



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS PROFESIONALES
ARAGÓN

UN NUEVO CAMPO DE ESTUDIO DENTRO DE LAS
RELACIONES INTERNACIONALES: LA CULTURA
MEXICANA Y LAS NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN
SOCIAL A TRAVÉS DE LA INTERNET.

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN RELACIONES INTERNACIONALES
P R E S E N T A
GILGAMESH OSCAR PÈREZ LÒPEZ



FES Aragón

ASESOR: DR. ALEX MUNGUÍA SALAZAR

MEXICO

2009



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.

DEDICATORIA.

“en este mundo existen maneras muy tristes de aprender y quizás peores destinos que la misma muerte, pero tenemos el poder de elegir que camino seguir”

“Quisiera agradecer a mis padres Ciro y Elvia por darme la vida, ser pacientes conmigo pero sobre todo por enseñarme el significado de los valores y que gracias a ello soy una persona de bien; no olvido a la familia López Guadarrama, mi segunda familia”

“Gloria, tu fuiste la primer persona en UPS en mostrarle mi trabajo, te agradezco el apoyo pero sobre todo por confiar en mí”

“Salvador Benítez espero que en Supply Chain Solutions vaya todo bien, fuiste un gran jefe”

“Israel, eres mi hermano y te agradezco tu compañía”

“Al poderoso Tigre, el invencible Dragón aún te sigue buscando”

“Gracias Gill, eres parte importante de mi vida y sabes que cuentas conmigo, aunque ya es tiempo de madurar”

“Compartiste quince años con nosotros, gracias campeón”

“A todos aquellos quienes confiaron en mí y me dieron su apoyo, esta Tesis es un reflejo de su fé y prueba de que los sueños se pueden alcanzar”

ATENTAMENTE

Gilgamesh

INDICE

DEDICATORIA.....	I
INTRODUCCIÓN.....	II
INDICE.....	1
1.EL DESARROLLO DE LA CULTURA EN MÉXICO Y EL PAPEL DE LA EDUCACIÓN COMO CIMIENTO PARA UNA FORMACION INTEGRAL.	5
1.1.Concepto de Cultura	6
1.2.Los matices de la cultura mexicana.....	10
1.2.1.La raíz de la cultura mexicana: La época prehispánica.....	10
1.2.2.La raíz hispánica.	12
1.2.3.El nacimiento del pueblo mestizo.....	13
1.2.4.La época virreinal.	15
1.3.El comportamiento de la sociedad mexicana en el siglo XIX.	16
1.3.1.El embate de la Revolución Mexicana.	17
1.3.2.El nacimiento de la clase media en México.	20
1.4.Política Cultural Mexicana y el papel de la educación.....	22
1.5.Educación y cultura popular.....	28
1.6.El Reto Cultural de México.....	31
2.LAS NUEVAS TECNOLOGIAS DE ENTRETENIMIENTO Y COMUNICACIÓN; LAS COMUNIDADES VIRTUALES COMO NUEVOS ESPACIOS INTERACTIVOS PARA LA APARICIÓN DE NUEVOS ACTORES.	37
2.1.Definición de videojuego.....	38
2.1.1.Historia de los juegos de video.....	39
2.2.Los juegos RPG.	41
2.3.La historia de la Internet.....	42

2.4.Análisis comparativo entre el surgimiento de la Internet y de los juegos de video.....	43
2.5.La importancia de los juegos de video en línea en nuestros días....	44
2.5.1.Aspectos culturales.....	44
2.5.2.Aspectos económicos.	46
2.6.La comunidad virtual: Un espacio interactivo.....	46
2.7.Territorios Virtuales.	50
2.8.Tendencias generales a la aceptación de los mundos virtuales: La era de las redes.....	55
2.9.El atractivo de los medios electrónicos en México.	58
2.10.Los juegos de video en línea como campo de estudio de las Relaciones Internacionales: Aparición de nuevos actores.	59
3.PRINCIPALES PUNTOS DENTRO DE LAS TEORIAS DE LAS RELACIONES INTERNACIONALES PARA SU APLICACIÓN EN LAS NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN.	62
3.1.Las metáforas y la nueva perspectiva global.....	63
3.2.Funcionalismo.....	67
3.3.Teoría de los Sistemas.....	68
3.4.Teoría de los juegos.....	72
3.5.Teoría de la simulación.....	74
3.6.Teoría de las comunicaciones.....	75
4.LAS RELACIONES INTERNACIONALES DENTRO DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES Y LAS NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN SOCIAL; CASO ESPECÍFICO DE PHANTASY STAR UNIVERSE.....	79
4.1.Descripción del caso de estudio.....	80
4.2.Phantasy Star Universe como comunidad y territorio virtual.	86
4.3.El fenómeno de la Interacción.....	91

4.3.1.La interacción dentro de los nuevos espacios electrónicos.	92
4.3.2.Phantasy Star Universe como vector de las nuevas formas de interacción social.	92
4.4.Cultura Objetiva y Cultura Subjetiva.	95
4.4.1.Cultura Digital y la dimensión de la cultura.....	98
4.5.Aplicación de las Teorías de las Relaciones Internacionales dentro de los nuevos espacios cibernéticos.....	99
CONSIDERACIONES FINALES.	109
BIBLIOGRAFÍA:.....	113
MESOGRAFÍA:	117

INTRODUCCIÓN.

La ciencia de las Relaciones Internacionales esta compuesta por principios y supuestos de diversas disciplinas, como la sociología, la economía, la ciencia política, etc; lo que le da un carácter multidisciplinario para poder estudiar y comprender diferentes fenómenos que acontecen dentro de la vida internacional.

Al contar con esta característica, las Relaciones Internacionales se ofrecen como una herramienta de estudio adecuada para los estudiosos de la carrera. La aplicación de esta disciplina dentro de las nuevas formas de interacción social no es la excepción, puesto que la sociedad es quien efectúa muchas actividades dentro y fuera de sus fronteras, ya es un participante activo dentro de la vida internacional.

La aparición de nuevos actores es el punto de partida dentro de esta investigación, actores activos e importantes dentro de las operaciones políticas, económicas, sociales, y culturales alrededor del mundo. A esto se le suma la aparición de nuevas tecnologías de información y comunicación de índole masivo, lo que acerca aun más una sociedad con otros sectores.

A esto surge la siguiente pregunta ¿las Relaciones Internacionales, por su carácter multidisciplinario, puede ser una herramienta para estudiar fenómenos y casos que en primera instancia no se les pueda atribuir relación alguna con esta disciplina, y que de alguna manera pudiera suscitar cierto escepticismo?

De ahí el punto de partida de esta investigación, puesto que con la inmersión dentro de un estudio de caso, veremos como las Relaciones Internacionales deben ir adecuándose a los cambios, principalmente de índole social y cultural, que la vida internacional va ofreciendo y ejemplo de ellos es,

como se mencionaba anteriormente, la aparición de nuevos actores dentro de la vida internacional.

En primer lugar veremos como es que el concepto de cultura se aplica dentro de la investigación, puesto que conlleva diversos significados y aplicaciones.; principalmente como la evolución de una sociedad en particular se ve marcada por la influencia de otras culturas con lo cual se va forjando un cimientamiento que identificará a ese sector en la actualidad. También es necesario añadir que dentro del proceso de formación cultural, vemos que las invasiones de unas naciones a otras, son parte fundamental dentro de esta formación y que a pesar de ello, la identidad inicial no se pierde, lo cual demuestra la firmeza de esos cimientos culturales con los que se van formando las sociedad y que dan lugar a una identidad actual.

Claro ejemplo de ello es la sociedad mexicana, la cual esta caracterizada por embates de culturas europeas, las cuales a su vez tienen dentro de su historia todo un haber de conquistas de otras naciones. No solo tenemos esa influencia europea, sino también dentro de la vida contemporánea de nuestro país, toda una gama de influencias de los Estados Unidos, una potencia mundial que expande a todo el mundo un estilo de vida y por ende cultura.

Terminando este apartado tenemos la aparición de las nuevas tecnologías de información y comunicación. La Internet es una herramienta que ha acercado al mundo de una manera extraordinaria que ha permitido un contacto cultural mas fluido entre las naciones, acortando distancia y tiempos. Las Relaciones Internacionales también ven dentro de estas tecnologías una herramienta útil para llevar acaba estudios, de ahí que la aparición de nuevos actores como punto de partida, hace necesaria la aplicación de mas y mejores herramientas para este fin.

De ahí partimos a la aparición de las comunidades y territorios virtuales, espacios artificiales creados dentro de la Internet que son un punto de encuentro de la sociedad, y precisamente de ahí es como surgen nuevos

fenómenos de índole social, cultural y multinacional puesto que en estos tiempos se requiere ya de una formación para poder acceder a este tipo de espacios, principalmente el manejo del idioma inglés¹, los cuales son importantes puesto que son un fenómeno en crecimiento y que cada vez mas demandan espacios de este tipo. Y debido a la diversidad de estos espacios virtuales se hace necesario tomar un estudio de caso, el cual ejemplificaría todas estas características.

En tercer lugar se hace un marco general de las teorías de las Relaciones Internacionales, y los puntos principales de estas para poder hacer un análisis comparativo que ayudara a exponer las hipótesis mencionadas anteriormente. Mencionamos la teoría de los juegos, el funcionalismo, la teoría de las comunicaciones, la aldea global y la teoría de la integración.

Para finalizar, se da un marco general de una comunidad virtual en especial, la cual es el estudio de caso para aplicar las teorías de las Relaciones Internacionales antes mencionadas y que será nuestro punto de análisis para demostrar como la necesidad de estudiar fenómenos sociales de diversa índole requiere también que las disciplinas existentes se adecuen a esta nueva realidad. Se mencionan las características de esta comunidad virtual y su forma de actuar para que diversos usuarios alrededor del mundo encuentren ahí un espacio para la interacción social y como una herramienta creada para un fin específico puede ofrecer diversos usos y modos de actuación para aquel sector social familiarizado con ellos, principalmente los jóvenes quienes son los mas susceptibles a querer usar y adquirir nuevas tecnologías para la comunicación y esparcimiento.

Este trabajo tiene el objetivo de poner punto de partida para la reflexión para los estudiosos de las Relaciones Internacionales. Una reflexión para explotar la magnitud que nos ofrece esta ciencia y no caer en el escepticismo que no permite ver más allá su aplicación. En este caso demostrar que la ciencia de las Relaciones Internacionales se aplica en el estudio y análisis de

¹ En el capítulo 2 se enuncia el promedio de lenguajes de la Internet mas utilizados.

nuevos fenómenos sociales, en particular la interacción social por medio de las comunidades virtuales que existen dentro de la Internet.

Las Relaciones Internacionales ven un fin primordial junto con las demás ciencias; buscar el bien común y la solución de problemas aplicados para la sociedad misma, quien es a final de cuentas el objetivo principal para la investigación.

Es así que se exponen todos estos puntos de análisis reflejados e este trabajo de investigación y hacer una invitación a la reflexión para que sea vista desde un punto de vista crítico y no permitir que el fantasma del escepticismo merme el punto principal de este trabajo de tesis, como lo mencione anteriormente, busca exponer como las Relaciones Internacionales son una gran herramienta multidisciplinaria que puede adecuarse al estudio y análisis de los fenómenos sociales de hoy en día, que cada día mas exigen ser estudiados por su magnitud e influencia para la sociedad misma.

1.EL DESARROLLO DE LA CULTURA EN MÉXICO Y EL PAPEL DE LA EDUCACIÓN COMO CIMIENTO PARA UNA FORMACION INTEGRAL.

Cada país ha pasado por todo un proceso de formación histórica, política, económica, social y por supuesto cultural. La cultura es un aspecto fundamental de cada nación ya que cada una es rica en diversas manifestaciones que proyecta la sociedad que la compone.

El primer capítulo nos marca el significado de cultura, sus diferentes acepciones y cómo es que la cultura del México de hoy ha llegado a ser lo que es hoy en día. Además también es menester mencionar que la educación es una parte fundamental dentro del proceso de formación cultural, ya que pone los cimientos y orienta la sociedad sobre su buena formación; recordemos que México es la fusión de la raíz indígena con la española y este proceso también se originó desde otras fronteras.

1.1. Concepto de Cultura

La cultura es un concepto que entraña múltiples aplicaciones dependiendo del campo de estudio y de la disciplina que la aplica. Sin embargo debemos tener en cuenta que la cultura la debemos tener presente como un elemento distintivo. Enumeraremos algunas definiciones y rescataremos los elementos más importantes para esta investigación.

- Desarrollo integral de las facultades humanas; en sentido más estricto, perfeccionamiento de las facultades intelectuales. Genéricamente, cultura indica cultivo, actividad consciente con vistas a un fin.¹
- Son todas las formas de vida y expresiones de una sociedad determinada. Como tal incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestirse, religión, rituales, normas de comportamiento y sistema de creencias. Desde otro punto de vista podríamos decir que cultura es toda la información y habilidades que posee el ser humano que resultan útiles para su vida cotidiana.²
- Es el sustantivo común que indica una forma peculiar de vida, de gente, de un periodo, o de un grupo humano...está ligado a la apreciación y análisis de elementos tales como valores, costumbres, normas, estilos de vida, formas o implementos materiales, la organización social, etc.³

Los conceptos anteriormente mencionados nos dan una idea de elementos sustanciales de cultura. Estos tres conceptos tienen un común denominador al mencionar que es una cualidad que caracteriza a un individuo o grupo social, y más a parte que busca el perfeccionamiento del mismo o el cultivo, a través de estrategias típicas de su región, conocidas comúnmente como actividades culturales.

¹ Diccionario Enciclopédico, Argos Vergara, Tomo 4, p. 933.

² <http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>, página consultada el 6 de noviembre de 2005.

³ <http://www.galeon.com/tomasaustin/acepciones/acepciones.htm>, página consultada el 6 de noviembre de 2005.

Juan Louvier Calderón nos menciona que dentro del ancho mundo de la cultura existen dos realidades que es preciso distinguir: la cultura subjetiva o personal y la cultura objetiva o real.⁴

Entendemos como cultura subjetiva o personal como todas las técnicas y actividades empleadas para el mejoramiento y/o perfeccionamiento del hombre dentro de su entorno, de ahí que el objetivo primordial de la cultura subjetiva sea el desarrollo de todas las capacidades y potencialidades del hombre, o como lo expresa este autor, la formación integral del ser humano.

El ejemplo más común de cultura subjetiva, es la educación. Para la formación del hombre, debe pasar por todo un proceso formativo con el fin de darle las herramientas necesarias para afrontar los problemas y complejos de la vida diaria. La educación no solo busca el porvenir, sino también el cultivo de sus habilidades intelectuales. De ahí que educación y cultura vayan íntimamente de la mano, aunque hay más disciplinas o ramas que ayudan a la formación del ser humano, ya sea la religión, las bellas artes, la familia, etc.

En segundo lugar tenemos a la cultura objetiva o cultura real, básicamente es la proyección de las técnicas empleadas dentro de la cultura subjetiva a través de actividades o formas características de estas técnicas. Podemos ejemplificar ambos conceptos con el siguiente supuesto:

Una persona busca sobresalir en el campo de la música, entonces una buena opción para desarrollar sus cualidades musicales es tomar clases de música, ya sea en algún instrumento en específico. Con el tiempo se desenvuelve con éxito dentro de esta rama y aplica sus conocimientos adquiridos dentro de sus prácticas al tomar parte de un grupo musical e interpretar temas con el instrumento que eligió. Entonces, tenemos como cultura subjetiva las clases y prácticas que lo llevan a ser un gran músico; mientras que la cultura objetiva vienen ser los temas que interpreta con el instrumento musical que eligió.

⁴ LOUVIER, Calderón, Juan. Cultura Mexicana y Globalización. p.12.

No obstante, es menester exponer que también el ser humano puede emplear técnica o realizar actividades que más que ayudar a su desarrollo, hacen de él un objeto sin rumbo y que realice actividades que se dañen a él mismo como a su alrededor; conocido como contracultura. Louvier Calderón lo expresa de la siguiente manera: *“Si el actuar humano es contrario a la esencia del hombre y de la naturaleza; si en lugar de cultivar y perfeccionar, corrompe y degrada, ese actuar no es cultura sino contracultura”*⁵.

En nuestra realidad vemos todos los días efecto de la contracultura en nuestra sociedad. Podemos ejemplificar con los famosos “graffitis”, son una expresión de un individuo o grupo social, pero este arte cae en vicios al grado de ser contaminación visual que solo deteriora la imagen de su entorno. O también podemos mencionar los efectos causados por el excesivo manejo de los medios de comunicación, si bien fueron hechos para transmitir ideas y por ende cultura, el vicio más común es su empleo para la difusión de mensajes que alteran la percepción de la realidad. Tal vez manipulando la opinión de la gente, manipulando la información con el fin de no dar a conocer la realidad que acontece, etc.

La educación es la herramienta necesaria para capacitar a la sociedad y evitar que caigan en el efecto de masificación, y así evitar los vicios que corrompen la identidad. Recordemos que la cultura es la proyección de nuestra identidad, ya sea como individuo o como grupo social, y hablando en el ámbito internacional, la cultura es nuestra carta de presentación que nos identifica como nación. La importancia de tener una cultura definida y con carencia de vicios o contracultura es una de las tareas que debemos poner en práctica, es un camino difícil pero ahí la importancia de reflexionar sobre nuestra realidad para entender los fenómenos sociales que surgen a través de los tiempos e ir acoplándonos a las diferentes etapas dentro de la vida cultural que llevamos.

⁵ LOUVIER, Calderón, Juan, Op. Cit. p. 23.

Conocer el concepto de cultura e identificar sus elementos característicos es un factor decisivo para entender el comportamiento del ser humano. Aún cuando seamos partícipes de una sociedad en constante cambio, debemos conservar nuestros orígenes y no caer en un proceso de pérdida de identidad. Sabemos que muchas disciplinas se enfocan en determinados fenómenos, pero hay que reconocer que surgen nuevos campos de estudio para la aplicación de técnicas disciplinarias, por lo cual hay que tener espacio para la reflexión y darnos cuenta que el mundo ve el nacimiento de nuevos elementos que de alguna manera traen consecuencias que cambian el mismo mundo y su visión al interior de los sistemas que lo componen, la siguiente cita expone precisamente estos argumentos:

“El Mundo se está convirtiendo en una aldea, principalmente por el extraordinario avance de la tecnología en los medios de comunicación y de transporte, dando a los habitantes de todas las naciones, la posibilidad de comprar su realidad con la de otros países, de interactuar, de adoptar otras concepciones culturales”⁶.

El comentario anterior de Louvier Calderón nos da la pauta que se debe analizar en referencia de cultura y medios de comunicación. Son estos los vectores de las identidades y de la misma cultura, los que permitirán a la sociedad proyectar sus ideas y ser partícipes constantes dentro de estos cambios mundiales.

Es así que ponemos un paréntesis para concentrarnos en los medios como generadores de cultura en sus diversas manifestaciones, y donde centraremos la investigación. Las nuevas formas de interacción social e intercambio de cultura a través de las nuevas tecnologías de información.

⁶ Ibidem, p .8.

1.2.Los matices de la cultura mexicana.

Para entender la asimilación de la juventud mexicana en cuanto a estas nuevas tecnologías de información, es necesario comprender la raíz misma de la cultura en el acontecer histórico de México. Hablar de cultura mexicana es identificar toda una historia de encuentros y desencuentros, desde la época prehispánica, la era del virreinato hasta la época moderna.

1.2.1.La raíz de la cultura mexicana: La época prehispánica.

Lo que hoy comprende el territorio mexicano, dio a luz a una gran diversidad de culturas mundialmente reconocidas. Dentro de las más conocidas tenemos a los Aztecas, quienes formaron el imperio más grande en toda Mesoamérica, los Mayas, con sus centros principales en Uxmal, Chichentza y Mayapán, los antiguos Toltecas, quienes fundaron las ciudades de Tula y Teotihuacan, los Zapotecas en Oaxaca. En menor grado estaban presentes tribus indígenas nómadas como los Huicholes en Jalisco, los Tarahumaras en la Sierra de Chihuahua, los Pimas en Baja California y Sonora, etcétera.

Estas últimas carecían de una presencia cultural significativa como los pueblos localizados al centro y sur de México por lo que no tuvieron una influencia importante. Sin embargo, al adentrarnos al centro de México vemos sin duda que las culturas prehispánicas ubicadas ahí se caracterizaban por un desarrollo cultural mucho mayor que las anteriormente mencionadas, un clásico ejemplo son los aztecas, o los habitantes del reino de Tlaxcala, Texcoco, etcétera.

Para estas culturas, el mundo en el que vivían estaba regido por una gran variedad de deidades o Dioses. Para las culturas prehispánicas, los dioses eran la respuesta y origen de todos los acontecimientos naturales y de su vida misma, esa era la mayor explicación dentro de su mundo.

Otra característica importante derivada dentro de la adoración a los Dioses, y una de las más significativas es sin duda la práctica del sacrificio humano. Los aztecas, dentro de su mitología religiosa, tenían que realizar esta práctica para que el Sol siguiera saliendo día tras día, esta práctica es vista como un acto de mera crueldad pero hay que considerar que era “parte de su realidad” ellos no cometían esos actos por maldad sino que era una práctica que ellos tenían.

La mitología azteca nos marca que fueron los Dioses quienes en un principio se sacrificaron por los hombres al darles vida y una nueva tierra donde vivir, y a cambio los Dioses exigían sangre humana para que continuara el ciclo de la vida⁷.

En sí hay varios factores que resumen la cultura prehispánica:

México como nación no existía. Durante la época prehispánica los diferentes pueblos indígenas se encontraban en constante guerra unos con otros, y los pueblos vencidos eran obligados a pagar tributos, principalmente en esclavos para después ser sacrificados. Prueba de ello es que fue el imperio azteca el mayor en la región de Mesoamérica, y los pocos pueblos libres, como los tlaxcaltecas eran obligados a pagar tributo; es así que los aztecas tenían innumerables enemigos.

Las deidades indígenas eran quienes regían la vida de los hombres, con lo cual el sacrificio humano era una práctica para tener contentos a los dioses y así siguiera el ciclo natural de la vida. Con ello se desprende un equilibrio entre hombre y naturaleza. La vida prehispánica giraba entorno a la religión.

⁷ La Leyenda del Quinto Sol.

1.2.2.La raíz hispánica.

