escobar Bareño, 7 ed. Caralt, España, 2002.

Laplantine, Francois. *Las voces de la imaginación colectiva. Mesianismo, posesión y utopía*, trad. Hugo Acevedo, Granica Editor, Barcelona, 1977.

Le Goff, Jaques. *Lo maravilloso y lo cotidiano en el occidente medieval*, trad. Alberto L.Bixio, 3ª ed., Gedisa, Barcelona, 1996.

Levis, Diego. *La pantalla y ubicua, comunicación en la sociedad digital*, Ciccus La Crujía, Argentina, 1999.

Levis, Diego. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Piados, Barcelona, 1995.

Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, 8ª ed., Anagrama, Barcelona, 1986.

Maffesoli, Michel. *Posmodernidades. La obra de Michel Maffesoli revisitada*, Monte Ávila Latinoamericana, Caracas, 2004.

Maffesoli, Michel. *El tiempo de las tribus*, Icaría, Barcelona, 1990.

Maldonado, Tomas. *El futuro de la modernidad*, 2ª ed., Júcar Universidad, Madrid, 1990.

Marcuse, Herbert. *Eros y civilización*, trad. Juan García Ponce, Sarpe, Madrid, 1983.

Sartori, Giovanni. *Homo videns. La sociedad teledirigida*, trad. Ana Díaz Soler, 2ª ed., Taurus, Madrid, 2001

Sánchez Capdequí, Celso. *Imaginación y sociedad: una hermenéutica creativa de la cultura*, Tecnos, España, 1999.

Tacussel, Patrick. *La ciudad, el jugador. Walter Benjamín y el origen de la sociología figurativa*, en *Revista Diógenes UNAM Departamento de Ciencias y Humanidades*, No.134, Verano 1986.

Varela, Julia. *Genealogía y sociología*, Editorial Buenos Aires, 2000.

Warnier, Jean Pierre. *La mundialización de la cultura*, trad. A. Bixio, Gedisa, Barcelona, 2002.

Warnock, Mary. *Laimaginación*, FCE, México.

Winnicott, D.W. *Realidad y juego*, trad. Floreal Mazía, 7ª. Gedisa, Barcelona, 2000.

Yonnet, Paul. *Juegos, modas y masas*, Gedisa, Barelona, 1996.