Al hablar de las raíces hispánicas como parte de la cultura del México de hoy es también hablar de sus orígenes, puesto que la misma cultura española es el resultado de las combinaciones de la cultura griega, romana y árabe⁸. Fue el pueblo griego quien sentó las bases de la cultura hispánica al ser un pueblo extraordinario en lo que se refiere a las artes, la fonética, la filosofía y el comercio marítimo. Al ser un pueblo marinero, extrapolo sus ideas a lo largo y ancho del mar Mediterráneo, alcanzando las costas de la península ibérica.

Con el posterior dominio del imperio romano sobre Europa, los matices culturales fueron entrelazándose en los territorios conquistados. Uno de los principales pilares de los matices culturales españoles fue la religión; el evangelio predicado por el apóstol Santiago en la península Ibérica fue un acontecimiento que forjó este matiz cultural. A pesar de que España adoptó todos los elementos culturales romanos, no fue así con el politeísmo del imperio; es así que España adoptó al cristianismo como fundamento de su fe.

La cristiandad española siguió perdurando a pesar de las invasiones bárbaras que azoraron la región, fueron varios pueblos del exterior quienes intentaron penetrar en la península ibérica, ya fueran los vándalos, alanos o silingos; fueron los visigodos en el año de 416 D.C quienes irrumpieron dentro de los territorios romanos. Con la caída de roma, se enfrascaron diferentes luchas regionales que dieron origen a los estados europeos actuales.

Un punto importante que se debe señalar fue la cristianización de los pueblos bárbaros. Fueron los conquistadores quienes adoptaron la fe cristiana; se puede decir que fué gracias a que estos pueblos carecían de una ideología propia.

Al transcurrir los años, y con ellos acercándose el declive del imperio visigodo se abren las puertas de un nuevo capítulo dentro de la historia española: la conquista árabe. Al encontrar un imperio visigodo decadente, no

⁸ Ibidem, p. 42.

resulto difícil la incursión de los árabes dentro del territorio español. La conquista de los musulmanes duraría ocho siglos, dentro de los cuales la cultura hispánica absorbería muchos factores culturales que perdurarían hasta nuestros días. Claros ejemplos fueron el enriquecimiento de la lengua española con sonidos de origen musulmán, como también el impulso que tuvieron las artes y las ciencias.

Al igual como pasó con la llegada de los visigodos, quienes adoptaron la fe cristiana, los españoles no absorbieron la fe musulmana. El cristianismo español sobrevivió el embate de ocho siglos de dominación árabe, que de una manera les permitió conservar su unión e identidad que culminaría con la expulsión de los moros en la Batalla de Granada, el 2 de enero de 1492, encabezada por la unión de Isabel de Castilla y Fernando de Aragón. Estos a su vez auspiciaron el viaje de Cristóbal Colón quien descubriría el nuevo continente y con ello el nacimiento de la nueva cultura hispanoamericana.

1.2.3.El nacimiento del pueblo mestizo.

La exploración europea dentro de los territorios del nuevo continente marcó todo un fenómeno social. Ese deseo de fama, riqueza y evangelización dio pauta para innumerables expediciones dentro del territorio que hoy conforma México. La conquista española significó un choque tremendo entre hombres con una abismal diferencia cultural e histórica. Como lo matiza Louvier Calderon: *“El descubrimiento de América y el posterior descubrimiento de México por los europeos, trajo como consecuencia lógica e inevitable, el encuentro, mas que de culturas, de hombres pertenecientes a culturas tan diferentes”*⁹.

El mismo autor nos menciona que mas que un choque militar entre indígenas y españoles, fue un confrontamiento ideológico derivado de dos formas muy distintas de concebir la realidad y en la que estaban

⁹ Ibidem, p. 53.

acostumbrados a vivir, y sobre todo una concepción religiosa totalmente opuesta. Por un lado tenemos un politeísmo indígena concentrado en el sacrificio humano que tenía el propósito de continuar el ciclo de la vida, mientras que el cristianismo español mostraba a un Dios que se sacrificaba así mismo por la salvación de la humanidad; un aspecto crucial dentro de la adopción cristiana por parte de los indígenas. Los españoles veían estas prácticas desde un punto de vista bárbaro o pagano; tal vez para los indígenas era su “realidad” más que un barbarismo, una forma de vida en la cual se quería establecer un equilibrio con el ambiente que los rodeaba.

Con la caída del imperio azteca en 1521, es como empezamos a ver el nacimiento del pueblo mexicano, una sociedad marcada por la mezcla de dos culturas, de dos razas. Una sociedad que se irá consolidando por muchos aspectos históricos que marcaron de manera importante el curso de la historia nacional. Uno de ellos el cual es importante mencionar, fue el ocurrido el 12 de diciembre de 1531. El acontecimiento del cerro del Tepeyac consolidó ya a México como una nación forjada por la mezcla de la cultura indígena y española: la nación mestiza. Recordemos que los indígenas dentro del territorio que hoy es México estaban divididos sagazmente por diferencias religiosas más que ideológicas, entonces se ve una comunión que cobijó a todos los pueblos indígenas de México, aunque también abrazó a gran parte de la sociedad española. Esta adopción cristiana fue muy bien vista al representar un acontecimiento religioso “propio del pueblo de México”.

Ahora, otro de los factores principales dentro de la consolidación del pueblo mestizo fue el idioma. Al existir cientos de dialectos indígenas era necesario adoptar una lengua nacional. El español también unificó al pueblo mexicano al expresar sus ideas de una manera común, la cual pudieran compartir indígenas, españoles y mestizos principalmente.

La religión y el idioma español se pueden considerar como los principales pilares dentro de la formación cultural mexicana, dos aspectos que fueron formándose a través de los tiempos y que sobrevivieron a los diferentes embates sociales, religiosos y culturales que se experimentaron dentro de las

culturas que se vieron involucradas. Louvier Calderón lo expresa así:
“...México es tal desde que siente en indio y habla en español...”¹⁰

“...la unión de razas, la lengua y la religión constituyen la columna vertebral de la cultura e identidad de la Patria Mexicana”¹¹.

En la plaza de las tres culturas en Tlatelolco se encuentra escrita una frase que nos recuerda el nacimiento del México que conocemos: “El 13 de agosto de 1521, heroicamente defendido por Cuauhtémoc cayó Tlatelolco en poder de Hernán Cortés. No fue triunfo ni derrota, fué el doloroso nacimiento del pueblo mestizo que es el México de hoy”.

1.2.4.La época virreinal.

Durante el virreinato, la cultura mexicana se vio enriquecida por diferentes matices que trajeron los españoles. Podemos mencionar diferentes técnicas aplicadas a la agricultura, como el sistema de riego, las herramientas; la edificación de majestuosas ciudades coloniales, la apertura de caminos que unieron a las diferentes regiones del país. Aunque es más reconocida la labor educativa hecha por los diferentes grupos religiosos que llegaron a México, como los Franciscanos, los dominicos y jesuitas principalmente.

La época virreinal significó el asentamiento de la raíz española en México, una época marcada por la cultura barroca que quedó esculpida dentro de las principales ciudades del país de aquella época. Una cultura enfrascada en un auge que iría decayendo, principalmente por el cambio de dinastías en la corona española, *“La Corona española pasó en 1700, de la Dinastía de los Austrias a la de los Borbones, quienes dejaron de ver en los virreinos*

¹⁰ Ibidem, p.64.

¹¹ Ibidem. p.66.

americanos a los reinos de ultramar para ser considerados como simples colonias...¹²

1.3.El comportamiento de la sociedad mexicana en el siglo XIX.

El siglo XIX marco de tal manera el comportamiento de la sociedad mexicana y por ende diversos embates negativos para la cultura. Esta parte de la historia mexicana se vio marcada por innumerables conflictos sociales internos y también por diferentes conflictos con otras naciones.

Con el triunfo de la guerra de independencia en 1821, se gestaron en México diferentes pugnas entre los ejércitos vencedores. Ya establecido en la nueva nación un inmaduro aparato político, las dos principales corrientes políticas del país, liberales y conservadores, se vieron envueltas en una contradicción ideológica fundada en el nuevo curso que debería tomar México. Esta fue una de las principales causas que adentraron en México en una guerra civil; la Guerra de Reforma dividió al país en dos segmentos que más que alcanzar un proyecto de nación propio, buscaban adoptar ideologías y proyectos extranjeros. Por un lado los Liberales querían imponer un modelo basado en el aparato político Norteamericano, mientras que los conservadores querían adoptar un modelo político europeo, principalmente francés.

Ambas fuerzas políticas también querían sacar provecho del principal pilar cultural de la sociedad mexicana: la Iglesia. El acervo económico de la iglesia fue devastado brutalmente al confiscársele sus bienes, parte de la riqueza económica y cultural de la iglesia se vieron mermados por grupos políticos que empezaron a verla de manera mas hostil; una de las bases para la posterior guerra cristera encabezada por Plutarco Elías Calles.

México, al verse envuelto en conflictos internos, estuvo también marcado por innumerables intervenciones extranjeras quienes vieron una oportunidad de

¹² Ibidem, p.86.

expandir su imperio al ver a un México sumergido en la inestabilidad nacional. Algunos de los principales ejemplos son la guerra con Estados Unidos de 1846 a 1848, la cual culminó con la pérdida de más de la mitad del territorio mexicano. La invasión francesa de 1861, con el pequeño y débil imperio de Maximiliano. Se podrían nombrar mas ejemplos, pero el punto es exponer los casos más sobresalientes que se dieron a raíz de los conflictos internos del país por diferencias ideológicas y políticas.

Al llegar la época porfirista, se dió el caso de un alejamiento entre el aparato político y las clases más desprotegidas, principalmente la indígena y la campesina. Se dio una división en dos corrientes totalmente opuestas, por un lado tenemos la unión de la nación mexicana, pero por el otro un modelo de marginación contra el pueblo mestizo. Pero más significativo fue el hecho de tratar de imitar modelos extranjeros. Aunque se dio un auge para la industrialización y modernización del país, las manos extranjeras vieron una vez mas una oportunidad de acrecentar sus dominios, aunque fueran de índole económico; por ejemplo las compañías ferrocarrileras, mineras y petroleras.

1.3.1.El embate de la Revolución Mexicana.

Bajo la bandera de la modernización e industrialización del país, muchas empresas extranjeras vieron en México una oportunidad excepcional de acrecentar sus ganancias. Es por ello quien tuviera grandes extensiones de tierra, tendría poder político y económico, al ser las empresas extranjeras quienes eligieran los regímenes dentro de las ciudades en que se explotaban los recursos mineros, petroleros o la instalación de vías de ferrocarril.

Los despojos a las comunidades rurales como los enfrentamientos obreros; Cananea y Río Blanco, consolidaron una ebullición que desencadenaría una nueva guerra civil en México: La Revolución Mexicana.

El fin primordial de esta lucha era suprimir las marginaciones sociales y raciales en contra de la comunidad campesina, indígena y religiosa del país, para poner fin también al capitalismo salvaje en el cual estaba sumergido el país a manos de la inversión extranjera.

Aunque el objetivo a alcanzar era válido, pronto las diferentes rebeliones tomaron un curso diferente dentro de su lucha. Hay que reconocer que las luchas estuvieron marcadas por saqueos y destrucción sin sentido, muchas haciendas quedaron desechas al paso de los caudillos; era tanto el miedo que se sentía a militares y revolucionarios que las mujeres optaban por esconder a sus hijas por miedo a que se las llevaran.

Dentro de este holocausto, los diferentes movimientos se vieron enfrentados unos contra otros olvidando completamente el fin primordial de la lucha, *“Carranza contra Zapata, Obregón contra Villa. Su ambición dejó convertida a la Nación en un montón de ruinas devastando campos y ciudades”*¹³.

El Congreso Constituyente de Carranza de 1916 en la ciudad de Querétaro, que tenía el objetivo de instaurar una nueva Constitución, donde los carrancistas serían los consolidadores del poder político en México, fue una manifestación más de consolidar un proyecto de nación sin pensar en las clases más desprotegidas. Carranza y sus seguidores se caracterizaron por un comportamiento anticlerical excéntrico:

“El año 1915 es también el año del triunfo del jacobismo norteño, una nueva y vigorosa oleada de abolición y escarnio del viejo México Católico. Es el año de la cuerda de sacerdotes extranjeros que Obregón expulsa del país luego de informar al público que padecen inconfesables enfermedades venéreas, el año del carrancismo que también es anticlericalismo: templos usados como cuarteles, atrios como vivaques, conventos asaltados y profanación ostentosa de los objetos de culto. Es el aluvión norteño del México laico sembrado en la reforma del siglo pasado, cuya afrenta acumulada en la

¹³ Ibidem,103.

*catolicidad mayoritaria habría de estallar en los años veinte con la guerra cristera...*¹⁴

Tras el asesinato de Carranza en Tlaxcalotongo en 1920 ya iría en declive la era de los gobiernos caudillistas. Álvaro Obregón gobernó el país de 1921 a 1924 y entregó el poder a Plutarco Elías Calles. Obregón pensaba reelegirse en 1928 pero murió a manos del católico José de León Toral en el restaurante La Bombilla en julio de ese año.

La guerra cristera tomo su clímax durante el gobierno de Calles. Esta guerra puede resumirse en una acalorada lucha en contra de los clérigos, un embate revolucionario contra la esencia católica del país. La guerra cristera se caracterizó por persecuciones violentas, cárcel, expulsiones, asesinatos y torturas para aquellos quienes profesaran la religión católica, dieran enseñanza religiosa o utilizaran distintivos religiosos; la idea de Calles era hacer de México un país laico.

Sin embargo, uno de los principales pilares culturales de México, la religión, sobrevivió a estos embates de la Revolución y de la Guerra Cristera, lo que pudo demostrar aún más la fuerte convicción del pueblo mexicano por sus creencias, y por ende una parte esencial de su cultura nacional.

En los años venideros, dentro del gobierno de Lázaro Cárdenas, nos encontramos con un hecho sin precedente que demostraría el ímpetu de retomar el curso económico y político del país: La expropiación petrolera del 18 de marzo de 1938. La extracción del crudo en México estaba a cargo de compañías Norteamericanas e inglesas, como la Sinclair, Standar Oil, El Águila entre otros.

Los propósitos de la expropiación pueden resumirse en abolir el decreto de 1909 que estipulaba la propiedad de los hidrocarburos a aquellas empresas que explotaran los yacimientos. A esto se le suma la importancia de nacionalizar a las empresas petroleras para tener los recursos suficientes para

¹⁴ MEYER, Lorenzo. A la Sombra de la Revolución Mexicana. p. 66.

costear la revolución; las exportaciones petroleras eran vistas también como una fuente idónea para cubrir el gran déficit presupuestal.

Las compañías valuaban sus bienes expropiados en 400 o 500 millones de dólares, lo cual desató varias negociaciones para poder pagar la deuda. Pero el hecho significativo de unión entre los mexicanos fue la disposición de la sociedad de ayudar al presidente Cárdenas a pagar la deuda; la gente dio pertenencias desde animales, objetos de valor, muebles y todo lo que se pudiera imaginar para poder ayudar. Esto es un hecho solidario sin precedente que dejó huella en la historia mexicana donde una vez más la identidad nacional surge de entre los embates internos y externos en los que estuvo sumergido el país.

1.3.2.El nacimiento de la clase media en México.

A partir de los años cuarenta, La Revolución Mexicana fue vista ya como un legado más que como un hecho histórico, un legado en el cual la familia revolucionaria justificaba su mandato. Fue después de la Revolución Mexicana que empieza a gestarse el México moderno. Este acontecimiento civil fue la página culminante de la independencia política, la emancipación ideológica y la consolidación económica.

El milagro mexicano comienza en la década de los 40. Es una etapa caracterizada por un auge económico importante. Pero la característica fundamental de este periodo es la transición de un México rural, para convertirlo en un México industrializado, por medio de la sustitución de importaciones, y más que nada por una transición de índole social. Fue un desplazamiento del campo hacia la ciudad.

Solo por mencionar algunos datos, el milagro mexicano se vio desarrollado por el creciente comercio de México con Estados Unidos después de la caída de Victoriano Huerta, al ser beneficiario de préstamos

internacionales para inducir la producción de materia primas, las cuales eran necesarias para el abastecimiento bélico de Estados Unidos; podemos sumar la migración de miles de braceros para trabajar en los campos agrícolas, lo cual da por resultado que un 70% de las transiciones comerciales mexicanas tuvieran como origen o destino el vecino del norte.

Otro dato importante dentro del milagro mexicano fue la transición social *“...pensaban que no había en México los elementos necesarios para un salto hacia la industrialización...”*

“...México regresaría a su esencia social radicada en el campo y las actividades primarias y no en la industria con bases falsas. Pero México no regresó a su esencia y el cambio de sus patrones productivos de los cuarenta fue perdurable”¹⁵.

Con el creciente desarrollo industrial y comercial de México, vino con ellos un cambio significativo reflejado en un aumento de la población y por ende una mayor concentración demográfica en los centros urbanos del país, promediando una tasa de crecimiento del 3% anual, otro aspecto fundamental para ir perdiendo el rasgo campesino de la sociedad mexicana.

Otro factor importante que surge a partir de estos cambios económicos y demográficos, es sin duda la pirámide social. México fue forjándose como un país de jóvenes, para 1940 la población menor de 15 años representaba el 41.2%, para 1970 46.2%, y para 1983 un 42.4%, solo un ligero descenso a comparación de 40 años atrás. Datos actuales nos muestran que para el año 2000 se registraron 27 millones de jóvenes entre 15 y 29 años, lo cual representa el 28% de la población del país¹⁶.

Refiriéndonos ahora sobre la clase media en México, este ha sido un sector de la sociedad mexicana que ha ido en aumento, a partir de los años del

¹⁵ MEYER, Lorenzo, Op. Cit. p.197.

¹⁶ INEGI, www.inegi.gob.mx/inegi/contenidos/español/prensa/contenidos/capsulas/2002/sociodemograficas/jovenes.asp?c=823., página consultada 12 de enero de 2006.

porfiriato, el porcentaje de la clase media era de un 8% de la población total del país, para 1960 la cifra aumento hasta alcanzar un 17%¹⁷.

Actualmente, el comportamiento de la clase media en México puede describirse a continuación:

“...ha dejado de ser materia exclusiva de las tradiciones católicas y la Mitra, para empezar a ser materia de las universidades, el consumismo, la comunicación masiva y la burocracia estatal...”

“...una nueva mayoría integrada a la perspectiva de modernización y norteamericanización de la vida y del gusto, una nueva mayoría sin tradición, laica, urbana y masiva, sin cuya historia social y mental es imposible comprender el México que vivimos, ni imaginar, aproximadamente siquiera, el México que vendrá”¹⁸.

1.4. Política Cultural Mexicana y el papel de la educación.

Al tener un marco general sobre el matiz de la cultura mexicana en su actividad histórica, no podemos olvidar otro aspecto dentro de la formación social de México: la política cultural.

Al definirla como la actividad referente a dirigir los asuntos culturales de una sociedad o nación, la política cultural mexicana empieza a gestionarse en 1821 recién terminada la guerra de independencia. Esta etapa de la historia de México tenía infinidad de matices, por un lado no se tiene consolidado un proyecto de nación que aglutine a los diferentes sectores sociales, como también una etapa llena de constantes conflictos que giraban entorno al proyecto de nación que querían forjar los diferentes grupos sociales y políticos.

¹⁷ MEYER, Lorenzo, Op. Cit. p.208.

¹⁸ Ibidem, p.305.

El México independiente reúne diferentes corrientes contrarias unas de otras, como independistas y realistas, monárquicos y republicanos, civiles y militares, caudillos y funcionarios, liberales y conservadores, imperialistas y neorrepublicanos. Antes, en este escenario era necesario consolidar una identidad nacional basada en la cultura Mexicana como tal, una cultura novohispana que no era indígena ni española, sino meramente mestiza.

Es ahí donde vemos una patente que sería un pilar más dentro de la formación cultural mexicana: la educación. Las academias borbónicas dieron los cimientos para una formación político-cultural, la cual consistía en delimitar y reglamentar los diferentes quehaceres científicos y culturales. Estas políticas culturales de la primera mitad del siglo XIX querían enfatizar la búsqueda de lineamientos de la unidad nacional en base aun proyecto educativo. Prueba de ello fue la creación en 1808 de La Junta de Antigüedades, organismo encargado de la preservación y estudio de documentos y monumentos prehispánicos, o la creación del Museo Nacional en 1825, encargado de preservar el patrimonio histórico de la nación.

Desde la colonia hasta la época del porfiriato, la cultura mexicana ha pasado por diferentes corrientes, como la Ilustración Novohispana, el positivismo porfirista, como los proyectos nacionales de educación y la generación de expresión artística nacional.

La importancia de un México enfocado en el desarrollo educativo se ve plasmado el 17 de noviembre de 1824, cuando José María Luís Mora, ante el Congreso del Estado de México afirma que : *“Nada es mas importante para el Estado, que la instrucción de la juventud. Ella es la base sobre la cual descansan las instituciones sociales...”*¹⁹

Este enunciado expresa tácitamente que de una juventud con educación se obtendrían los conocimientos necesarios para dominar las técnicas y métodos de los saberes fácticos, y al mismo tiempo sería la responsable de acentuar un sentido de igualdad y respeto a todos los habitantes del país. La educación cumpliría la función promotora y generadora cultural, la cual tendría

¹⁹ TOVAR, Rafael y de Teresa. Modernización y Política Cultural. p. 26.

la tarea de encontrar un conjunto de valores con los cuales la sociedad mexicana pudiera enfrentar amenazas externas.

Para la segunda mitad del siglo XIX, México sigue inmerso en un proceso de constantes definiciones, en donde la cultura y la educación se convierten en fuente de formación social. Hechos que enfatizaron esta formación fueron los haberes dentro de la vida de personajes ilustres de la historia mexicana.

Podemos mencionar las labores hechas por Justo Sierra al ser nombrado titular de la Secretaría de Justicia e Instrucción Pública y Bellas Artes. El aboga por la instrucción laica dentro de las escuelas públicas, instala un modelo para diversificar la actividad educativa y cultural de México; como la Ley de Educación Primaria para el Distrito Federal, reinaugar la Universidad Nacional la cual estaba suprimida desde 1865. El proyecto de Sierra residía en la visión porfirista de modernización e industrialización del país, además de la conciencia de la riqueza de la tradición cultural, que no solo definía la identidad como nación, sino que en ella residía su soberanía.

Al llegar el embate revolucionario, la educación y cultura se presentaban como pilares de un nacionalismo que aboliera las diferencias raciales, la cual pugnaba por elevar a la población económica y culturalmente.

Otros proyectos educativos durante la década de los 20 fueron los impulsados por José Vasconcelos. Con la creación de la Secretaría de Educación Pública, Vasconcelos buscó federalizar la educación pública en el país. En una población de mas de 15 millones de habitantes, de los cuales doce millones no sabían leer ni escribir, no era suficiente emprender una campaña alfabetizadora, sino también poner al alcance de la población material de lectura a través de bibliotecas, en donde se instalaron mas de 2000 durante su gestión.

Durante la gestión de Vasconcelos como titular de la SEP, surgió una importante faceta dentro de la educación en México: la incorporación de las artes.

“...Vasconcelos incorporó a la educación básica la iniciación de las artes, como la música y el dibujo, y coordinó a las academias y grupos de arte que se encontraban dispersos. Por otro lado, la Secretaría de Educación Pública ofreció a los pintores más destacados de esa época los muros de su edificio, y los de otros edificios públicos: quedan aún para nuestra contemplación las obras de los grandes muralistas mexicanos que se realizaron bajo este ánimo”²⁰.

El proyecto promovido por Vasconcelos se concentro en las escuelas, bellas artes, alfabetización, bibliotecas y educación indígena. Con la finalidad de consolidar a la sociedad un enfoque culto y nacionalista capaz de soportar los diferentes embates ideológicos de la época.

Durante la gestión de Lázaro Cárdenas se busca consolidar la educación básica al hacerla accesible una mayor proporción de la sociedad, principalmente en la población indígena, como también ampliar el campo de acción de la educación en las artes y el patrimonio, todo esto al extender la presencia del Estado en materia política, cultural y educativa.

El panorama que distingue a la política cultural a partir de la Revolución Mexicana es el afán de institucionalizar su acción, crear nuevas dependencias, fomentar el florecimiento de las artes y fortalecer la continuidad de la alfabetización, lectura, libros y bibliotecas²¹, Rafael Tovar nos menciona que:

“...la política cultural de los gobiernos posrevolucionarios se distinguió por el notable incremento de los bienes y servicios culturales y la rápida ampliación de su infraestructura”²².

En los años venideros, el desarrollo educativo y artístico en México ven consolidados su esfuerzo con el nacimiento de varias instituciones educativas y artísticas. La creación del Instituto Nacional de Antropología e Historia en 1939, El Instituto Nacional de Bellas Artes en 1946, del Consejo Nacional de Recursos para la Atención de la Juventud en 1977, la Red Nacional de

²⁰ Ibidem, p. 38.

²¹ Ibidem, p. 49.

²² Ibidem, p. 50.

Bibliotecas en 1983, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes en 1988, etc.

Es larga la lista de instituciones educativas y artísticas surgidas en este proceso educativo en México, y es importante mencionar que fue a raíz de un largo proceso educativo que tenía el objetivo de tener un sustento fuerte para la sociedad mexicana, una base fundamental dentro de su formación que definiría su identidad nacional y cultural.

No olvidemos que la cultura mexicana después de consumada la guerra de independencia estuvo marcada por un mimetismo europeo, una definición errónea de cultura que estaba muy lejos de conceptuar el ideal nacional de la sociedad mexicana. A esto le sumamos en resumidas cuentas, una deformación ideológica derivada de accidentes históricos que van desde un sin fin de intervenciones extranjeras, rebeliones civiles, y la carencia de una educación consciente y reflexiva

Dentro de los errores del pasado que aún siguen latentes en la modernidad mexicana, encontramos el resentimiento de todo lo extranjero como tendencia nacionalista. Donde *este nacionalismo debe estar enfocado en cultivar nuestra vida propia, sin menoscabo de acercarla al plano de las formas universales*²³. Esto es adaptar nuestra realidad a los cambios nacionales e internacionales.

Si bien es cierto que la política cultural de México desde su consolidación como nación independiente se enfocó en federalizar la educación, proporcionar espacios educativos a los sectores mas marginados del país, como la creación de instituciones educativas y artísticas, no es suficiente para una consolidación de la cultura en México. El papel de la educación es sin duda un factor primordial dentro de nuestra formación, el mexicano no se preocupa por llegar al fondo de la cultura, y es ahí donde se caen en los vicios de mal interpretación de la identidad, que aparte de llevarnos por un mal planteamiento del nacionalismo, donde lo extranjero resultar ser un enemigo, el sentimiento de inferioridad en comparación de otras naciones se

²³ RAMOS, Samuel. El Perfil del Hombre y la Cultura en México. p. 98.

incrementa, y la falta de humanismo desvía el fin primordial de nuestra cultura, no podremos consolidarnos como una nación con identidad nacional y cultural plena.

Como lo expresa Samuel Ramos :

“Bien orientada la educación, no debe tender hacia el aumento del saber, sino hacia la transformación de este en una capacidad espiritual para conocer y elaborar el material que cada experiencia singular ofrece. Solo cuando de la cultura tradicional extraemos su esencia mas sutil y la convertimos en categoría de nuestro espíritu, se puede hablar de una asimilación de la cultura”²⁴.

Es así que hay que saber para qué se sabe. Con estas bases, el mexicano puede contar con dos aspectos básicos, una disciplina moral, la cual le da bases para una crítica de si mismo, y una disciplina intelectual que le da herramientas para entender al mundo globalizado de hoy en día y crear su propio criterio de nacionalidad para exteriorizar su cultura.

Hay que utilizar las herramientas derivadas de las tecnologías de la información, para no ser presa de ideologías extranjeras que dañen nuestra formación nacional, claro, sin olvidar que la apertura de las nuevas tecnologías no significa una imposición, sino hay que entender que la diversidad social de nuestra nación no puede asimilar todos estos factores, y darles la oportunidad de experimentar y que decidir en el futuro.

Debemos aprovechar en México esta etapa inicial en que la civilización no es todavía una obra concluida y es susceptible de rectificaciones, para encauzar de tal modo nuestra educación técnica, que esta venga a ser un dócil instrumento en las manos del hombre²⁵.

La educación, al ser considerado uno de los pilares de la cultura mexicana, también forma parte del proceso en el cual la sociedad va

²⁴ Ibidem, p. 94.

²⁵ Ibidem, p. 110.

asimilando los cambios a nivel global que de manera directa o indirecta, puede conllevar cambios significativos dentro de la vida social del país.

Una sociedad con una formación educativa moral e intelectual, y con enfoque internacional puede llegar a ser participe dentro de las nuevas formas de interacción social que surgen de la nuevas tecnologías de información.

1.5.Educación y cultura popular.

Mencionamos anteriormente el papel de la política cultural mexicana desde recién consolidada la independencia de nuestro país. Ahora es menester dar un enfoque de la educación dentro de las nuevas tecnologías de información y el papel fundamental dentro de la formación de una sociedad en contraste con otras culturas, mas precisamente con el fenómeno que acapara a la juventud: la cultura popular.

La cultura popular puede ser definida como una manifestación de un determinado grupo social; con un enfoque en primera instancia elitista debido a que aglutinaba a las clases sociales mas acomodadas. En la actualidad, la cultura popular es una manifestación de las masas, una clase social predominante en la mayoría de las culturas del mundo. La cultura popular o cultura de masas se le define como:

“El conjunto de creaciones que emanan de una comunidad cultural fundadas en la tradición, expresadas por un grupo o por individuos y que reconocidamente responden a las expectativas de la comunidad en cuanto a expresión de su identidad cultural y social; las normas y los valores se transmiten oralmente, por imitación o de otras maneras. Sus formas comprenden, entre otras, la lengua, la literatura, la música, la danza, los

*juegos, la mitología, los ritos, las costumbres, la artesanía, la arquitectura y otras artes*²⁶.

Es dentro de esta cultura popular, donde la sociedad ve y da sentido a su identidad y despliega su visibilidad como actor en un mundo multifacético. Pero no olvidemos que dentro de este concepto de cultura popular, la participación de la sociedad es muy importante, aunque debe tener mayor énfasis la participación de la sociedad juvenil, porque es en este sector de la sociedad donde recae la mayor parte del embate cultural.

Al tener el marco general que la cultura popular es un movimiento que aglutina a un sector predominante de la sociedad, no solo en el aspecto económico, sino social, pero que también ve identificado la identidad de la sociedad joven, podemos ahora introducir un nuevo elemento dentro del enfoque: el capital cultural.

El capital cultural es la capacidad de estructurar y relacionar los saberes con que se cuenta. El capital cultural, por lo tanto, es volumen y estructura. Implica contar con un stock propio y, sobre todo, significa estar en condiciones de estructurar y encontrar relaciones²⁷.

Dentro de esta definición vemos un enfoque especializado que se había explicado anteriormente: contar con los conocimientos necesarios para formar un criterio que nos ayude a entender la realidad en la que vivimos. Encontrar diferentes significados que se producen dentro de nuestra sociedad y al exterior de esta, y su papel dentro de la visión del mundo. Es ahí donde la educación ya ve su particular influencia. No solo basta tener un mar de conocimientos, sino darles un empleo adecuado dependiendo de la situación, y en el caso de la cultura, es convertir la información en conocimiento que integre el capital cultural de una persona, que el saber tiene sentido y que el aprender es el acto que permite al individuo comprender y apropiarse del sentido de la vida.

²⁶ <http://www.nodulo.org/ec/2003/n019p10.htm#kn01>, página consultada 30 de mayo de 2206.

²⁷ MORDUCHOWICZ, Roxana. El Capital Cultural de los Jóvenes. p. 40.

¿Cuál sería el papel de la educación en este aspecto?, bien se menciona el criterio, un criterio enfocado a lo que se denomina educación en medios. Una educación centrada en el análisis de la cultura popular. La cultura popular, al ser un centro de ideología social donde se busca una noción e identidad, es también una percepción. La cultura popular refleja el comportamiento de un grupo social específico, pero este comportamiento en sí es proyectado principalmente por los medios de comunicación.

Es así que la educación debe valorar y reconocer el papel de los medios dentro de la formación cultural de la sociedad, como lo menciona Roxana Morduchowicz, *los medios son el corazón de la vida política y cultural de las sociedades modernas, y en este sentido, modifican y afectan la manera en que las personas perciben y comprenden la realidad*²⁸.

La importancia de los medios informativos recae en cuatro diferentes perspectivas u objetos de estudio. Uno se refiere a estudiar los efectos de los medios de comunicación en las audiencias. La consecuencia es un enfoque sobre todo normativo y de protección; donde las recomendaciones suelen centrarse en la necesidad de defenderse de los efectos amenazadores de los medios de comunicación. Pero no olvidemos que dentro de la relación de la educación con los medios de comunicación no debe existir una idealización o condena, sino un análisis y crítica.

Un segundo enfoque se debe entender en el análisis de las motivaciones personales de la gente para la elección de sus gustos mediáticos, es decir, las causas que motivan a un individuo a elegir ciertos medios como fuente de capital cultural.

El tercer enfoque tiende a analizar el lenguaje de los medios, sus códigos y convenciones; que busca explorar la manera de nombrar y decir el mundo. El cuarto enfoque, y centro de nuestro análisis, es la educación en medios a partir de las representaciones. Prácticamente nos trata de explicar los medios y las relaciones sociales desde un contexto histórico y político. Y la

²⁸ Ibidem, p. 64.

manera en que los medios mantienen, consolidan o subvierten las relaciones sociales existentes.

El cuarto punto de análisis es el que nos centra, y donde se tiene que asentar la reflexión. Si bien es muy necesario hacerse de un capital cultural para ejercer el conocimiento adquirido, también se necesita de una formación educativa moral e intelectual. El objetivo de la educación en medios es el analizar la manera en que los medios de comunicación construyen el mundo y se presentan como mediadores entre el universo y nosotros. Los medios de comunicación no solo nos ayudan a saber más sobre el mundo, sino también a darle un determinado significado²⁹.

Esta definición nos marca que la percepción que tenemos del mundo hoy en día, es una percepción mediada por los medios de comunicación. Esta percepción del mundo y de nuestra realidad interna y externa, puede estar influenciada. Los medios no son espejos que proyectan la imagen fiel de lo que sucede en el mundo, por el contrario, sus mensajes presentan siempre puntos de vista particulares y diferentes sobre la manera en que las audiencias deben interpretar la realidad.

Es así que un capital cultural fuerte, junto con educación y proyección del conocimiento dentro de los medios que van formando la cultura popular, son pilares esenciales dentro del actuar de la sociedad en los nuevos procesos de interacción social a nivel internacional.

1.6.El Reto Cultural de México.

La evolución de la sociedad mexicana, los matices de su cultura, la formación de su identidad social y cultural, nos hace pensar el reto de la cultura en México en torno a las nuevas tecnologías de información y dentro de la interacción social internacional.

²⁹ Ibidem, p. 72.

Anteriormente se hablaba de la vital importancia de una política cultural mexicana enfocada en las nuevas tecnologías de información y educación en medios para su aplicación dentro de la vida social. Enfocados estos puntos dentro de la sociedad mexicana vemos que no son aspectos muy ajenos a la vida social. Son factores que vemos presentes día a día y que la mayor parte de los jóvenes ya están asociados con ellos puesto que:

“Utilizar los nuevos instrumentos, leer y producir las nuevas imágenes digitales, apoyar la investigación y la experimentación artísticas, y formar usuarios con sentido crítico y ético, son hoy necesidades, no lujos”³⁰.

La cita anterior nos recuerda lo expresado en páginas anteriores, con lo que ya tenemos un enfoque que aplicar dentro de la realidad mexicana. El simple hecho de existir en promedio 7.5 millones de páginas web en la Internet³¹ nos hace reflexionar la infinidad de información existente, y que se hace cada vez mayor la necesidad de capacitar a la gente para procesar todo aquello que tiene sentido y utilidad.

Algunos intelectuales citados en la obra de Lourdes Arizpe³² coinciden con esta afirmación. Tenemos el caso de Manuel Gándara, fundador del Centro de Cultura Digital del Instituto Tecnológico de Telmex, al expresar *“Si no capacitamos a la gente, si nada más llevamos a las comunidades aplicaciones atípicas de cómputo que convierten a los usuarios en espectadores, se reproducirá el fenómeno televisivo. Lo importante es trabajar con las comunidades y detectar sus necesidades sociales y decidir las aplicaciones adecuadas, así como capacitar a la gente para que descubra lo que puede hacer con estas tecnologías y les de un uso relevante en su vida”³³.*

Cuahtémoc Valdiosera, experto en tecnologías digitales nos expresa: *“El reto es cómo preparamos a los usuarios, cómo capacitamos a la sociedad*

³⁰ MALVIDO, Adriana, en, Los Retos Culturales de México, 2004, p. 101.

³¹ Ibidem, p. 102.

³² Ibidem.

³³ Ibidem, p. 103.

para una cultura que te exige ser un analista simbólico de un mundo de información...»³⁴

Reafirmamos una vez más la importancia de enfatizar una cultura mexicana enfocada en las nuevas tecnologías de información. Ahora veamos su aplicación dentro de nuestra realidad.

Tomemos en cuenta que una aplicación destinada a un uso particular puede evolucionar para convertirse en una herramienta útil para la sociedad. Recordemos el surgimiento de la Internet. Esta red de información nació con el propósito de tener una red que pudiera detectar la trayectoria de misiles que pudieran entrar en territorio Norteamericano ante un embate nuclear. La Internet hoy en día es una herramienta que nos proporciona información. Una visión de la realidad y por ende una tecnología de información que acerca a usuarios de todo el mundo dentro de una comunidad que proyecta diferentes matices sociales y culturales.

La Internet abrió un nuevo esquema que cambio al mundo como lo conocemos y que hace válido un objeto de estudio. Puede ser dentro de un campo de estudio y comunidad definido, y México puede ser un campo ideal de estudio dentro de los efectos que traen estas nuevas tecnologías.

Ahora Bien, ¿cual podría ser el papel de México dentro de una comunidad internacional virtual diversificada y pluricultural, la cual esta en constante cambio y que su influencia alcanza todas las esferas sociales políticas, económicas y culturales del mundo?

Si bien no podría competir en el ámbito de la tecnología, si podría hacerlo desde un concepto: los contenidos. Específicamente hablamos de una proyección dentro de la formación cultural mexicana; los mexicanos somos una proyección de nuestra identidad, la cual nos hace diferentes a las demás culturas, por ello debemos potenciar nuestra identidad, nuestra diferencia. Esto no debe caer en el vicio de adoptar otras formas de expresión ajenas a nuestra formación.

³⁴ Ibidem.

Una política cultural mexicana enfocada en estos aspectos de cibercultura, una cultura proyectada en la red internacional, abre la puerta a los retos que debe enfrentar México. Debemos empezar reconociendo diferentes etapas como lo explica Lourdes Arizpe: Reconstruir nuestro mapa político de la cultura en la nación, la cual abarque todos los representantes sociales de México; intelectuales, estudiantes, migrantes, indígenas, políticos, etc.

Incorporar a este mapa los acontecimientos que abarcan la interactividad cultural de nuestra región, como la redefinición de la vida personal, sexual, salvaguardar el patrimonio cultural nacional, una mayor participación ciudadana dentro de los estados, los municipios y sobre todo de poblaciones y comunidades, etc.

Por último, Legislar y reconstruir las instituciones nacionales, estatales y locales que llevan a cabo las actividades de las políticas culturales³⁵.

Al conglomerar estos puntos, es como podemos iniciar una faceta de política cultural enfocada en las nuevas tecnologías de información. Donde nuestra raíz histórica puede encontrar una ventana que proyecte una oportunidad para la sociedad civil donde se de un concepto aplicado de cibercultura, donde sociedad y gobierno coincidan en sus expectativas culturales, donde la interacción al exterior sobresalga la aportación de México en materia de cibercultura.

No olvidemos que dentro de las nuevas tecnologías de información, los juegos de video tienen un papel cada vez más importante. Los juegos se les ven desde una perspectiva anti estrés y entretenimiento, al ser una herramienta útil para empezar a adaptarse al manejo de las nuevas tecnologías y donde las generaciones nuevas y pasadas ven en ellas una interfase para aprender haciendo mediante una simulación. La siguiente cita expone como es que las nuevas generaciones ya son más compatibles con las nuevas tecnologías:

³⁵ Ibidem, p. 364.

“El juego, interfaz a través de la cual los niños se apropian de la tecnología digital sin temor...”

“...El nuevo público es mas exigente; la generación Nintendo no está dispuesta a leer cédulas enormes: quiere aprender haciendo...”³⁶

Si bien en los juegos pueden verse muchas temáticas que pueden ser consideradas impropias, existen también elementos rescatables, y con ello no olvidar que dentro de una verdadera política cultural esta la propuesta de legislar en torno a las nuevas tecnologías de información.

³⁶ Ibidem, p. 108.

2.LAS NUEVAS TECNOLOGIAS DE ENTRETENIMIENTO Y COMUNICACIÓN; LAS COMUNIDADES VIRTUALES COMO NUEVOS ESPACIOS INTERACTIVOS PARA LA APARICIÓN DE NUEVOS ACTORES.

Hoy en día las tecnologías de comunicación e información invitan a la sociedad a interactuar con nuevos dispositivos ya que con la era de la globalización surgen nuevas perspectivas dentro del análisis de las Relaciones Internacionales, proyectando y aumentando más la perspectiva del internacionalista para enfocar sus estudios de la nueva realidad internacional.

La llegada de la Internet es un claro ejemplo de estos nuevos enfoques y por ende otro campo aplicado resulta ser el de los juegos de video en línea.

2.1. Definición de videojuego.

¿Como podemos definir a un sistema casero que tiene el propósito de entretener? Tal vez esta mera frase podría darnos la idea aunque no debemos olvidar algunas definiciones ya establecidas en los tiempos actuales. Una de estas definiciones nos dice: *“La palabra videojuego se refiere a un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o una computadora. Representan una alternativa a los tradicionales relatos cinematográficos o televisivos. Se trata de narraciones audiovisuales digitales que se presentan en forma de aventura gráfica, simulación o arcade”*¹.

Otra propuesta nos dice lo siguiente: *“es por definición una forma de entretenimiento electrónica interactiva, donde el usuario toma el control de las gráficas en la pantalla a través de una interfaz conocida como control”*².

Como podemos ver el punto principal de un juego de video es “entretener” a través de un sistema de simulación. Es así que podemos construir una definición concreta de las propuestas anteriores: Un juego de video es un sistema de entretenimiento electrónico donde el usuario o jugador toma el control del mismo. Dentro del juego el usuario proyecta su persona en el mismo juego por medio de una interacción. Los juegos de video tienen el principal objetivo de entretener al usuario aunque con el pasar de los tiempos este objetivo se ve complementado con nuevas formas y estilos de juego.

Con esta definición podremos proseguir con la explicación de este nuevo campo de estudio para los estudiosos de las relaciones internacionales.

¹ http://eluniversal.com.mx/pls/impreso/ol_tu_dinero.html?p_id_seccion=7&p_id_notas=1305, página consultada el 22 de octubre de 2004.

² Oscar Yasser Noriega, Director General de la Revista Atómix, en: el universal online http://eluniversal.com.mx/pls/impreso/ol_tu_dinero.html?p_id_seccion=7&p_id_notas=1305, página consultada el 22 de octubre de 2004.

2.1.1.Historia de los juegos de video.

Las primeras máquinas de videojuegos aparecieron cuando la electrónica comenzó a desarrollarse de manera acelerada debido a la segunda guerra mundial. Estas primeras máquinas trabajaban a base de bulbos (tubos de vacío o válvulas), pero no tuvieron mucha aceptación debido a su gran tamaño y excesivo calentamiento. Para la década de los cincuenta, la electrónica dio un importante avance con el surgimiento del transistor, elemento que sustituía a los bulbos; este descubrimiento propició un rápido desarrollo en esta área y en los sistemas computacionales.

La mayor parte de la Tecnología creada por el hombre, además de estar pensados para un uso específico, también se aprovecha de alguna otra forma, al hacerle variaciones o simplemente darle un enfoque diferente, se obtienen funciones distintas del mismo aparato o sistema. Esto fue lo que sucedió con el primer videojuego, por lo que el surgimiento de estos esta íntimamente ligado a la evolución de la computadora. Sin embargo, no fue sino hasta fines de 1969, cuando un técnico llamado Hoff, de la compañía Intel Corporation, especializado en investigación y desarrollo de los transistores, así como su integración a circuitos denominados "integrados" descubrió que era posible incluir totalmente un programa (software) dentro de un circuito integrado. Partiendo de esta consideración, Hoff llegó a la obtención de un elemento llamado microprocesador, en el cual era posible almacenar elementos que debidamente procesados, permitían la obtención de respuestas previstas. Con su desarrollo y descubrimiento dio inicio el gran desarrollo de los videojuegos comerciales.

En 1972 nace la era del videojuego, con el desarrollo de un juego de vídeo llamado PONG, inventado por Nathan Bushnell fundador de la compañía Atari la cual al darse cuenta del éxito de PONG, decidió trabajar en la línea de entretenimiento a través del hardware y software, desarrollando diferentes sistemas de videojuego una gran variedad de títulos. Después del modelo de Atari han surgido otros, con variantes en presentación, definición de imagen, mayores opciones dentro del juego, mejor audio, etc.

Otro hecho que reviste importancia, es el surgimiento de los juegos portátiles. Estos aparecen por primera vez en 1977 con la marca Mattel, quienes desarrollaron los juegos basándose en la tecnología LED (Light Emission Diode), actualmente, los sistemas portátiles son uno de los más atractivos del medio de entretenimiento. Dentro de nuestra cotidianidad, no hemos dejado desapercibido ver a los niños y jóvenes con los famosos “tetris” o los “gameboy”, estas consolas son los ejemplos de la tecnología LED, y aún siguen causando impacto dentro de los jóvenes.

En 1979 Japón inicia una fuerte exportación de juegos hacia América y en 1980 NAMCO pone en circulación el más popular de los juegos de arcadia del momento, el PACMAN. Quién no recordara ese clásico juego de comer bolitas y fantasmas. A comparación de los juegos actuales, en su época fue todo un fenómeno.

A partir de este momento todas las compañías entran en un gran desarrollo. Es interesante hacer notar que empresas que poco o nada tienen que ver con la industria de los videojuegos, han estado participando e invirtiendo fuertes cantidades de dinero en el desarrollo de la nueva tecnología, para poder entrar posteriormente en el mercado del entretenimiento.

Este es solo un breve muestrario de la historia de los videojuegos hasta llegar a las grandes empresas desarrolladoras. Es solo cuestión de mencionar las características principales dentro del surgimiento de estos para no caer en tecnicismos y términos que no sean fácilmente captables y caer así en confusiones. Es así que vemos reflejado una vez más, como las tecnologías pueden ser empleadas en varias formas y que su fin en un principio se ve transformado y aplicado en nuevas formas, ya sean de entretenimiento, comercial, políticas, económicas, etc.

Los videojuegos son un arte muy explotado en estos días, aunque ha sido de la forma comercial, también es un buen campo de estudio para las disciplinas que tomen el reto de hacerlo, al ser un campo también para el estudio de fenómenos sociales. Lo cual se analizará en capítulos posteriores.

2.2.Los juegos RPG.

La palabra RPG, por sus siglas en inglés, quiere decir Role Playing Game. Este género de videojuego es el que mejor caracteriza todos los puntos anteriormente descritos. Es el juego en el cual cada participante toma el control de un carácter o personaje dentro del mundo imaginario o virtual ubicado dentro del mismo juego. Una idea inherente dentro de este tipo de juegos es que en el mundo en el cual participan, toman la definición misma de una persona con la cual interactuar con los demás personajes³.

Aunado a esto existen los MMOG (Massive Multiplayer Online Games) Juegos Masivos Multijugadores en Línea por sus siglas en inglés. La cualidad de estos juegos es su capacidad para que cientos de jugadores interactúen en un mundo virtual mediante una conexión a Internet. Otra cualidad importante es precisamente la conexión, estos juegos no terminan aún cuando no exista un jugador o usuario conectado puesto que este juego “existe” dentro de un servidor creado en la Internet. Finalmente los MMOGs permiten una interacción en tiempo real y permiten una socialización con los usuarios porque este tipo de juegos son creados también con el fin de ser explorados y terminados mediante la cooperación entre los mismos usuarios.

La narrativa presente dentro de este género es muy comparable con las mostradas en una película normal. Es así que podríamos llamar a este género de juegos como “películas interactivas”.

³ http://whatis.techtarget.com/definition/0,,sid9_gci213697,00.html, página consultada el 10 de diciembre de 2004.

2.3.La historia de la Internet.

La Segunda Guerra Mundial cambió la perspectiva del mundo de una manera tan aterradora que mucha de la población de Estados Unidos comenzó a construir refugios para protegerse de cualquier ataque soviético de tipo nuclear. Mucha de la tecnología creada fue propiciada por la carrera armamentista de las grandes potencias. La Guerra Fría, esta carrera armamentista entre los dos polos mundiales de la pos guerra, Estados Unidos y la Unión Soviética, trajo al mundo una época de terror en la que cualquier choque diplomático entre ambas naciones pudiera desatar un holocausto nuclear. Uno se preguntaría la razón de citar estas palabras. Sencillamente porque estos acontecimientos trajeron “consecuencias” de diversa índole.

Precisamente muchas de estas consecuencias, a pesar de su naturaleza política y/o diplomática fueron de índole tecnológico. Hablando de una de estas consecuencias tecnológicas, hubo una muy peculiar.

Dentro de las preocupaciones para Estados Unidos en términos de tecnología militar, se encontraba la tecnología empleada por la red telefónica, conocida como *conmutación de circuitos*. Esta red si sufría el más mínimo daño podría dejar incomunicada a las demás redes.

Es así que en 1969 los señores Bolt, Beranek y Newman diseñaron y desarrollaron para la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados (Advanced Research Projects Agency, ARPA), perteneciente al Departamento de Defensa, la red experimental Arpanet. La idea era conseguir una red con una tecnología tal que asegurase que la información llegara al destino aunque parte de la red quedara destruida⁴.

Mas tarde, demás redes fueron uniéndose con la red Arpanet. Para 1980 Arpanet dio origen a la red Milnet, cuyo uso era exclusivamente para

⁴ CARBALLAR, A. José. Internet, el Mundo en sus Manos, p. 24.

índole militar⁵. Esta red Arpanet surgió en 1969 y tuvo sus fines en la década de los noventa, dejando el lugar a la red mundial que hoy día conocemos como la Internet.

2.4. Análisis comparativo entre el surgimiento de la Internet y de los juegos de video.

Como podemos observar, no existe una distancia temporal muy significativa entre ambos eventos, prácticamente fue la década de los setenta quien presencio el surgimiento de dos tecnologías capaces de transformar el modo de vida personal, intelectual y cultural de la gente alrededor del mundo.

Ambos nacieron durante el periodo de innovación tecnológica acarreada por la ambición de la tecnología militar, común denominador para estas y demás perfecciones tecnológicas. Con el pasar del tiempo ambas “corrientes” siguieron sus caminos por senderos diferentes, ¿quién pensaría que en un futuro no muy lejano encontrarían sus caminos para dar paso a una nueva innovación de importancia extraordinaria como para hacerse trabajos especializados en ese campo? Tal vez algún visionario lo haya hecho, como Howard Reinhold⁶ ó Antulio Sánchez⁷, etcétera. No en la forma como lo son los videojuegos en línea pero sí como comunidades y territorios virtuales existentes dentro de la Red.

En un principio la Internet tuvo objetivos de índole militar, pero después se le dieron usos de toda índole, sobre todo comercial. En el caso de los juegos de video, en un principio tuvieron y siguen teniendo el objetivo de entretener pero no se les vio en un principio como un medio mas donde pudiera tener contacto la gente en todo el mundo compartiendo un mismo o varios objetivos además de pasar un buen rato.

⁵ REBOLLOSO, Gallardo, Roberto. La Globalización y las Nuevas Tecnologías de Información, p. 51.

⁶ RHEINHOLD, Howard. La Comunidad Virtual: Una sociedad sin fronteras.

⁷ SÁNCHEZ, Antulio. Territorios Virtuales: de Internet hacia un nuevo concepto de la simulación.

Es por ello que muchas innovaciones tecnológicas van desarrollando nuevas aplicaciones y usos, y esto no es cosa exclusiva de estos campos. Esto esta aplicado también a infinidad de cosas con las que estamos familiarizados, por ejemplo tenemos el uso de las microondas, no solo para transmitir señales de celular sino también para el uso culinario por medio de los hornos de microondas, también tenemos al teléfono, televisión, la prensa, etcétera; su principal función es comunicar e informar a las masas pero también se les da un uso comercial, cultural, político y demás.

2.5.La importancia de los juegos de video en línea en nuestros días.

¿Porqué darle prioridad a una investigación acerca de los juegos de video en línea?

Esa es una pregunta que se hacen muchos escépticos y es válida pero no por eso dejar pasar una oportunidad tan importante como esta, teniendo en cuenta las múltiples posibilidades que nos ofrece este tema. Para darnos una idea de la importancia que tiene el tema adentrémonos en varios aspectos.

2.5.1.Aspectos culturales.

Los videojuegos y muchos más, hasta hace poco considerados algo exclusivamente de niños, se han convertido en objeto de estudio académico junto con la literatura, la música y las artes plásticas. Se abren espacio en las universidades, con cursos de doctorado, centros de investigación y periódicos en la Internet.

Jesper Juul⁸, considerada la primer persona en recibir un doctorado sobre videojuegos, nos dice que estos deben ser objeto de un estudio muchísimo más minucioso a comparación del cine y la televisión por el hecho de ser los menos comprendidos.

Si hacemos una comparación entre los primeros juegos que salieron en la década de los setenta y los juegos de hoy en día, vemos una diferencia abrumadora. En primer lugar vemos que en esa época tenían la principal finalidad de entretener al jugar por medio de juegos plasmados en un monitor o televisión. Sin embargo, con la evolución de la tecnología hemos visto también una aplicación de esta cada vez mayor dentro de este campo al grado de tener en nuestras manos una película interactiva en casa.

A los juegos de video ya se les considera como el octavo arte por las siguientes características:

- 1.-Realización de un guión.
- 2.-Diseños artísticos.
- 3.-Música.
- 4.-Ambientalización.

Estos son solo algunos ejemplos de las disciplinas empleadas dentro de la realización de un juego de video, fácilmente comparables con los de una película que vemos en los cines. Si queremos agregarle más, el creador de un videojuego se convierte en una especie de director cinematográfico. Su estructura narrativa es variada, sus argumentos pueden basarse en la apología, la parábola, la alegoría, la crónica, los relatos de viaje, los cuentos clásicos, los mitos, los relatos oníricos y los denominados juegos de rol⁹.

⁸ <http://www.jesperjuul.net/>, página consultada el 10 de diciembre de 2004.

⁹ Ya se había mencionado antes a los juegos de rol en páginas anteriores, denominados como RPG.

2.5.2.Aspectos económicos.

En este apartado sería necesario plantearse la siguiente pregunta, ¿qué tan rentable es la industria de los juegos de video?. Las cifras legales a nivel mundial son un poco indeterminables pero para tener algunas cifras, la industria de los juegos genera ganancias al año de alrededor de 30 mil millones de dólares. Mientras que la industria en México genera anualmente entre 300 y 400 millones de dólares¹⁰.

A esto le sumamos que en promedio se invierte un millón de dólares en la realización de un videojuego, aunque ya existen cifras de hasta 10 millones de dólares invertidos en “un solo juego”.

2.6.La comunidad virtual: Un espacio interactivo.

Siguiendo con la investigación, he encontrado diferentes definiciones que resultan muy útiles para seguir explicando esta temática, una de ellas resulta ser la comunidad virtual.

Reinhold Howard en su libro *La Comunidad Virtual: Una sociedad sin fronteras*, nos da toda una visión referente a las comunidades virtuales, pero lo más importante del caso es que pone su propia experiencia dentro de estos mundos, principalmente expone el ejemplo de una comunidad virtual denominada *The Well*, casi 10 años después de la aparición de la Internet, haciéndonos ver un fenómeno presente y en crecimiento casi desde sus primeras pautas dentro de la vida común de una persona.

Este autor nos da muchas cualidades por las cuales son tan llamativos estos mundos virtuales haciendo énfasis en los aspectos sociales y

¹⁰http://eluniversal.com.mx/pls/impreso/ol_tu_dinero.html?p_id_seccion=7&p_id_nota=1305, página consultada el 10 de diciembre de 2004.

tecnológicos. Antes de proseguir, Howard también nos da la definición para comunidad virtual.

“Las comunidades virtuales son agregados sociales que surgen de la Red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético”¹¹.

También nos define el concepto de ciberespacio: *“el ciberespacio, originalmente un término de la novela de ciencia ficción de William Gibson Neuromante, es el nombre que utiliza alguna gente para referirse al espacio conceptual donde las palabras, las relaciones humanas, las informaciones, la riqueza y el poder se manifiestan por parte de gente que usa la tecnología de las Comunicaciones Mediante Computadoras (CMC)”¹².*

Ya especificados estos términos, ahora podemos ver los factores que el autor menciona que son los más afines dentro de la proliferación de las comunidades virtuales. Podemos mencionar que dentro de las comunidades virtuales, un usuario puede hacer muchas cosas de las que hace dentro de su vida cotidiana, con la diferencia de que lo hace a través de un medio electrónico y trasladando su persona a través de la red. Aunque uno no pueda tener contacto físico con los demás usuarios dentro de las comunidades virtuales, la sola idea de compartir la riqueza y vitalidad de las culturas generadas dentro de estas comunidades es demasiado atractiva como adictiva.

El autor manifiesta también que un factor muy visible dentro de la aceptación de la gente hacia estos nuevos medios es el poder comunicarse con otra gente de forma diferente y tal vez innovadora, al poder disponer de ciertos códigos, frases, etcétera. Más importante resulta ser el comienzo de una cultura internacional con características específicas.

Las CMC pueden cambiar la vida del hombre de diferentes maneras, el autor menciona tres niveles:

¹¹ RHEINHOLD, Howard. La Comunidad Virtual: Una sociedad sin fronteras. p. 20.

¹² Ibidem.

En primer lugar tenemos la influencia que tienen los medios sobre la conducta y pensar humano, al tener sentimientos, pensamientos, percepciones y personalidades. Por ello la aparición de nuevos medios de comunicación resultan ser atractivos para una sociedad en búsqueda de otra sociedad en común.

En segundo lugar dentro del nivel de interacción entre las personas, en el cual esta la raíz de las relaciones humanas. Las CMC ofrecen a la gente la una nueva posibilidad de interacción de “muchos a muchos”.

Finalmente tenemos el nivel político, puesto que la política siempre es una combinación de comunicaciones y poder físico, y el papel de los medios de comunicación entre la ciudadanía es particularmente importante en la política de las sociedades democráticas¹³.

Un sociólogo citado dentro de la obra de Howard, Marc Smith¹⁴, nos menciona que existen tres factores dentro de las comunidades virtuales que, especificando el caso The Well, las hacen atractivos para la sociedad. El capital social de la Red, el capital del conocimiento y la comunión. En el primero de los casos el capital social se ve reflejado en la sociedad participe dentro de estas comunidades virtuales conformadas, no habría una comunidad virtual sin una sociedad que la integre. El capital del conocimiento lo explica como la diversidad intelectual presente, puesto que una persona usuaria dentro de estas puede encontrar diferentes opiniones como gente especializada en diversas áreas del conocimiento. Finalmente la comunión, esta presente en todos los aspectos de la vida cotidiana al apoyar a las personas en tiempos difíciles, entonces ¿puede presentarse la comunión dentro de un mundo virtual? La respuesta es positiva pero como se mencionó antes, no de forma física sino al proyectarse la persona dentro de la Red¹⁵.

Al tener presente que los mundos virtuales, como la comunidad virtual pueden afectar nuestra perspectiva de la vida cotidiana, es menester

¹³ Ibidem. p. 30.

¹⁴ Sociólogo graduado de la Universidad de California.

¹⁵ Estas tres temáticas son ejemplificadas por Howard al hacer mención de estas dentro de su vida en The Well.

comprender la naturaleza de las CMC, el espacio cibernético y las comunidades virtuales dentro de todos los aspectos, ya sean políticos, sociales, culturales, económicos, etcétera puesto que cada ámbito presenta su propia interpretación y al hacer una conjunción de ideas dentro de los diferentes ámbitos nos dará una visión diversificada del fenómeno.

Steward Brand, en su obra *The Media Lab* nos da su opinión acerca de los mundos virtuales: *“Siempre hay otra mente allí. Es como tener el bar de la esquina, lleno de viejos amigotes, deliciosos recién llegados, herramientas nuevas que nos vamos a llevar a casa, inscripciones y cartas nuevas, salvo que en lugar de ponerme la chaqueta, apagar el ordenador y caminar hasta la esquina, solo invoco mi programa de comunicaciones y allí están. Es un lugar”*

Esto conlleva a una nueva faceta de lo que se llaman “terceros lugares”. Para Ray Oldenburg los tres principales lugares dentro de la vida del ser humano son el lugar donde vivimos, el lugar donde uno labora y finalmente el lugar donde se reúne la gente para disfrutar. Entonces ¿que podríamos entender por terceros lugares? El mismo Ray Oldenburg nos lo plantea de la siguiente manera:

“Los terceros lugares existen en terreno neutral y sirven para nivelar a sus huéspedes en una condición de igualdad social. Dentro de estos lugares, la conversación es la actividad primordial y el vehículo más importante para el despliegue y la apreciación de la personalidad y la individualidad humanas. Los terceros lugares son aceptados implícitamente y la mayoría tiene un bajo perfil. Como las instituciones formales de la sociedad hacen requerimientos más fuertes al individuo, los terceros lugares están abiertos normalmente en las horas no laborales, así como en otros momentos. El carácter de un tercer lugar lo determina mayormente su cliente regular y está marcado por un talante lúcido, lo que contrasta con los compromisos más serios de la gente en otras esferas. Aunque tiene una ubicación totalmente diferente a la del hogar, el tercer lugar es notablemente parecido a un buen hogar por la comodidad y apoyo psicológico que aporta. Tales son las características de los terceros

lugares, que parecen ser universales y esenciales para la vida pública vital e informal...”¹⁶

Es interesante el concepto de terceros lugares puesto que son cualquier espacio donde la gente disfruta en las horas no laborales, y que pueden ser cualquier lugar elegido por la persona, entre ellas podrían estar las comunidades virtuales, ¿por qué? Sencillamente porque es un lugar atractivo donde la gente puede disfrutar entreteniéndose dependiendo de la naturaleza de la comunidad virtual donde se ubique. Es la gente quien conforma estas comunidades.

“Una de las propiedades sorprendentes de la computación es que se trata de una actividad social...”¹⁷

Howard nos da una visión muy amplia para interpretar este tema de las comunidades virtuales al probar por si mismo la diversidad intelectual que ofrecen. Y es cierta esta posición puesto que hoy en día vemos a mas y mas gente involucrada dentro de estas redes , ya sea estudiantes, profesores, técnicos, padres de familia, etcétera.

2.7.Territorios Virtuales.

Antulio Sánchez es otro autor que expone la importancia que las Comunidades o Territorios Virtuales tienen como objeto de estudio, y como fenómeno actual en el cual gran parte de la sociedad participa de manera activa. En primera instancia nos menciona que uno de los grandes retos que tienen estos ambientes es el de removerse ese tabú, al considerárseles como espacios que deforman la vida de las personas y como destructoras de las culturas locales.

¹⁶ Ibidem, p. 44.

¹⁷ Ibidem, p. 46.

Si bien es cierto que dentro de las comunidades virtuales pueden darse los elementos necesarios para realizar actos de contracultura, también hay que considerar las opciones positivas que nos ofrecen estos mundos.

Primeramente, el autor nos da una serie de definiciones básicas para poder entender la realidad de las comunidades o territorios virtuales. El primero de ellos es el concepto de virtual. Una definición nos la presenta como a capacidad o virtud para producir un efecto; o también que tiene existencia aparente y no real¹⁸.

El término virtual connota una serie de efectos que persisten a través del tiempo aun cuando el efecto inicial que lo desencadenó ya no esté presente. La característica principal dentro del concepto es porque lleva inherente otros conceptos y formas. Ejemplo de ellos es la virtualidad de un árbol, puesto que connota la virtualidad al contener otras formas, ya sea una mesa. Una piedra lleva otras formas como una escultura o algún aditamento para construcción. Podemos ver que el concepto de virtual enmarca la existencia de otras formas a partir de un objeto o definición, tangibles o no, pero que de alguna manera existen.

Ahora tenemos el concepto de territorios virtuales. Primeramente tenemos que las técnicas empleadas para la creación de estos mundos se le conocen como técnicas virtuales, con el propósito de generar texturas o ambientes artificiales. Estos se pueden clasificar en naturales y artificiales. Los primeros son aquellos en los que no existe una interacción entre estos ambientes y el usuario presente dentro de ellos, pero con la característica de ser ambientes tangibles y que sabemos que están ahí. Un claro ejemplo de ambientes virtuales naturales son las obras teatrales. No hay alguna interacción, pero es un ambiente real tangible.

En el segundo caso, los ambientes virtuales artificiales son todos aquellos creados a partir de datos e información no presentes en un espacio

¹⁸ Diccionario Enciclopédico, Argos Vergara, Tomo 12, p. 3390.

geográfico, son espacios existentes pero no tangibles, a diferencia de los ambientes virtuales naturales, hay interacción activa entre estos y el usuario; pero un elemento fundamental es la simulación. El ejemplo más común de estos ambientes son los juegos de video o la Internet, vemos que la interacción se da a través de una interfase, en la Internet es a través de la computadora, y en el juego de video es por medio del control que conecta al usuario con la consola. Otra característica de los ambientes artificiales es que dentro de esta interacción la comunicación entre los usuarios es vital, de ahí que la información fluya de manera constante, muchas de ellas es en tiempo real al tener una respuesta inmediata dentro de la comunicación entre usuarios; o esta de más mencionar los famosos chats de pláticas, son comunidades virtuales dentro de la Internet con la características de ser puntos de reunión entre diferentes sectores de la sociedad, ya sea de manera local o a través de las fronteras nacionales, como lo son los forums de discusión; aunque la comunicación no sea en tiempo real si hay interacción entre los usuarios al discutir un determinado tema, pero que propicia la participación de personas de todo el mundo.

La simulación que mencionábamos anteriormente es un elemento indispensable dentro de estos mundos, al ser de carácter artificial, se presentan en diversas presentaciones de acuerdo a las necesidades del usuario. De ahí partimos al concepto de realidad virtual: es un sistema o interfaz informático que genera entornos sintéticos en tiempo real, representación de las cosas a través de medios electrónicos o representaciones de la realidad, una realidad ilusoria, pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo, sin red extensa, ya que existe sólo dentro del ordenador¹⁹.

Dentro del concepto debemos recalcar que es una simulación creada con diferentes propósitos, y tienen sus actividades dentro de un territorio virtual, una realidad dentro del campo de lo virtual al ofrecer nuevos conceptos y formas.

¹⁹ http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_virtual, página consultada el 6 de noviembre de 2005.

Tenemos entonces que los territorios virtuales son todas aquellas simulaciones creadas a partir de las técnicas virtuales, existentes no en un espacio geográfico tangible, donde la interacción entre los usuarios pertenecientes a estos mundos es de manera constante, y ven dentro de estos ambientes un espacio donde manifestar sus ideas y ser un medio vector de la cultura, ya sea local o supra nacional.

La importancia de valorar el potencial de los territorios virtuales esta en su aplicación, si bien pueden ser espacios que propicien la contracultura, también son aptos para promover el desenvolvimiento cultural, y por ello la importancia de promover una cultura de territorios virtuales, como lo explica el autor:

“En la medida que lo virtual se constituye en un mecanismo educativo, en un medio de participación e intervención en lo público, todos los ciudadanos tienen derecho de usar, si lo creen necesario, las técnicas virtuales...”

“...este derecho se concreta en simples pero eficaces actividades: adquirir conocimientos mediante los multimedia; comunicarse con quien se desee por medio de la red; tener la oportunidad de acceder y consultar, si se desea o requiere los bancos de datos regados en la red”²⁰.

Simplemente el derecho a la información debe ser el preámbulo para la promoción de espacios dedicados a los ambientes virtuales, a través de políticas nacionales y tal vez internacionales, un espacio para explotar sus potencialidades para generar una dimensión democrática y reflexiva, donde la sociedad en sus diversas facetas pueda aprovechar para la manifestación de sus ideas y para que las diversas ciencias puedan ampliar su campo de estudio y generar teorías que den entendimiento a los nuevos fenómenos sociales derivados del empleo de las nuevas tecnologías.

²⁰ SÁNCHEZ, Antulio. Territorios Virtuales: De Internet a un nuevo concepto de simulación. p. 82.

El fundamento necesario para la promoción de los territorios virtuales esta en la identidad. Estos ambientes propician la interacción entre diversos usuarios con fines e ideas comunes, la identidad puede ir de la mano con el advenimiento de nuevas tecnologías; este fin puede ser el gusto por estos ambientes, aunque dentro de estos pueden generarse divisiones y crear así un sistema de territorios virtuales. Podemos ver que son los jóvenes los mayores usuarios y también los principales fines dentro de la creación de las nuevas tecnologías. *“Así se edifica una identidad y una cultura sustentada ya no por un espacio geográfico material; el mundo inmaterial de la red o de los bits en general es uno de los lugares más importantes donde los jóvenes cambian de identidad”*²¹.

Pero como lo menciona el autor, no es cuestión de crear o producir cultura electrónica o virtual, sino de ver un vector para la educación y captar usuarios de todo el mundo, y hacer del ciberespacio un medio para transmitir la cultura local. De ahí que: *“las técnicas virtuales deben ser complementarias; un medio para preparar a los ciudadanos a su incorporación más activa en lo real, e incluso básicamente para organizar una inédita intervención social”*²².

Antulio Sánchez como Reinhold Howard nos exponen así las virtualidades entre la fusión de sociedad con tecnología. Ambos tratan de proyectar la importancia de que las comunidades virtuales sean consideradas como objeto de estudio dentro de las diferentes ciencias. Aun cuando sus ideas estén plasmadas en sus obras, las ideas que nos exponen dentro de ellas ya son una realidad dentro de la sociedad mexicana. Bien sabemos la existencia de los famosos café Internet, un espacio dedicado para aquellas personas que desean tener acceso a la tecnología de la Internet, mientras disfrutan de algún aperitivo. Ya es muy natural que la gente acceda a estas comunidades de manera natural al entrar a los chats, forums, video juegos en línea y demás territorios virtuales presentes dentro de la Internet.

²¹Ibidem. p. 108.

²²Ibidem, p. 176.

Las nuevas tecnologías de información ya son una realidad, es así que se deben explotar debidamente y darles la importancia necesaria para poder comprenderlos mejor y comprender la realidad misma en que la sociedad esta inmersa y generar teorías que ayuden a comprender nuestra realidad.

2.8.Tendencias generales a la aceptación de los mundos virtuales: La era de las redes.

Es sorprendente ver las estimaciones que Juan Angel Torres indica sobre el aumento de usuarios en la Internet con estimaciones de 2001:

“El número de usuarios de la Internet a través de la Web estaría a punto de rebasar los quinientos millones de personas”²³.

La era de las redes, un fenómeno visible e imprescindible, podría verse como la era de la digitalización de las diferentes actividades humanas, políticas, económicas, pero sobre todo de carácter social, donde las sociedades y por ende los Estados quedan mutuamente interconectados a través de la interacción electrónica, a través de la Internet.

El siguiente cuadro muestra el número aproximado de usuarios de la Internet, para darnos cuenta de las proporciones que tiene esta herramienta a nivel mundial.

Cuadro 1

Usuarios de la Internet a nivel mundial	
Año	Número aproximado de usuarios de Internet en el Mundo
1980	4 000
1990	1 200 000
2000	380 000 000
2010	3 000 000 000

Fuente: Global Research Web Site 2001.

²³ TORRES, Juan Angel. Universidad Virtual, educación para la sociedad del conocimiento, p. 77.

Las estimaciones mostradas en el cuadro anterior muestran de forma abrumadora el número de usuarios de la Internet a nivel mundial, aunque solo sean datos de 2001, es impresionante la estimación para el año 2010. Esto supone un mayor interés dentro de la población mundial a conseguir servicios de la Internet.

Seria bueno explicar los motivos por los cuales la gente usa más esta herramienta electrónica. La respuesta es más sencilla de lo que podemos imaginar, sencillamente porque la Internet “es para todos”. Como lo explica Juan Angel Torres:

“...Internet es para todos. Tiene ofertas para todo el mundo. Su empleo, cada vez más sencillo, y sus ventajas, cada vez mas amplias lo convierten en una herramienta lo mismo de negocios, que de trabajo, estudio o de entretenimiento”²⁴.

Con este párrafo nos podemos dar cuenta del porqué esta gran aceptación. En primer lugar por cuestiones de practicidad ya que es una herramienta en constante actualización que permite a cualquier persona su uso sin tener que tomar un curso muy especializado para el manejo de la Internet. También esta un aspecto muy importante, la diversificación. La Internet es una herramienta para cualquier rama de estudio como por ende para especialistas, además de que no se limita a solo temas de interés académico, sino también el entretenimiento, comercio, negocios y demás.

A esto se agrega un factor común dentro de la cultura de cada país, el lenguaje. Hemos visto que el idioma predominante dentro de los sitios web a nivel internacional es el inglés. Tal vez la barrera del idioma ya no resulte ser un impedimento en estos días por dos aspectos principales, en primer lugar los académicos de hoy en día ya tienen conocimientos generales del idioma inglés, como es el idioma universal, muchos aspectos de la vida las conocemos a través de términos, frases y palabras del idioma inglés ya inscritas dentro de la lengua materna de cualquier persona. En segundo lugar muchas de las páginas de la Internet cuentan con diferentes traductores además de ofrecer al

²⁴ Op. Cit. p. 81.

usuario la posibilidad de cambiar el idioma de la página, aunque todavía es un servicio que no tienen muchas de las páginas web pero si un número considerable. El siguiente cuadro muestra las tendencias dentro de la Internet en cuestión del lenguaje.

Cuadro 2

Lenguajes en la Red		
(% del número total de usuarios en el mundo)		
	2000	2010
Inglés	47.6	16.0
Idiomas distintos del Inglés	54.6	84.0
Español	5.2	
Japonés	9.6	
Chino	7.6	
Alemán	3.5	
Francés	3.5	

Fuente: Global Research Web Site 2001.

Con este cuadro vemos que el inglés sigue siendo predominante, pero las cifras muestran una creciente inclinación por los demás idiomas, y la tasa para el 2010 muestra como los demás idiomas tendrán más espacio dentro de la Red mundial.

Es más, la interacción esta presente dentro de este medio al devolver al usuario su rol de participe real dentro del proceso de comunicación, cosa que no vemos muy común dentro de la televisión o el radio. Con lo anterior difícilmente un usuario puede encontrar barreras para lograr acceder al mundo de la Internet, es así que por esta cuestión podemos concluir que las limitantes ya son prácticamente nulas. La Red en sus diversas manifestaciones lograr evadir los obstáculos de las distancias y el tiempo, dando las facilidades para la creación de diversas actividades y comunidades inmunes a estas limitantes. La participación de la ciudadanía se volverá mayor dentro de estos medios expandiendo la iniciativa de la propia persona.

2.9.El atractivo de los medios electrónicos en México.

Anteriormente se explicó que los principales factores a nivel mundial del porqué estas nuevas tecnologías, por ende la Internet, son tan llamativas para la creciente sociedad en la que vivimos, pero faltaría explicar los motivos por los cuales la sociedad mexicana opta cada vez mas por el uso de estos nuevos medios.

Una apreciación útil se nos presenta en el siguiente texto.

“México, no hay que olvidarlo, es una nación que se encuentra entre el futuro y el pasado; con una vibrante proyección hacia el futuro desde una profunda raíz en la tradición; es, por lo tanto, país frontera en que la sociedad de la información deberá fundirse con una sociedad todavía repleta de grandes retrasos. Esta peculiaridad hace prever una sociedad dual, que sea espejo para el estudio del impacto de estas nuevas tecnologías, así como campo importante para su divulgación informativa”²⁵.

La sociedad Mexicana se caracteriza por sus contrastes sociales, económicos, políticos, religiosos, etc por lo cual se necesitan medios de comunicación e información que se adecuen a estos mismos contrastes para el desenvolvimiento cultural del mexicano. Actualmente vemos a mas y mas gente con teléfono celular, accediendo a los cibercafés, reproductores de MP3, con cámaras digitales y otros utensilios propio del momento lo cual demuestra que en México se tiene preferencia por las nuevas tecnologías.

²⁵ REBOLLOSO, Gallardo, Roberto. La Globalización y las Nuevas Tecnologías de Información, p. 16.

2.10. Los juegos de video en línea como campo de estudio de las Relaciones Internacionales: Aparición de nuevos actores.

Siendo yo una persona en contacto directo con los juegos de video, he visto los principios de esta forma de entretenimiento contemporánea; su evolución a lo largo de los años, mejorando sus estilos y temáticas hasta convertirse en lo que vemos dentro de las consolas caseras.

Antes los juegos fueron creados como un pasatiempo más, pero con el pasar de los años y con la aparición de nuevas tecnologías, se vio en estos juegos una fuente ideal para explotar la innovación tecnológica al grado de que los juegos sobrepasan su objetivo principal de entretener, divertirse y pasar el tiempo. Ahora los juegos contemporáneos ofrecen un factor que ha movido de manera eficaz a toda la industria alrededor de los juegos: una historia.

Así es, por experiencia propia puedo manifestar que la gente no solo juega por jugar, sino también por conocer perfectamente la trama que se maneja en un juego hoy en día, puesto que las historias son tan envolventes que un jugador juega para ver la continuación de la historia.

Ahora, con este planteamiento uno diría que es preciso manejar los aspectos positivos y negativos que están presentes dentro de esta temática, principalmente sus repercusiones a nivel social, pero eso sería mejor explicado dentro del punto de vista de un sociólogo o un periodista puesto que la magnitud del problema podría desviarme de mi objeto de estudio principal. Ya han surgido tesis anteriores que se refieren precisamente a estos aspectos, pero no se ha tocado el tema desde otro punto de vista, la de un internacionalista que busca dar una explicación a un fenómeno presente desde hace varios años y que se proyecta de diferentes maneras hasta el grado de llegar a influir dentro de la sociedad mexicana en un contacto directo.

Por lo anterior es importante tener presente los diversos fenómenos que acontecen a nuestro alrededor, producto de diferentes corrientes sociales,

culturales, económicos, políticos, etcétera. Es así que este tema no se le puede ver en un principio como un tema de carácter académico, pero puedo decir que los alcances de esta temática son tan grandes para verse desde diferentes perspectivas.

“...las relaciones internacionales tienen como objeto de análisis el descubrir las relaciones, los procesos y las estructuras supraestatales, desde los subalternos hasta los hegemónicos, asumiendo como tarea el descubrir los nexos políticos, económicos, geoeconómicos, geopolíticos, culturales, religiosos, lingüísticos, étnicos y otros procesos que articulan y tensionan a las sociedades nacionales, en los ámbitos internacional, regional, multinacional, transnacional o mundial”²⁶.

Por ello la definición de relaciones Internacionales es indispensable para poder definir el camino dentro del objeto de estudio. Desde el punto de vista de Celestino del Arenal, *“abarca el conjunto de las relaciones sociales que configuran la sociedad internacional, tanto las de carácter político como las no políticas, sean económicas, culturales humanitarias, religiosas, etc., tanto las que se producen entre Estados como las que tienen lugar otros actores de la sociedad internacional y entre estos y los Estados; Ciencia que se ocupa de la sociedad internacional”²⁷.*

Otra definición de las relaciones internacionales se nos presenta como: **“el estudio de todas las interacciones humanas a través de las fronteras nacionales y de los factores que afectan tales interacciones”²⁸.**

Es así que las Relaciones Internacionales son vistas en primera instancia desde una perspectiva política y/o diplomática, aunque no debemos olvidar que las relaciones sociales son la base de la interacción internacional y que los estudiosos de las relaciones internacionales deben tomar en

²⁶ MUNGUÍA Salazar, Alex. La importancia del estudio de las relaciones internacionales en nuestros días. p 1.

²⁷ ARENAL, Celestino del. Concepciones teóricas de las relaciones internacionales, problemática de las relaciones internacionales. p 23.

²⁸ LINARES Martínez, Karla. La nueva Era de la Diplomacia. p 11.

consideración esta base dentro de sus planteamientos e hipótesis; el individuo y por ende la sociedad también llevan a cabo las relaciones internacionales. Como lo manifiesta el Dr. Alex Munguía Salazar en su trabajo *“La importancia del estudio de las relaciones internacionales en nuestros días”*:

*“...a pesar de que durante mucho tiempo las relaciones internacionales estuvieron circunscritas al ámbito puramente estatal, asumiendo la absoluta preeminencia del Estado en el escenario internacional, han reconocido como propio el conocimiento y análisis de las nuevas realidades internacionales o realidades mundiales, con sus **nuevos actores...**”*

“...debido a la importancia de los procesos en el sistema internacional, determinados por la globalización, es necesario que todos los estudiosos de las relaciones internacionales mantengan una apertura a todos los elementos de las diversas disciplinas, que nos permita conformar un cuerpo teórico metodológico, que a su vez nos permita entender y analizar cualquier fenómeno o hecho que se suceda en el ámbito mundial”²⁹.

La aparición de nuevos actores dentro del estudio de las relaciones internacionales, como lo es la sociedad civil y el uso de diversas disciplinas contenidas dentro de la especialidad, abren un nuevo panorama dentro del objeto de estudio de las mismas, ofreciendo a los estudiosos de esta disciplina agrandar aún mas sus perspectivas dentro del análisis de los fenómenos internacionales. Esto ya es una realidad ya que se menciono anteriormente que a la disciplina de las Relaciones Internacionales se les veía desde una perspectiva política y/o diplomática, aunque ya se puede decir que también desde una perspectiva social precisamente por el aumento que tiene la sociedad como participe internacional ya que cuenta con más vectores disponibles, como lo es la Internet.

²⁹ MUNGUÍA, Salazar, Alex. Op. Cit, p 1.

3.PRINCIPALES PUNTOS DENTRO DE LAS TEORIAS DE LAS RELACIONES INTERNACIONALES PARA SU APLICACIÓN EN LAS NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN.

La disciplina de las Relaciones Internacionales cuenta con diversas teorías que ayudan a explicar diferentes fenómenos internacionales. Estas teorías han contribuido a la explicación de estos fenómenos por medio de la creación de modelos que ayuden a entender el comportamiento de estos fenómenos.

Los fenómenos sociales, en los cuales se vean favorecidos pro el uso de las tecnologías de comunicación e información también pueden ser explicados mediante el uso de estas teorías, de ahí la importancia de enunciar las Teorías que nos apoyarán dentro de esta investigación.

3.1.Las metáforas y la nueva perspectiva global.

Las naciones alrededor del mundo han estado presentes en diferentes hechos y circunstancias que han marcado la historia. Acontecimientos de alcance global han marcado el desarrollo de los Estados y por ende su visión del mundo presente.

La electrónica, una visión en apogeo ha traído subsecuentes manifestaciones que han modificado nuestra perspectiva actual, acortando distancias, ampliando los horizontes intelectuales y demás. Estos son solo algunos aspectos del inalcanzable campo que se abre ante nosotros. Singularmente, la electrónica tiene también diferentes manifestaciones y aplicaciones que centran nuestra perspectiva.

La metáfora, una descripción abstracta de nuestra realidad, caracterizada por múltiples signos, símbolos e ideas; las metáforas son empleadas poéticamente, aunque tienen en nuestra perspectiva, describir un mundo.

Ahora, esta simbiosis entre metáfora y la electrónica hace ver a un usuario toda una serie de símbolos e imágenes para representar en una nueva perspectiva la realidad. Estos símbolos e imágenes, incluso sonidos los tenemos presentes todos los días al encender la televisión o el radio, pero en esta nueva era de información en constante movimiento, también tenemos la herramienta llamada la Internet.

La aldea global, una palabra que define a mi perspectiva una nueva realidad, donde la electrónica juega un papel fundamental al ser la protagonista del acercamiento de las naciones por medio electrónicos. En si ¿qué es la aldea global en términos concretos? Sugiere que *“finalmente se conformó la comunidad mundial, concretada en las realizaciones y las posibilidades de comunicación, información y fabulación abierta por la electrónica. Se basa en la convicción de que la organización, el funcionamiento y el cambio de la vida*

social, en el sentido amplio, que comprende evidentemente la globalización, están ocasionados por la técnica y, en este caso, por la electrónica”¹.

La electrónica es también un vector dentro de los fenómenos sociales a través de las tecnologías de comunicación, ya que la aldea global se ha expandido gracias a ella, como lo indica Octavio Ianni:

“...es una expresión de la globalización de las ideas, patrones y valores socioculturales, imaginarios. Puede ser vista como una teoría de cultura mundial, entendida como cultura de masas, mercado de bienes culturales, universo de signos y símbolos, lenguajes y significados que crean el modo en el que unos y otros se sitúan en el mundo o piensan, imaginan, sienten y actúan”².

Como podemos observar, el término de aldea global comprende muchas de las variantes que están caracterizando el modo de percibir las cosas actualmente. Entre ellas, y la mas común, la aplicación de las nuevas tecnologías de información dentro de las diferentes facetas de la vida mundial, económicas, políticas, sociales, culturales, etcétera.

La aldea global tiene la peculiaridad de poner al mercado como mercancía la información, el entretenimiento y las ideas que son dirigidas a gente en todo el mundo, independientemente de su cultura, donde la electrónica una vez más pone de manifiesto su alcance. La aldea global nos marca ya un mundo sin frontera alguna, en donde un individuo en cualquier parte del mundo puede tener a la vista todo el acontecer internacional sin estar presente físicamente.

Ahora centremos nuestra visión de la tecnología aplicada en estos campos y sus visiones. Una de las visiones y alcances, como se mencionó anteriormente, es el de la cultura. Al tener la capacidad de atravesar las fronteras nacionales a través de los medio electrónicos, nos encontramos con

¹ IANNI, Octavio. Teorías de la Globalización. p. 5.

² Ibidem, p. 74.

la peculiaridad de adentrarnos dentro de la cultura extranjera. Es así que podría surgir un inconveniente dentro de las barreras culturales, ya sean ideológicas, políticas, etcétera, pero la mas importantes de ellas es la barrera del lenguaje.

En capítulos anteriores vimos que el empleo del idioma inglés es el más concurrido dentro de las páginas de la Internet, aunque no debemos olvidar el hecho de una participación cada vez mayor de otros lenguajes distintos al inglés. Solo para aclarar este punto, menciono que el uso del idioma inglés ya es un factor común dentro de la vida internacional. Como se describe a continuación:

“...a pesar de las diversidades civilizatorias, culturales, religiosas, lingüísticas, históricas, filosóficas, científicas, artísticas u otras, el inglés ha sido adoptado como la vulgata de la globalización. En los cuatro rincones del mundo, ese idioma está en el mercado y la mercancía, en la imprenta y en la electrónica, en la práctica y el pensamiento, en la nostalgia y en la utopía. Es el idioma del mercado universal, del intelectual cosmopolita...”³

El aspecto cultural ya se le ha considerado como una mercancía mas. En la aldea global se presenta el fenómeno de la mercantilización universal, en donde todo tiende a ser mercantilizado, producido y consumido como mercancía. Además, al verse el alcance mundial que tiene la cultura, tiende a atravesar todas las fronteras imaginables, dentro del concepto de aldea global, no solo la electrónica juega un papel fundamental, sino que alberga diferentes facetas, y como acabamos de observar, el comercio es una de ellas.

Viendo la perspectiva cultural, y entendido que la barrera del idioma ha sido mas que revisada y entendida, vemos que la inserción dentro de otras culturas es un fenómeno actual que no tiene problema alguno en llevarse a cabo, al esclarecer la barrera del idioma, recordemos que gracias a los medios electrónicos, se rompen y/o rebasan las fronteras, culturas, idiomas, religiones,

³ Ibidem, p. 10.

regímenes políticos, diversidades y desigualdades socioeconómicas y demás aspectos sociales.

3.2.Funcionalismo.

Hablar del funcionalismo como teoría de las Relaciones Internacionales, nos pronuncia un fin inmediato para los estudiosos de esta disciplina: El Estado como eje central dentro de la problemática internacional y sus efectos.

Sin embargo, el funcionalismo nos marca que no puede haber teoría absoluta que trate de explicar los fenómenos sociales que acontecen en la vida internacional, no solo de los Estados, sino también dentro de sus subdivisiones. El Postulado de base del funcionalismo es que la unidad dominante del sistema internacional, el Estado, es cada vez más inadecuado para satisfacer las necesidades de la humanidad, a causa de que se circunscribe a un territorio cuando las exigencias del hombre sobrepasan esas fronteras⁴.

Dentro de la concepción funcionalista, vemos inscritas más connotaciones que apoyan esta tesis. Una de ellas es la noción de transnacional. Se refiere a los acontecimientos que tienen lugar mas allá de las fronteras de los Estados, la cuales tienen sus orígenes en diversas manifestaciones, ya sean políticas o sociales. Pero dentro de estas manifestaciones de índole social encontramos el tema principal dentro de la investigación: la cultura.

En capítulos anteriores vimos la importancia de la cultura en la vida del hombre, como origen y fin del mismo hombre. Así las relaciones interculturales adoptan un carácter relevante dentro de la concepción funcionalista como transnacional al ser origen de una investigación al poner de manifiesto el interés del contacto entre culturas diferentes. Así tenemos por ende la noción de relaciones interculturales.

⁴ ARENAL, Celestino del. Op. Cit. p. 201.

“Relaciones entre miembros de grupos o sociedades diferenciados por la cultura (y no por la nacionalidad)”⁵.

“Relaciones o intercambios entre sistemas de valores y de representaciones que sirven de referencia para la identificación de grupos nacionales, intranacionales o supranacionales”⁶.

Ambos conceptos de relaciones interculturales nos manifiestan la concepción funcionalista una vez mas, al señalar que estas relaciones abarcan mas actores que los propios estados, principalmente las sociedades diferenciadas por su cultura, aunque también sistemas sociales al interior de una nación. Vemos así, que el estrato social ve una ventana en la cual puede apoyarse como centro de estudio dentro de las disciplinas sociales.

3.3. Teoría de los Sistemas.

Definimos a un sistema como una unidad de diferentes elementos que interactúan entre si para lograr un fin común. Ahora bien dentro de nuestro estudio, un sistema social es un conjunto de individuos que son los suficientemente interdependientes para participar en un destino común. La importancia de dar esta noción a un sistema, de acuerdo con Philippe Braillard, son los siguientes puntos:

- 1) Un sistema esta constituido por elementos,
- 2) Entre estos elementos existen relaciones ó interacciones,
- 3) Estos elementos y sus relaciones forman un todo, una totalidad,
- 4) Esta totalidad manifiesta una cierta organización.⁷

Ahora bien, sistemas sociales internacionales se caracterizan por la interacción de sus actores. Bien sabemos la interacción que acontece

⁵ Roy Preiswerk en ARENAL, Celestino del. Op. Cit. p.335.

⁶ Marcel Merle, Ibidem.

⁷ Philippe Braillard en ARENAL, Celestino del. Op. Cit. p. 213.

alrededor de los Estados, pero debemos estar más pendientes de estas interacciones dentro de sus subsistemas, y dentro de ellos la sociedad misma que vive al interior de estos Estados; como el mostrar también que la estructura de los sistemas internacionales tiene una influencia real sobre el comportamiento de los mismos actores. Y adquieren la noción de internacional al describirse como interacciones entre grupos sociales determinados por poderes estatales distintos.

Como lo señala Celestino del Arenal, la importancia que encontramos en la teoría de los sistemas dentro de este estudio, es la distinción existente entre sistemas empíricos y analíticos. Este autor nos explica que los sistemas empíricos se destacan por las interacciones de sus actores de manera tangible, o como el lo describe, que existen en el mundo real. En el segundo aspecto, en palabras de David Easton, el sistema analítico “*puede designar, no el mundo de la conducta, sino la serie de símbolos mediante los cuales confiamos en identificar, describir, delimitar y explicar la conducta del sistema empírico*”⁸.

George Modelski nos plantea así las características específicas de los sistemas dentro del estudio de las Relaciones Internacionales.

1) El objeto de estudio propio de las Relaciones Internacionales es el universo de sistemas internacionales...

2) Los sistemas internacionales son sistemas sociales, por lo que las generalizaciones sociológicas sobre los sistemas son aplicables *mutatis mutandi*⁹ al estudio de los sistemas internacionales,

3) Los sistemas internacionales tienen estructuras. Estas estructuras son respuestas relativamente estables del sistema internacional a la necesidad de

⁸ David Easton en ARENAL, Celestino del. Op. Cit. p. 214.

⁹ Esta expresión en Latín se refiere a “cambiar lo que se tiene que cambiar”, enfocado al punto en particular indica que al ser los sistemas internacionales de un origen esencialmente social, estos irán cambiando de acuerdo a la evolución de la sociedad misma, consúltese un diccionario de Derecho para mayor referencia.

satisfacer sus exigencias funcionales. El sistema internacional comprende, así, estructuras de autoridad, recursos, solidaridad y cultura...

4) Las mismas exigencias funcionales son satisfechas en todos los sistemas...

5) Los sistemas internacionales concretos son sistemas mixtos¹⁰.

Estas especificaciones nos ponen muy claro las características que cumplen los sistemas internacionales como objeto de estudio de las Relaciones internacionales, con lo cual no tenemos duda alguna de su aplicación dentro de esta investigación.

Gabriel Pantoja, nos menciona que los sistemas deben considerarse como seres plenamente integrados que engloban todos los aspectos y niveles que los componen, caracterizándose por la interrelación mutua de sus partes¹¹.

El marco conceptual de la teoría de los sistemas comprende tres elementos fundamentales: el sistema en sí, isomorfismos, y sistemas interconectados.

El primero de ellos, recalca aun más la concepción de sistema, al exponer que estos deben aplicarse únicamente a los elementos que se relacionan significativamente entre si en el sentido de que el que el nivel de dependencia sea elevado. Aparte de los supuestos que George Modelski nos plantea que deben poseer los sistemas, Oran Young, nos complementa con las siguientes características: a) para establecer la existencia de un sistema debe poder definirse en el sentido de que se le pueda localizar con alguna precisión en el tiempo y espacio; b) se habla de un sistema cuando una variedad de operaciones ejecutadas preferentemente por varias disciplinas llegan a la conclusión de que existe un sistema específico; c) un sistema debe mostrar diferencias significativas en las escalas de tiempo de sus estructuras¹².

¹⁰ George Modelski en ARENAL, Celestino del. Op. Cit. p. 232.

¹¹ GUTIÉRREZ, Pantoja, Gabriel. Teoría de las Relaciones Internacionales. p. 216.

¹² YOUNG, Oran, R en PANTOJA, Gabriel, Op. Cit. p. 218.

En segundo término tenemos a los isomorfismos, estos enuncian que existen diversos fenómenos que tienen similitudes, lo cual permite establecer leyes que expliquen dichos fenómenos y establecer modelos para su investigación y análisis; aún cuando estos fenómenos tengan diferencias sustanciales, pero lo importante es que las interacciones al interior de sus subsistemas puedan tener las similitudes que permitan su estudio.

Por último tenemos a los sistemas interconectados, este punto complementa al isomorfismo al plantear en sí un estudio minucioso dentro de las interconexiones existentes entre varios sistemas y sus efectos dentro de las escalas de los sistemas.

Para la construcción de una teoría aplica al estudio de los sistemas, tenemos también conceptos complementarios a los ya mencionados. La ciencia de los sistemas nos plantea a los sistemas como totalidades que deben ser explicados por las diferentes ciencias, La tecnología se enfoca en la aplicación de los nuevos métodos informativos para la acumulación de información recabada dentro de los sistemas para procesar la complejidad de datos obtenidos. Finalmente tenemos a la filosofía, un concepto que exponga la realidad y una visión del mundo y una reorientación del pensamiento humano para con los sistemas de acción, entendiéndolos como un conjunto de variables relacionadas de tal modo frente a su medio que las regularidades de comportamiento descriptibles caracterizan las relaciones de las variables entre sí y las relaciones del conjunto de variables individuales con combinaciones de variables externas al sistema¹³.

Así tenemos los elementos que debemos rescatar sobre los sistemas y la elaboración de una teoría empleada a su estudio, con lo cual partimos ahora a teorías específicas que se pueden emplear dentro de la investigación.

¹³ KAPLAN, Morton en PANTOJA, Gabriel, Op. Cit. p. 224.

3.4. Teoría de los juegos.

Esta teoría es una herramienta empleada para el estudio del comportamiento humano a través de simulaciones y de la construcción de modelos sencillos o más complejos, puesto que muchas acciones derivadas del comportamiento del hombre se asemejan a juegos. Esta teoría utiliza modelos para estudiar interacciones en estructuras formalizadas de incentivos (los llamados *juegos*). Sus investigadores estudian las estrategias óptimas así como el comportamiento previsto y observado de individuos en juegos. Tipos de interacción aparentemente distintos pueden, en realidad, presentar estructuras de incentivos similares y, por lo tanto, representar conjuntamente un mismo juego¹⁴.

Los elementos importantes que manejamos dentro de la teoría de los juegos, son los puntos que establece para su ampliación a un sistema. Celestino del Arenal nos enuncia estas características:

- 1) Dos o más jugadores que tratan ya de conseguir el mejor resultado respecto de los adversarios (en los juegos de suma cero);
- 2) Un pago o conjunto de pagos que pueden tener distintos sentidos para los jugadores a causa de sus discrepancias en el sistema de valores;
- 3) Un conjunto de reglas básicas que deben observarse si el juego se desarrolla de acuerdo con la definición del mismo;
- 4) Unas condiciones de información que determinan la calidad y la cantidad del conocimiento que cada jugador tiene del entorno y de las opciones realizadas por los otros jugadores;

¹⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%Ada_de_juegos, página consultada el 6 de noviembre de 2005.

5) El entorno en el cual se realiza el juego, ya sea totalmente percibido o no por los jugadores;

6) La interacción de los móviles en competición, de forma que cada opción hecha por uno puede modificar las subsecuentes opciones de los demás¹⁵.

Si bien existen diferentes formas de aplicar la teoría, como lo son los juegos de suma cero, de suma no cero, simétricos, asimétricos, etc; vamos a partir del postulado principal de la teoría, el cual expone la creación de modelos para la explicación de fenómenos sociales que se perciben como un juego. Nos preguntaríamos si es factible aplicar algún tipo de juego en especial, sin embargo, tomamos los postulados de la teoría para tomar un concepto que nos de la pauta para tomar a un fenómeno específico como un sistema que cumpla con las características explicadas dentro del postulado de la teoría de los juegos.

No esta por demás mencionar que la teoría de los juegos proporciona fundamentos necesarios para analizar las opciones posibles dentro de la simulación. Por lo tanto, mas que aplicación de la teoría, es tomar sus elementos para fundamentar y dar válida la concepción de un estudio de caso. No olvidemos que se quieren explicar comportamientos de la sociedad por medio de un juego, mientras que la perspectiva que se toma, es un enfoque distinto: tomar los puntos de análisis a través de un juego y no mediante la simulación de un conflicto tomando como referencia la simulación a través de un juego.

¹⁵ ARENAL, Celestino Del, Op. Cit. p. 296.

3.5. Teoría de la simulación.

La teoría de los juegos se ve complementada con esta teoría. Básicamente nos expone que *“un experimento de simulación es un juego que se dirige no solamente a realizar el juego, sino más bien a demostrar una realidad del proceso social a través del desarrollo de un modelo artificialmente construido, aunque dinámico”*¹⁶.

Otra definición sobre simulación expone lo siguiente:

*“La simulación es el proceso de diseñar un modelo de un sistema real y llevar a término experiencias con el mismo con la finalidad de comprender el comportamiento del sistema o evaluar nuevas estrategias -dentro de los límites impuestos por un cierto criterio o un conjunto de ellos - para el funcionamiento del sistema”*¹⁷.

Esta definición de simulación que nos proporciona R.E Shannon, ya nos explica detenidamente como debemos ver la teoría de la simulación. Debemos entenderla como un método de análisis que nos dará la información para el estudio de sistemas determinados. Simulación comprende el empleo de muchas técnicas, una de ellas es el empleo de sistemas computacionales y de ordenadores, prácticamente el uso de la Internet también debe ser considerado como una herramienta. Debidamente señalada en la teoría de las comunicaciones.

De acuerdo a los apuntes de Celestino del Arenal tanto la teoría de los juegos como la de simulación no pueden ser empleadas al cien por ciento por la complejidad de sus resultados, al abarcar un número definido o indefinido de actores o participantes, nos pueden dar infinidad de alternativas para la toma de decisiones. Pero dentro de la Teoría de los Juegos encontramos un enunciado

¹⁶ ARENAL, Celestino Del, Op. Cit. p. 302.

¹⁷ R.E. Shannon en <http://es.wikipedia.org/wiki/Simulaci%C3%B3n>, página consultada el 6 de noviembre de 2005.

importante que no podemos dejar pasar: aunque los resultados obtenidos sean vastos, es necesario pasar de un modelo sencillo a un nuevo sistema capaz de abarcar tales dimensiones, de ahí que el estudio de la sociedad debe entrar dentro de esta gama de nuevas aplicaciones de modelos para estudios de fenómenos actuales.

3.6. Teoría de las comunicaciones.

Esta teoría es de gran importancia al mencionar el empleo de las nuevas tecnologías de información como herramientas de estudio de los fenómenos que acontecen en la vida social. La sociedad es contemplada como una compleja estructura, en la cual debemos emplear técnicas que mejor acomoden a nuestras necesidades, y de ahí considerar las interpretaciones de los conceptos inherentes dentro de esta teoría.

En primera instancia tenemos que informar es la acción de transmitir información de un emisor a un receptor, ahora bien el concepto evoluciona o su aplicación se extiende al término de comunicación. Comunicar es transmitir información a través de ciertos métodos, cartas, radio, teléfono, etc, con la característica que hay una reciprocidad en el intercambio de la información, y esta se realiza en tiempos constantes o en la nueva modalidad de tiempo real.

El punto rescatable dentro de este concepto es la cuestión de emplear diferentes medios o vectores, y de acuerdo a los tiempos actuales, la Internet y el uso de las nuevas tecnologías de información ya son vistos como medios informativos complementarios. Es así que empleamos el concepto de cibernética dentro de la teoría de las comunicaciones; *“la cibernética pretende encontrar los elementos comunes al funcionamiento de las máquinas automáticas y al sistema nervioso de los seres humanos y desarrollar una teoría que sea capaz de abarcar todo el campo del control y la comunicación en las máquinas y los organismos vivientes”*¹⁸

¹⁸ WIENER, Robert en GUTIERREZ, Pantoja, Gabriel, Op. Cit. p. 234.

El punto primordial dentro del concepto de la cibernética es entender que dentro de las comunicaciones emplearemos las nuevas tecnologías dedicadas a mejorar la transmisión de la información; es entender a las tecnologías de información como extensiones de las capacidades del hombre. Como lo expresa Marshall McLuhan: *“todos los medios de comunicación son una reconstrucción, un modelo de alguna capacidad biológica acelerada mas allá de la capacidad humana de llevarla a cabo; la rueda es una extensión del pié, el libro es una extensión del ojo, la ropa, una extensión de la piel y el sistema de circuitos electrónicos es una extensión de nuestro sistema nervioso central”*¹⁹.

Visualizando las palabras de McLuhan, los medios se crearon para acortar distancias y mejorar las técnicas de información entre los seres humanos. Planteamos así que las nuevas tecnologías de información nos ayudan a mejorar el proceso, los territorios virtuales entran dentro de este campo al ser un medio más para el encuentro de diferentes usuarios con fines comunes y comunicarse de manera activa para también tener reciprocidad en el intercambio de ideas e información.

Integración es la palabra clave dentro del éxito de la comunicación entre los elementos de un sistema, en si la conjunción de estos elementos se ven resumidos en estos cuatro aspectos: *a) pertinencia mutua de unas unidades respecto de otras; b) compatibilidad de valores y de algunas recompensas conjuntas efectivas; c) sensibilidad mutua; d) algún grado de identidad o lealtad común generalizada*²⁰.

Con todos estos planteamientos ahora podemos entender la aplicación de la teoría de las comunicaciones, la cual busca con la ayuda de la cibernética, la comparación y estudio derivados del empleo de las máquinas u ordenadores como extensiones de las funciones del cuerpo humano dentro de

¹⁹ MCLUHAN, Marshall, *La Aldea Global: Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*, p. 67.

²⁰ DEUTSCH, Kart, W en ARENAL, Celestino Del, Op. Cit. p. 277.

los procesos de entendimiento del comportamiento de los grupos sociales, ya sean al interior de un Estado Nación o como grupos caracterizados por su diversidad cultural internacional.

4.LAS RELACIONES INTERNACIONALES DENTRO DE LAS COMUNIDADES VIRTUALES Y LAS NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN SOCIAL; CASO ESPECÍFICO DE PHANTASY STAR UNIVERSE.

En el capítulo anterior vimos un marco general sobre las Teorías de las Relaciones Internacionales empleadas dentro de este trabajo. Ahora veremos su aplicación dentro del fenómeno de la interacción social dentro de las comunidades y territorios virtuales anteriormente descritos; mencionando como es que se define la interacción misma y su evolución ya como interacción social a través de las comunidades virtuales.

Para esto se hará el análisis en un estudio de caso, un juego en línea llamado *Phantasy Star Universe*, el cual ejemplifica muy bien el fenómeno de la interacción social internacional a través de las comunidades y territorios virtuales y así concluir que efectivamente la interacción social a través de la Internet es un fenómeno en aumento capaz de dar pie a la creación de nuevas Teorías de las Relaciones Internacionales que expliquen este tipo de fenómenos.

4.1.Descripción del caso de estudio.

El juego *Phantasy Star Universe* es un juego en línea de los llamados MMOG, Juegos Masivos Multijugadores en Línea, ya descritos en capítulos anteriores. *Phantasy Star Universe* es un estudio de caso donde se pueden aplicar las Teorías de las Relaciones Internacionales que describimos en el capítulo anterior y el cual reúne todos los elementos necesarios para este estudio. Comenzaremos con una breve descripción de este juego en línea para comprender sus elementos e identificar mejor sus aplicaciones dentro de este análisis. Como material adicional, se incluye un video introductorio que explica a groso modo como entender el mundo de *Phantasy Star Universe* como sus diferentes variables.

Antes de proseguir, se recomienda visitar el siguiente link en la Internet. Aquí se muestra un video tutorial que explica de manera general y precisa el mundo de *Phantasy Star Universe*.

<http://www.youtube.com/watch?v=LDFUwiagEJE>

Phantasy Star Universe es un videojuego en línea creado por la compañía japonesa SEGA, este juego salio a la venta en octubre de 2006 y ofrece conexión a este juego en línea a usuarios de todo el mundo. El juego esta disponible para las consolas PS2, XBOX 360 y para la PC. Sin caer en detalles técnicos este juego ofrece un mundo virtual único para aquellas personas relacionadas con los ambientes virtuales.

A manera de introducción *Phantasy Star Universe* es un juego futurista, donde sus acciones se llevan a cabo en un sistema solar conformado por tres planetas y una colonia espacial, en la cual habitan razas provenientes de los demás planetas. Un punto importante es que este juego prácticamente es un mundo virtual, el cual cuenta con una organización social reflejada en las interacciones entre usuarios, tal vez no existe un régimen político pero su organización en cuanto a usuarios se refiere es compleja como si se viviera en una comunidad real muy aparte del sistema local, nacional o internacional, un

sistema social virtual con una economía puesto que en este mundo se requiere de cierta moneda virtual la cual es necesaria para adquirir objetos y artículos que ayudan a los usuarios a realizar las misiones, las cuales son el objetivo primordial del juego, este dinero virtual es un pago al realizar estas misiones o vender objetos que los usuarios encuentran durante las misiones. Es todo un sistema económico básico de transacciones, increíble pero es una realidad dentro de los juegos en línea.

Para acceder a este mundo virtual es necesario cumplir con ciertos requerimientos. En primer lugar hay que tener acceso a la Internet, pero debe ser la denominada banda ancha, la cual es la mejor opción para la capacidad requerida. Después es necesario obtener el juego en sí, aclarando que debido a las modas en México hoy en día, el juego debe ser original más no copia.



Las técnicas virtuales crean ambientes artificiales dignos de ser tomados en cuenta como un arte, además que nos dan una vista de un complejo ambiente artificial virtual

Sin embargo el último requerimiento es obtener una licencia para tener derecho de jugar en este ambiente. Esto quiere decir en pocas palabras que hay la necesidad de pagar el servicio a parte de tener conexión a la Internet. Esto es mediante el uso de tarjeta de crédito o débito VISA ó Mastercard, accediendo a la página de suscripción del juego. Habiendo completado estos requerimientos, ahora pasemos al juego en sí.

En primer término tenemos la creación de un personaje virtual. Como se explicó anteriormente, los juegos son una representación de la persona para

poder interactuar dentro de estos mundos, así que debemos crear un personaje dentro de este juego.

Dentro de la creación de un personaje se tienen cuatro opciones; que pueden ser considerados como razas dentro de este mundo ficticio. Primeramente están los humanos. Después los newhumanos (son como humanos evolucionados), casts (androides) y bestias. Independientemente de que razas pueden estar disponibles, es solo cuestión mencionar la variedad con la cual pueden contar los usuarios.

Al momento de seleccionar un tipo especial de personaje, pasamos al diseño del mismo, aquí debemos especificar su aspecto físico: altura, complejión, color de piel, que tipo de atuendo es mejor, ojos, y una gran característica dentro del diseño del personaje es la posibilidad de asignarle una voz. Así es, la voz es un elemento introducido en este juego, sin embargo solo es un elemento dentro de la acción recurrente cuando el usuario se encuentra jugando dentro de este mundo virtual, así que no es un elemento cuando un usuario quiera charlar con otros.

Una vez creado el personaje, ahora pasamos a la conexión. Como se menciono anteriormente, para acceder al juego en línea es necesario contar con conexión a la Internet a través de la banda ancha y mas aparte conseguir la licencia que da derecho de entrar al juego.

Al tener acceso dentro de *Phantasy Star Universe*, el usuario es transportado a uno de los diferentes servidores que creó la compañía SEGA en la Internet específicamente para los usuarios de este juego. Dentro de estos servidores el usuario se encuentra dentro de un mundo complejo creado a través de las técnicas virtuales, una realidad virtual que comprende muchas características.



Podemos crear nuestro personaje de acuerdo a las características físicas que deseemos.

A estos servidores se les conoce como lobbys, donde los usuarios interactúan con otros a través de los personajes que crearon antes de tener acceso. Curiosamente estos cuartos se les puede adornar, otros usuarios pueden entrar para charlar entre ellos. La interacción puede realizarse ya sea dentro de estas habitaciones o afuera de estos; en pocas palabras es una recreación de una ciudad, una ciudad virtual dentro de la Internet que refleja a una sociedad con intereses comunes.

Mencionábamos que los personajes son dotados con voces, pero solo se visualiza al momento de realizar el juego en sí. Es así que la comunicación entre los usuarios dentro de estos territorios virtuales se realiza mediante mensajes de voz. Un ejemplo claro de este tipo de comunicación la mencionábamos anteriormente con los famosos chats, la comunicación se realiza de una forma similar con un teclado conectado a la consola y el punto a recalcar es que es en tiempo real.

La comunicación en tiempo real en sí es cuando se realiza un mensaje y se puede obtener la respuesta inmediatamente que el usuario receptor escribe el mensaje. Algunos pensarían que el idioma podría ser un obstáculo dentro de las comunicaciones entre usuarios, sin embargo mencionábamos también que hoy en día el acceso a la Internet requiera de ciertas habilidades, una de ellas es el manejo del idioma inglés, y en estos tiempos mucha gente

con un nivel académico estable puede entablar una conversación en inglés, y recordemos que este idioma es el más comercial.



Las formas de comunicación en *Phantasy Star Universe* son muy variadas, desde mensajes al estilo del correo electrónico, charla en tiempo real, como también mediante escritura muy propia de los chats.

Sin embargo puede haber usuarios que tal vez no dominen bien el idioma, ya sean usuarios mexicanos o de otros países, es así que es que este juego ofrece una opción un poco limitada pero suficiente: maneja un menú de opciones donde se pueden escoger frases predeterminadas, las cuales un usuario las escoge, y si se encuentra interactuando con usuarios de otros países, estos verán estas frases en su propio idioma. Esta opción permite a los usuarios de *Phantasy Star Universe* tratar de interactuar aun cuando no tengan disponible un teclado con el cual poder escribir y tener una conversación más fluida, pero ofrece la capacidad de invitar a otros usuarios a las diferentes misiones a cumplir dentro del juego o por participar en equipos ya establecidos.

Cabe mencionar que la comunicación puede realizarse a través de un teclado, los usuarios que tienen acceso a este mundo virtual por medio de la consola xbox 360, tienen la oportunidad de realizar comunicación con los demás usuarios a través de diademas, comunicación en tiempo real de voz. La

cuestión es que solo esta disponible para la consola xbox 360, así es que los usuarios de Play Station 2 y la PC deben usar teclado.

Este es un marco general sobre el tipo de comunicación, ahora veamos la cuestión de este mundo virtual. Como mencionábamos anteriormente, al momento de que el usuario tiene acceso a este juego, el personaje es transportado directamente al cuarto o habitación designado para el. De ahí puede salir a una enorme ciudad virtual habitada por más personajes creados por los usuarios.

Habíamos comentado que los hechos ocurren en un sistema solar, es así que en la ciudad donde comenzamos es la colonia, de ahí el usuarios puede transportarse a los demás planetas por medio de transportes “virtuales”. Dentro de la colonia y los demás planetas se cuentan con tiendas en las cuales se pueden adquirir accesorios para los personajes, tales como vestimentas, armas para las misiones, suplementos curativos cuando el personaje es lastimado, y demás artefactos o “ítems” que ayudan al usuario a completar sus deberes dentro de la colonia.

El usuario a través de su personaje virtual puede explorar la colonia como los demás planetas del sistema virtual, e ir interactuando no solo con los demás participantes sino también con los ambientes artificiales creados dentro del juego.

Otro aspecto fundamental es la ambientalización, al ser un mundo virtual no lo limita a tener ciertos ambientes recreados. Por ejemplo, la colonia que mencionamos es una ciudad enorme con pasillos, habitaciones donde se encuentran los personajes creados por los usuarios, fuentes, canales de acceso a otras áreas, tiendas en las cuales se adquieren objetos y artefactos para el personaje, además de estar compuesta por varios pisos. Otros planetas cuentan con ciertos ambientes específicos, como valles, desiertos, bosques, sistema de montañas, praderas, etc; toda una variedad de acuerdo al área donde se quiera trasladar el usuario. Además tenemos fondos musicales, toda una gama de temas que van de acuerdo a la ocasión, no solo al momento

de que el personaje está inactivo ó teniendo pláticas con los demás usuarios, sino también hay temas de acuerdo al área en que se encuentre, como también dentro de las misiones a realizar dentro del juego.

A los juegos en línea, vistos como comunidades virtuales, se les puede comparar con las películas de cine al contar con toda una faceta de desarrollo, creación y ambientalización que los hace muy atractivos, pero ofrecen un aspecto el cual no se ve dentro de las películas: interacción en tiempo real con la virtualidad.

Phantasy Star Universe es un territorio Virtual el cual contiene todas las características mencionadas dentro de las teorías de las Relaciones Internacionales como caso de estudio aplicable porque cumple con los requisitos dentro de las teorías de las Relaciones Internacionales. A continuación veremos estos elementos para que PSU sea considerado un caso de estudio al contemplar también la aparición de nuevos actores.

4.2. Phantasy Star Universe como comunidad y territorio virtual.

Recordemos lo mencionado en capítulos anteriores acerca de las comunidades virtuales, el concepto mencionado en la obra de Reinhold Howard nos menciona: *“Las comunidades virtuales son agregados sociales que surgen de la Red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético”*¹.

¹ REINHOLD, Howard. La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras. p. 20.

Phantasy Star Universe es considerado una comunidad virtual de acuerdo con la definición anterior. Tomemos en cuenta que las comunidades son agregados sociales, es esta la fuente y su esencia, pero aunque sea de manera artificial sigue como una comunidad, de manera virtual.

Dentro de esta comunidad virtual contamos con variados centros de reunión para lo usuarios, en este caso inmensas ciudades virtuales, cada una con sus características especiales y únicas.



Los usuarios de este juego se conectan a la Internet a través de una interfase, ya sea cualquiera de las consolas anteriormente mencionadas, y como lo especificamos también crean una extensión de ellos mismos representado por un personaje virtual que estos usuarios crean.

Para respaldar el punto anterior, Reinhol Howard también nos manifiesta en su obra la definición de los llamados “terceros lugares”. Básicamente la idea esta en que estos sitios son aquellos en los cuales la gente pasa parte de su tiempo, pero un tiempo caracterizado no al empleo de labores como el trabajo, la escuela, sino lugares dedicados al esparcimiento y recreación. Aunado a esto, tenemos los tres elementos contemplados dentro de las Comunidades Virtuales para que sean consideradas como tal y que las hacen muy atractivas para el público usuario de la Internet:

a) El Capital Social de la Red. Recordemos que la esencia de las comunidades es la sociedad misma que participa dentro de ellas, la sociedad siempre

buscara la forma de cómo expresarse y ver canalizada su expectativa dentro de la vida misma, aunque sea de manera artificial, o mejor dicho en este caso, de manera virtual.

b) El Capital del conocimiento. *Phantasy Star Universe* está abierto a todo el público usuario, niños, jóvenes y adultos. Pero tomemos en cuenta el siguiente factor; aunque no tengamos una visión real de la gente que accede a este tipo de comunidades, podemos tener una idea más amplia al tener interacción continua. Dentro del apartado de las comunidades virtuales, se mencionó que no podemos definir a ciencia cierta que tipo de gente tenemos contacto en estas comunidades como también el nivel académico o profesión, pero al tener acceso al juego se requiere de cierto nivel, en primer lugar por el lenguaje, el cual mencionamos que predomina el inglés, muchos de los usuarios de estos juegos en línea tienen que adecuar sus métodos de comunicación, en este caso es tener conocimiento del idioma inglés al ser de uso más comercial y básico.

c) Común. La comunión es el equilibrio dentro de las preferencias de los usuarios, la comunión manifestada dentro de estos juegos, es básicamente encontrar casualidades o común denominador de acuerdo a su formación. Podemos ejemplificar la comunión dentro de los juegos en línea al manifestar que todos los usuarios manifiestan un interés común al tener gusto por las comunidades virtuales y por un afán dentro de los juegos en línea, esta es la comunión general encontrada aquí, aunque podemos encontrar muchas más comuniones. Otro ejemplo de comunión es la nacionalidad e identidad-, en el primer caso, recordemos que existen usuarios que tienen diversas nacionalidades, podemos encontrar que puede haber un fenómeno de conjunción social dentro de los usuarios al tratar de contactar o interactuar con otros usuarios que tengan la misma nacionalidad.

Este fenómeno se presenta principalmente en aquellos jugadores o usuarios novatos quienes aun no están familiarizados con la vida virtual que con lleva tener acceso a estos juegos. Después de un periodo de contacto y experiencia, es como la conjunción de usuarios por nacionalidad se ve

evolucionada al interactuar con usuarios de diferentes nacionalidades. De ahí pasamos al concepto de identidad; esta identidad tiene un rasgo especial al ser de carácter virtual, al momento de crear un personaje que nos represente adoptamos una nueva forma de ser percibidos, una identidad virtual no tangible. Adoptamos un perfil con el cual los demás usuarios nos identifican, aunque también la identidad tiene una segunda prospectiva, ya teniendo un perfil identificable, la identidad se define ahora como un gusto general y común, un gusto por los juegos en línea donde pueden proyectar sus costumbres, ideas, opiniones, etc.

Dentro del campo de los territorios virtuales, *Phantasy Star Universe* también ejemplifica perfectamente este rubro. Recordemos las técnicas virtuales, las cuales ayudan a crear medios ambientes artificiales en los cuales se desarrollan actividades en un plano no real. *Phantasy Star Universe* fué creado también a través de estas técnicas virtuales puesto que las acciones llevadas a cabo por los usuarios se llevan a cabo en ambientes creados y diseñados.

En otras palabras, estos ambientes artificiales son creados por medio de la computación, se diseñan a partir de programas computacionales en conjunto para así tener un software² listo para ser empleado dentro de este juego en línea; el personaje que nosotros diseñamos en el juego también es producto de una serie de programas de computadora, todo el juego en sí es una creación a través de la tecnología que se ve complementada con la Internet ya que estos ambientes para interactuar en el juego se lleva a cabo mediante un servidor existente dentro de la red.

En este juego en particular se desarrolla de acuerdo a su perfil, en diferentes planetas de un sistema solar, y dentro de una colonia espacial.

² Software es la definición para un conjunto de programas hechos por computadora para crear las operaciones de un sistema específico; puede chocarse en cualquier texto sobre computación para mayores referencias.

Todos estos son diferentes aspectos que los hacen únicos, escenarios detallados de acuerdo a la cultura artificial de los habitantes de estos planetas.

En el campo de la virtualidad, vemos inherente diferentes usos de estos ambientes artificiales, dentro de este juego en línea se deben realizar diferentes misiones para lograr un objetivo específico dentro del juego, pero también se le atribuyen otros usos puesto que se prestan a lugares de comunicación o charlas entre los usuarios, o también como lugares de esparcimiento, como se definió anteriormente con los “terceros lugares”. Esto



Cooperación y comunicación son factores indispensables para la interacción; presentes dentro de la vida virtual en *Phantasy Star Universe*.

lo explicamos ya que sencillamente las técnicas virtuales empleadas no solo se limitan a la creación de ambientes, sino también a toda una extensa gamma de ambientación; encontramos caracteres ambientales como árboles, plantas, podríamos decir que en cierta forma fauna, fenómenos de la naturaleza como la presencia de viento, ríos, montañas, estepas, y casi todos los ambientes que experimentamos en la vida real, el ejemplo mas parecido que encontramos son los ambientes dentro de las películas, las cuales tratan de desarrollar un espacio lo mas real posible ayudados de diferentes técnicas.

Vemos así que *Phantasy Star Universe* contempla todos los aspectos citados dentro de las comunidades y territorios virtuales, al presentar los tres aspectos mencionados en la obra de Reinhold Howard, capital social de la red, capital del conocimiento y comunión; además de cumplir con el concepto de terceros lugares. En el campo de los territorios virtuales *Phantasy Star Universe* se creó a través de las técnicas virtuales, además de que proyecta su función en el campo de la virtualidad más allá de su objetivo principal.

4.3.El fenómeno de la Interacción.

Se mencionaba anteriormente que una característica fundamental contenida dentro del concepto de aldea global es el uso de los medios electrónicos como medios de comunicación eficaz entre diferentes actores de la vida internacional. Las comunicaciones mundiales se vieron beneficiadas con la apertura de nuevas tecnologías de comunicación e información, permitiendo a diferentes usuarios estar en contacto masivo.

Ahora bien, dentro de las comunicaciones mundiales, existe un fenómeno o actividad ligada, la cual centraremos nuestra atención: **la interacción**.

En términos simples *la interacción no es más que la acción recíproca entre dos fenómenos, elementos o sistemas*³.

También se le visualiza como *una expresión o técnica de la sociedad en donde su contenido son las relaciones sociales*⁴.

Es así que en concreto la interacción es el fenómeno social donde el individuo intercambia de manera mutua con otros individuos, señales,

³ Diccionario Enciclopédico Argos Vergara. Tomo VII. p. 1808.

⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/Interacci%C3%B3n_social, página consultada el 14 de marzo de 2005.

símbolos, imágenes e ideas a través de la comunicación ya sea de forma local o masiva, con el fin de adaptarse a diferentes entornos en donde se encuentre.

La interacción es un fenómeno presente que llevamos a cabo día con día, ya sea en la escuela, el trabajo, o dentro de nuestros espacios recreativos. Este fenómeno puede ser transportado a diferentes ámbitos, uno de ellos es el electrónico a través de los medios actuales de comunicación e información, pero mas específicamente a través de la Internet.

4.3.1.La interacción dentro de los nuevos espacios electrónicos.

Este término nos aporta diferentes patrones para visualizar nuestro entorno y por ende nuestra realidad. Aplicado a la herramienta de la Internet, vemos que la actividad humana es el centro de la interacción, pero aplicado al ciberespacio, *“...la interacción social es cada día mas importante y no disponemos de las indicaciones que nos proporciona la visualización de nuestro entorno inmediato...”*

“...en Internet no es fácil saber como es la red social con la que estamos interactuando, quienes hacen que ni hacia donde va el magma social al que nos hemos incorporado...”⁵

Tal vez haya un poco de cierto en la cita anterior, pero recordemos que la Internet ofrece un sin numero de espacios abiertos a la gente usuaria y que podemos delimitar nuestro actuar en la red con las anteriormente señaladas **Comunidades Virtuales.**

4.3.2.Phantasy Star Universe como vector de las nuevas formas de interacción social.

⁵ www.infovis.net/printMag.php?num=113&lang=1, página consultada el 14 de marzo de 2005.

Anteriormente se señaló la descripción del caso de estudio, el juego en línea *Phantasy Star Universe* y los elementos que contiene, los cuales le dan todas las características para ser considerado como un territorio y comunidad virtual.

También se mencionó el concepto de Interacción, sus aplicaciones dentro del proceso de globalización y su comportamiento dentro de las nuevas tecnologías de información y comunicación. Es así que veremos como es que *Phantasy Star Universe* cumple con los elementos descritos dentro de la cibernética propiciando y ejemplificando el fenómeno de la interacción social a través de estos medios electrónicos.

La interacción social dentro de *Phantasy Star Universe* se lleva a cabo mediante diferentes elementos de comunicación; recordemos cuales son los principales medios que podemos emplear dentro de esta comunidad virtual: Comunicación de voz en tiempo real⁶, comunicación al estilo Chat mediante el uso de un teclado, mensajes estilo correo electrónico que llegan también en tiempo real al usuario deseado.

La interacción social que usualmente practicamos todos los días ya cuenta con mas espacios que tal vez aún no se han explotado en su totalidad, Las Comunidades Virtuales; *Phantasy Star Universe* como espacio de interacción amplia la gamma de herramientas empleadas para la interacción, solo recordemos los medios comunicativos existentes de acuerdo a las necesidades de cada usuario.

Recordemos la definición de interacción; “acción recíproca entre dos fenómenos, elementos o sistemas⁷; expresión o técnica de la sociedad en donde su contenido son las relaciones sociales⁸; es el fenómeno social donde el individuo intercambia de manera mutua con otros individuos, señales,

⁶ Recordemos que la comunicación por voz solo está disponible para los usuarios que cuenten con la consola xbox 360.

⁷ Diccionario Enciclopédico Argos Vergara. Tomo VII. p. 1808.

⁸ http://es.wikipedia.org/wiki/Interacci%C3%B3n_social, página consultada el 14 de marzo de 2005.

*símbolos, imágenes e ideas a través de la comunicación ya sea de forma local o masiva, con el fin de adaptarse a diferentes entornos en donde se encuentre*⁹

A partir de estos enunciados hagamos e análisis comparativo; enunciemos los principales puntos de estos conceptos y de ahí hacer la relación con elementos que ofrece *Phantasy Star Universe*:

1) Acción recíproca entre dos o más elementos de forma local o masiva. El caso de estudio ofrece esta reciprocidad con las herramientas comunicativas que ofrece a los usuarios, anteriormente descritas; no solo entre dos usuarios sino de forma masiva también ya que *Phantasy Star Universe* ofrece una diversidad de sistemas comprendidos por dos o más usuarios.

2) Las relaciones sociales como esencia de la interacción. Mencionábamos en capítulos anteriores que el cuerpo humano ya cuenta con diferentes extensiones de acuerdo a las necesidades que se van presentando en la vida cotidiana, el auto es una extensión de las piernas, un libro es una extensión de los ojos, y las nuevas tecnologías de información, pero sobre todo la Internet son una extensión del sistema nervioso. Dentro de *Phantasy Star Universe*, al no ser un espacio tangible sino virtual también contiene la esencia de la relación social, ya que los usuarios de esta comunidad virtual a final de cuentas son personas alrededor del mundo que ven en estos juegos en línea una extensión de su ser para finalmente **interactuar**.

3) Intercambio de ideas, señales; aquí podemos incluir que este intercambio tiende a realizar acciones. Ya se habló del fenómeno comunicativo y en *Phantasy Star Universe* se da este intercambio a través de sus medios propios de comunicación, pero mas importante aún, el fin primordial de este juego en línea es entretener, y al poder interactuar con otros usuarios se realizan diversos intercambios comunicativos que tienen el fin primordial de realizar acciones que este juego contiene precisamente para entretener a los usuarios.

⁹ Esta última definición de interacción se construyó a partir de diferentes elementos contenidos en otras reflexiones para aportar un concepto de acuerdo a las necesidades del trabajo.

4) La interacción como medio de adaptación. Una pareja en una pista de baile interactúa precisamente para ese fin, bailar y estar acorde a las condiciones de ese entorno, podemos ejemplificar la interacción y adaptación en *Phantasy Star Universe*. Como el fin primordial de este juego es entretener; es importante interactuar con otros usuarios para adaptarse a las condiciones que el juego demanda y eso es una participación cada vez mayor de los usuarios entre sí. La adaptación se presenta en el juego ya que un usuario al tener mayor convivencia, se le facilitará llevar a cabo las acciones a realizar en dicho juego puesto que un factor importante dentro de *Phantasy Star Universe* es el trabajo en equipo.

Es así que *Phantasy Star Universe* cumple con los puntos mencionados dentro de la interacción, pero tal vez uno se pregunte ¿porqué son nuevas formas de interacción social?

La interacción la visualizamos entre dos o más personas que están físicamente presentes en tiempo real, un baile, una charla en un café, una junta Ejecutiva, un debate, un partido de soccer, etc; pero los espacios virtuales, La Internet, comunidades y territorios virtuales, y en este caso *Phantasy Star Universe* son nuevos espacios ó terceros lugares que la gente, sobre todo los jóvenes tienen un preferencia cada vez mayor. Su principal característica es que son espacios donde las relaciones e interacciones no se dan de manera tangible, sino virtual, espacios que crean extensiones del cuerpo humano para la adaptación a la forma de convivir en estos espacios cibernéticos. Las nuevas formas de interacción social son precisamente eso, interacciones virtuales no tangibles por medio de la cibernética y que se llevan a cabo dentro de las comunidades y territorios virtuales.

4.4.Cultura Objetiva y Cultura Subjetiva.

La cultura tiene el fin primordial de mejorar la forma de vida del hombre, adaptarlo a las diferentes circunstancias que se le pueden presentar en su

formación; es darle las herramientas para ser mejor, el hombre es cultura, y el hombre es el fin en si de la cultura.

La cultura también es el rasgo que caracteriza a un grupo social, es una carta de presentación al momento de interactuar con sociedad diferentes, y por ende con conceptos culturales diferentes. La manifestación de un grupo social es cultura, como también lo es la manifestación individual. *Phantasy Star Universe* es un espacio donde se ve reflejada la cultura de sus usuarios, ¿Cómo podríamos expresar esta afirmación? Simplemente al observar el comportamiento de los mismos usuarios, como manifestación de cultura, se ve mas reflejado como cultura objetiva. Solo para exponer de manera general este punto, tomemos en cuenta los siguientes puntos:

- Entendimos como cultura subjetiva las acciones o actividades encaminadas al mejoramiento de la vida del hombre como proporcionarle las herramientas para afrontar los embates de la vida diaria. Es la formación integral del ser humano. *Phantasy Star Universe* es cultura subjetiva puesto que si entendíamos que la subjetividad esta encaminada a mejorar los aspectos del hombre, en este juego vemos también estos elementos. En primer lugar mencionamos que es un espacio con diversidad social mundial. Una forma de cultura subjetiva es el empleo del idioma ingles; al ser el idioma mas empleado comercialmente, es la lengua principal empleada en el juego es así que el contacto con diferentes usuarios de distintas nacionalidades, principalmente nativos de Estados Unidos, proporciona cierta experiencia que se ve enriquecida con la interacción constante, puesto que se va mejorando el vocabulario, tener mayor fluidez de conversación (principalmente dado en lo usuraros de *Phantasy Star Universe* que acceden a través de la consola XBOX 360). Tal vez se vea aplicado en el idioma ingles pero no debemos olvidar que hay usuarios de todas partes del mundo, así que esto se puede convertir en un intercambio cultural relacionado con los idiomas donde los usuarios pueden ver mejorados sus técnicas de comunicación en otros idiomas.

- Cultura objetiva es la manifestación en si de la misma cultura, es la presentación o manifestación de la formación que ha tenido un individuo o la sociedad en su conjunto. ¿Cómo podemos ver reflejada la cultura objetiva dentro de *Phantasy Star Universe*? Ejemplos hay muchos, pero para no caer en generalidades podemos mencionar el ejemplo anterior. Al emplear técnicas de interacción en el juego vemos mejoradas nuestros métodos de comunicación, independientemente del idioma que se este empleando para su perfección. Con esta herramienta, la comunicación, podemos tener más elementos para conocer la cultura de otros países, aunque sea de manera verbal o a través de mensajes escritos. Un usuario externará su identidad nacional, mas no virtual, de su formación, hemos señalado que existe una gran diversidad en cuanto a la formación educativa o profesional dentro de los usuarios de los juegos en línea, igual podemos interactuar con niños, jóvenes, o con profesionistas; externar las cualidades del usuario se van llevado conforme la comunión entre los usuarios va creciendo.
- Tanto cultura subjetiva como objetiva son aspectos íntimamente ligados, por lo cual el simple hecho de externar nuestra formación como persona, nuestra formación educativa o profesional, son hechos que engloban nuestra cultura para mejorar nuestras aptitudes y actitudes hacia los demás usuarios, una cultura inicial, la cual se ve enriquecida con una cultura virtual. Si bien mencionamos en capítulos anteriores como se fueron dando los matices de la cultura mexicana; el hecho de interactuar *en Phantasy Star Universe* nos da nuevos elementos, pero no con ello pensar que se pueden perder aspectos de nuestra noción como identidad mexicana, pero si estar concientes que muchas formas de externar la cultura, pueden ser fáciles de usar para promover la contracultura. De ahí la importancia de la formación y criterio con los cuales muchos de los usuarios cuentan para no caer en lo vicios de la contra cultura.

Las formas de cultura del individuo encuentran nuevas formas de enriquecimiento y difusión. Las comunidades y territorios virtuales ofrecen

esta opción, y vemos que hablando en particular de *Phantasy Star Universe*, es un espacio mas para la cultura en sus diversas manifestaciones.

4.4.1.Cultura Digital y la dimensión de la cultura.

Como apoyo a los postulados de la cultura objetiva y subjetiva, encontramos también un concepto aplicado dentro de la interacción social a través de las comunidades virtuales: Cultura Digital.

Arturo Montagu nos define este concepto: *“Estilo de identidad caracterizado por la interacción social a través de nuevos medios comunicativos relacionados con la era de la computación y la Internet como canal de enlace”*¹⁰.

Complementando este punto, también tenemos la definición de la dimensión de la cultura. Bolívar Echeverría¹¹ nos enfasca en toda una reflexión aunque no expone una definición propia, es así que al examinar su estudio se puede concluir que la dimensión de la cultura es la capacidad de acción de un grupo social específico de acuerdo a su entorno existencial a través de sus acciones y habilidades; tiene la características de evolucionar de acuerdo a la situación geográfica, histórica, social, política, etc; con el fin de expandir su campo de acción.

Conjuntemos estos conceptos con nuestro estudio de caso *Phantasy Star Universe*. En primer lugar el concepto La cultura digital explica perfectamente el comportamiento social que exponemos en este trabajo a partir del auge de la Internet. En *Phantasy Star Universe* se da la interacción social y este juego funge también como canal de enlace ya que se la interacción se realiza cuando los usuarios se conectan a un servidor que usa este juego dentro de la Internet. Arturo Montagu expone que esta cultura se caracteriza por el empleo de las nuevas tecnologías derivadas de la Internet, *Phantasy*

¹⁰ MONTAGU, Arturo. Cultura Digital: Comunicación y Sociedad. p. 26.

¹¹ ECHEVERRÍA, Bolívar. Definición de la Cultura: Curso de Filosofía y Economía. p. 18.

Star Universe es una de ellas en la cual, como se ha explicado, se lleva a cabo el fenómeno de la interacción. En segundo lugar tenemos la dimensión de la cultura, concretizándola en sí como la dimensión cultural digital, esta ha aprovechado los incentivos que ofrece la Internet para ir evolucionando y acrecentando su campo de acción. La sociedad civil ya tiene mayor acceso a estas tecnologías, con lo cual el número de usuarios de la Internet y de las comunidades virtuales ha ido en aumento; un aumento que no se restringe a una zona en particular sino como todo un aspecto de la globalización por su alcance mundial.

Se pone de manifiesto nuevos conceptos que han enriquecido esta investigación, una derivación de la cultura ya enfocada en las nuevas tecnologías derivadas de la Internet y el alcance que ha tenido debido a la facilidad con la cual expande su marco de acción.

4.5. Aplicación de las Teorías de las Relaciones Internacionales dentro de los nuevos espacios cibernéticos.

Los sistemas en general son conjuntos de elementos que tienen cierta organización. La **Teoría de los Sistemas** empleada en las Relaciones Internacionales, menciona que los sistemas están conformados por unidades de índole social y por la característica particular de la interacción entre estos. Ahora veamos los elementos que consideran a un objeto de estudio como un sistema internacional dentro de la perspectiva de las Relaciones Internacionales, en este caso, *Phantasy Star Universe*.

Dentro del apartado explicando la Teoría de los Sistemas, vimos sistemas empíricos y analíticos. En el segundo caso explicábamos que se usan para referir o describir aspectos sociales y estudiarlos mediante símbolos y técnicas. *Phantasy Star Universe* puede ser visto como un espacio para explicar fenómenos mediante el uso de sus ambientes y formas

de interacción y comunicación, este juego es un sistema analítico al exponer nuevos campos de estudio social de niveles culturales transnacionales.

Phantasy Star Universe en el sistema internacional proporciona elementos sociales, en este caso usuarios que tienen diferentes nacionalidades y que por ende interactúan entre sí al usar técnicas de comunicación específicas dentro de este mundo virtual, las cuales se verán mejor detalladas más adelante; los sistemas internacionales se caracterizan por las relaciones entre los diferentes Estados Nacionales, aunque también contemplan las relaciones entre sus subsistemas, los cuales están integrados finalmente por grupos sociales. En *Phantasy Star Universe* estos grupos sociales que integran los Estados Nación, pueden ser participes activos en el ámbito internacional al encontrar un nuevo espacio, este desplazamiento no significa que dejen de realizar sus actividades como entes participes dentro de la vida política, económica, cultural o social dentro de sus respectivas naciones, como se mencionó anteriormente, es solo un espacio más para la expresión de la cultura.

Otro punto dentro de los sistemas, son las características que nos mencionó Gabriel Pantoja; hay tres aspectos dentro de los sistemas que también cumple *Phantasy Star Universe* para ser considerado un sistema internacional:

a) El concepto de sistema, el cual menciona que estos deben ser objeto de estudio dentro de las diferentes disciplinas para un mejor entendimiento de estos y su función dentro de la actividad social en sus diferentes facetas. *Phantasy Star Universe* es un espacio que puede ser contemplado en este criterio por todas las funciones que ofrece dentro del esparcimiento social y cultural; se le puede ubicar en un espacio, no tangible pero sí dentro de la virtualidad que proyecta dentro de la Internet, y por último la multioperacionalidad que ejercen sus usuarios dentro de este espacio, ya sean comunicativos, de entretenimiento, aprendizaje (más referido en la práctica de idiomas) etc;

b) Los isomorfismos, como fenómenos diversos con aspectos comunes, otorgan un elemento más para que ciertos fenómenos sean contemplados como sistemas; *Phantasy Star Universe* no es un mundo virtual único, sino que es parte de una gran gama de mundos virtuales en la Internet que ofrecen espacios para la interacción entre personas, ya sean en un ámbito local o internacional, ya sean los chats, la comunicación por teléfono, los foros para tratar temas específicos, video conferencias, y demás espacios virtuales;

c) Por último tenemos los sistemas interconectados¹², dentro de *Phantasy Star Universe* existen subsistemas, los cuales se presentan a través de equipos de seis personas máximo para contemplar las misiones que ofrece este mundo virtual para fines de entretenimiento, existen infinidad de subsistemas dentro de este mundo virtual, cada uno con elementos similares, como lo es la interacción dentro del equipo, comunicación al interior de este mediante técnicas, como lo es la escritura o mediante voz, ambos en tiempo real. Sus efectos dentro de los demás sistemas tal vez no se vean directamente afectados puesto que estos subsistemas contemplan independencia en referencia a otros hasta el momento en el cual los sistemas desaparecen, es ahí que vemos el punto del estudio entre las conexiones dentro de los subsistemas, ya que la disolución de un subsistema obedece a que termine el objetivo principal, algún miembro decida abandonar al equipo, o sea removido de este por el líder del mismo.

La **Teoría de los Juegos** podría significar el parte aguas para considerar a los juegos en línea y a las comunidades virtuales en general como objeto de estudio dentro de las diferentes disciplinas sociales. Mencionábamos anteriormente que muchas de las conductas y conflictos sociales pueden encontrar diferentes vías de solución o análisis de sus comportamientos a través de la construcción de modelos y llevándolos a cabo

¹² GUTIÉRREZ, Pantoja, Gabriel. Teoría de las Relaciones Internacionales. p. 216.

mediante la practica de juegos, puesto que la teoría de los juegos en si manifiesta que la conducta humana se asimila mucho a un juego.

Es así que *Phantasy Star Universe* en si es un juego que realizan diversos usuarios que se conectan a este mundo virtual mediante la Internet y enviados a diferentes servidores de acuerdo al numero de usuarios conectados, en donde el principal objetivo del juego es el entretenimiento mediante juegos, esto se lleva a cabo también mediante misiones que deben realizar los usuarios. Este mundo virtual es un juego para entretener, pero sus diversas aplicaciones permiten ver otros puntos; mencionemos primeramente que la noción de *Phantasy Star Universe* es la de un juego en línea, de los anteriormente mencionados RPG o MORP, y que se podría clasificar como un juego de índole bélico, en el cual los usuarios toman el papel de agentes soldados para completar misiones para exterminar alienígenas que invaden los planetas de un sistema planetario.

Con este concepto de *Phantasy Star Universe*, expone una conducta inherente al comportamiento humano, el conflicto. La historia del hombre esta plagada de guerras y conflictos, esta conducta a desencadenado diversas maneras para la solución de los mismos; las Relaciones Internacionales ven un gran auge después de las Guerras Mundiales, puesto que fueron acontecimientos que cambiaron al mundo radicalmente, y que los equilibrios de poder estaban al borde de la ruptura, es así que las Relaciones Internacionales buscan las formas más viables para la solución de los conflictos entre las naciones para evitar una confrontación bélica que pudiera desencadenar otra Guerra Mundial, y más que nada el empleo de armamento nuclear.

El fin primordial de exponer estos puntos es que en este estudio de caso, mediante el empleo de técnicas de simulación, pueden verse comportamientos tales que nos pueden visualizar el comportamiento de un individuo en situaciones de riesgo. Recordemos los postulados mencionados

por Celestino del Arenal en cuanto a la teoría de los juegos los cuales vemos reflejados en *Phantasy Star Universe*:

- Dos o más jugadores que tratan ya de conseguir el mejor resultado respecto de los adversarios (en los juegos de suma cero). Estos resultados se logran mediante el trabajo en equipo para sobresalir, los obstáculos que los usuarios encuentran dentro de las misiones a realizar dentro del juego, son los adversarios o enemigos virtuales, mas no otros usuarios. El desempeño de cada miembro del equipo formado es vital para obtener recompensas.
- Un pago o conjunto de pagos que pueden tener distintos sentidos para los jugadores a causa de sus discrepancias en el sistema de valores. *Phantasy Star Universe* ofrece recompensas a los jugadores o usuarios que realizan las misiones, estas se ven reflejadas en obtener objetos, experiencia de juego, dinero virtual, que ayudan a tener mejores resultados durante estas misiones y así obtener mejores beneficios virtuales. Si uno de lo usuarios llega fallar en su papel, los beneficios se verán disminuidos en proporción de cuantos miembros fallen en sus tareas.
- La interacción de los móviles en competición, de forma que cada opción hecha por uno puede modificar las subsecuentes opciones de los demás. Mencionábamos que el trabajo en equipo es determinante para o tener los mejores resultados y por ende mayores recompensas. Los usuarios enfrentan obstáculos, este punto aplicado en *Phantasy Star Universe*, nos menciona que hay trabajo en equipo si uno o mas miembros del equipo deciden tomar acciones por su cuenta, por ejemplo tomar caminos diferentes o no ir debidamente preparados, existe la posibilidad de que algunos de ellos fallen dentro de la misión, dando resultados negativos que aplican a todo el equipo. Así que la comunicación e interacción entre los miembros es fundamental para el

desarrollo de las misiones y por ende, un mejor desarrollo de sus aptitudes para poder socializar con más usuarios.

Finalmente, el papel de la simulación es más que evidente dentro de *Phantasy Star Universe*. Se está emulando un mundo en el cual varios usuarios pueden convivir y socializar, mediante las técnicas virtuales; tenemos primeramente la simulación de un mundo, con sistemas básicos de comportamiento de una comunidad, en la cual la nacionalidad no está presente dentro de este mundo pero sí dentro de los usuarios. De ahí pasamos a la simulación de comportamientos de los usuarios, estos actúan de acuerdo a un ambiente simulado que los lleva a tomar decisiones que tal vez no se ven reflejados dentro de la vida real, los usuarios simulan una actitud y desarrollo de acuerdo a un sistema de entretenimiento, lo que los lleva a extrapolar conductas en sus diversas manifestaciones.

La comunicación es un fenómeno social cotidiano, y que conlleva innumerables facetas dentro de la cultura, la política, la economía, etc. Dentro de un sistema, la comunicación y transmisión de la información, son primordiales dentro de la estabilidad del mismo, y sin el cual carecería de una integración. Aplicando estos fundamentos que enuncia la **Teoría de las Comunicaciones** dentro de los territorios y comunidades virtuales, vemos que sigue teniendo fundamental importancia. La aplicación de las comunicaciones dentro de los nuevos medios de información va de acuerdo a las necesidades de su entorno. En una plática personal, es más factible la comunicación oral que escribirse cartas, cuando la distancia es mayor y no hay contacto visual, el teléfono es una buena opción, entre personas de diferentes países, puede haber opciones como el correo electrónico, o llamadas de larga distancia, independientemente, vemos como los famosos chats son una opción muy recurrente en estos días debido a la facilidad de tener acceso a Internet.

¿Cómo identificar los fundamentos de la Teoría de las Comunicaciones dentro de las emergentes comunidades y territorios virtuales? Simplemente recordemos el concepto de cibernética, *“es la ciencia que estudia el control,*

*comunicación y tratamiento de la información en los animales superiores y en las máquinas*¹³.

Este concepto no enuncia de manera general el propósito, pero recordemos en capítulos anteriores que la cibernética dentro de la teoría de las comunicaciones, busca las similitudes dentro de los medios de comunicación y los sistemas de comunicación naturales del hombre, mas precisamente el sistema nervioso, y ver a los medios como extensiones del hombre que faciliten y amplíen el intercambio de información.

Dentro del estudio de caso, *Phantasy Star Universe*, el empleo de medios como extensiones del hombre son una realidad más que evidente. Primeramente mencionemos que la integración obedece a una comunión y unión de identidades y cierto grado de simpatía dentro del sistema. Con la integración se pasa a los medios de transmisión de información o meramente de comunicación. Entre los usuarios de *Phantasy Star Universe*, al verse identificados dentro de esta comunidad virtual, trataran de hacer contacto entre ellos, entonces recordemos que la comunicación entre usuarios se da en diferentes vías:

a) Mediante escritura de textos en tiempo real,

b) Mensajes como en la telefonía celular,

c) Charlas de voz en tiempo real, aunque es una opción exclusiva dentro de los usuarios de xbox 360; para poder tener un registro de los usuarios y poder contactarlos cuando no lo tengamos presente en tiempo real, es necesario intercambiar tarjetas de presentación virtuales, así tendremos la opción de buscar y contactar a un usuario que ya tengamos registrado y este a su vez podrá hacer lo mismo. Básicamente las formas de comunicación al interior de *Phantasy Star Universe* y el concepto de cibernética esta empleado ahí. Observemos que estos medios son una extensión de nuestra voz, y a esto

¹³ Diccionario Enciclopédico Argos Vergara. Tomo 3, p. 714.

debemos agregar otro aspecto, el personaje que nos representa dentro de este mundo virtual.

Cuando explicábamos los aspectos generales de *Phantasy Star Universe*, se mencionó que al comenzar el juego, es necesario la creación de un personaje, el cual lo podíamos diseñar de acuerdo a nuestras preferencias, esto incluye, aspecto, color de piel, estatura, compleción, tipo de ropa, accesorios, tipo de voz (solo perceptible al momento de realizar las misiones), ojos, hasta tenemos la opción de asignarle un nombre, con el cual nos van a identificar los demás usuarios. La cibernética exponía a los medios como extensiones del hombre, es así que *Phantasy Star Universe* es una extensión completa del ser humano, puesto que el personaje virtual es una representación nuestra dentro de un mundo completamente nuevo, en donde se tiene la capacidad de explorar, interactuar con otros usuarios, y sobre todo comunicarse; es posible también complementar la interacción mediante expresiones que van incluidas y las cuales se pueden acceder mediante un menú integrado.

El personaje que creamos y personificamos, realiza muchas actividades dentro de un mundo virtual, el cual hacemos nosotros también en el mundo real. No solo proyectamos nuestras ideas dentro de *Phantasy Star Universe*, también lo hacemos con nuestra persona con este personaje virtual, con el cual nos identificarán los demás usuarios, aunque tal vez la apariencia del personaje diste mucho de nuestra apariencia real.

Este personaje es nuestro vector para realizar las diferentes misiones que proporciona el juego en línea, un vector y una extensión de nuestro cuerpo que nos ayuda a entablar mejores comunicaciones y mas que nada una percepción de nosotros mismos hacia los demás usuarios, una proyección de nuestro cuerpo y de nuestros sentidos. Con esta proyección volvemos a enfatizar la interacción, dentro de la aldea global, este concepto cumple el papel primordial de acercar a todas las facetas sociales, puesto que la aldea global marca ya desde hace varias décadas una unión social internacional por medio de las

nuevas formas de comunicación masivas, llámese Internet, telefonía, videoconferencias, etc.

CONSIDERACIONES FINALES.

El fin principal de este trabajo, es exponer en primer lugar la aparición de nuevos actores dentro de la vida internacional, no desde una perspectiva meramente política, sino social y cultural. Los juegos en línea y por ende las comunidades virtuales son centro de reunión social que pueden ser participes activos dentro de la vida internacional, y que deben ser tomados en cuenta al ser un fenómeno en crecimiento día con día.

En los primeros capítulos se dio un marco general sobre un concepto fundamental, cultura. Este concepto es la identidad de muchas naciones y sectores sociales, y al manejar sus acepciones, vimos que la evolución de la humanidad conlleva cambios que moldean sus características, puesto que el contacto con diferentes culturas, se va formando así una identidad.

Al mostrar la evolución social de la cultura mexicana, vemos también que es una amalgama de diferentes culturas de distintas sociedades. Pero la principal característica de esta evolución fue precisamente no ser absorbida; se fue conservando el pilar de nuestra cultura a pesar de las diversas conquistas de otras naciones y de las ideologías implementadas, principalmente por la europea y de Estados Unidos.

Nuestra sociedad ha sobre llevado los embates sociales, culturales, políticos, económicos, de índole externa, la cultura mestiza que nos identifica mas allá de nuestras fronteras no ha perdido esa esencia. El contacto de nuestra sociedad con otros ambientes por medio de los diferentes medios de comunicación masiva de alguna manera ha aportado nuevos elementos dentro de nuestra cultura. Sin embargo el papel que tiene la educación dentro de nuestra formación es de suma importancia puesto que nuestra sociedad está expuesta también a embates de contracultura que pueden mermar nuestra formación y deformar nuestra identidad.

Se expuso como los juegos en línea, hablando específicamente de *Phantasy Star Universe*, cumplen con los elementos necesarios para ser objeto de estudio al cumplir con los elementos esenciales mencionados en las teorías de las Relaciones Internacionales, primeramente el tener los elementos para considerárseles como sistemas internacionales, aplicando el concepto de aldea global al aglutinar diversas formas de comunicación, principalmente el concepto de interacción, y el concepto de cibernética como extensiones del cuerpo humano. Dentro de la teoría de los juegos como elemento de simulación para estudiar formas de comportamiento social.

Pero no dejemos de largo el fenómeno previsto dentro de estas comunidades cibernéticas, la interacción social virtual. La interacción también ya ve en aumento su campo de acción por medio de estos elementos y con ello veremos una participación cada vez mayor de la sociedad civil dentro de estos espacios para que finalmente se les considere como participantes activos dentro de la vida internacional. No nos olvidemos de otro concepto que se ve fortalecido con estas nuevas forma de interacción, la cultura digital la cual explica el alcance y expansión de la interacción social a través de estos medios de encuentro social a través de la Internet.

Es así que al contar con los elementos expuestos dentro de las principales teorías de las Relaciones Internacionales, se puede pasar ahora aun estudio en específico de acuerdo a las necesidades del estudioso, podrían ser consideraciones políticas al tener un peso considerable para la sociedad, la cual va solicitando mas centros virtuales, etc; económicas en cuanto al impacto que tienen estas comunidades dentro de las economías nacionales e internacionales; aspectos jurídicos, si dentro de estas comunidades pueden darse los elementos necesarios para ser regidos dentro de una ley, en la cual se eviten comportamientos de contracultura y temas diversos; en fin son innumerables los supuestos que podría encontrarse inmersos dentro de las comunidades virtuales y los juegos en línea, pero recordemos que ya son un factor importante dentro de la vida social, con la cual podría cambiar el estilo de vida de mucha gente alrededor del mundo, y así exigir cambios que favorezcan el esparcimiento y la comunión dentro de estos nuevos ambientes.

Dentro de nuestra realidad, ya se manifiestan diversos fenómenos culturales, sociales, económicos o políticos que de alguna manera traen consecuencias que cambian al mundo, por ello la importancia de ser objeto de estudio y brindar elementos que nos permitan entender su comportamiento y ver sus efectos, ya que podrían ser positivos o negativos, y de ahí traer opciones que permitan una mejor asimilación de la sociedad para con estos fenómenos, porque es esta misma la principal fuente u origen y además ser el objetivo principal.

Lo anterior podemos visualizarlo con una situación que vemos dentro de nuestra vida diaria en México, la piratería. Este fenómeno también alcanza a la industria de los videojuegos, con ello las grandes empresas desarrolladoras ven una gran pérdida económica importante dentro de México, con lo cual podría conllevar en que se desista de la exportación de mercancía a nuestro país y con ello poner en peligro financiero a las casas comerciales que se encargan de su distribución y venta en México. Es así que debería darse una legislación que pueda controlar esta problemática, que no solo apoyaría esta industria sino también otras materias afectadas, como la musical, de cine, software, etc.

Porque no, también fomentar en México una formación académica encaminada a la programación y difusión de los videojuegos, lo que permitiría la apertura de nuevas opciones educativas para los jóvenes, tal vez no sea precisamente en juegos de video pero si enfocado en las nuevas técnicas virtuales para un sector social en constante crecimiento identificado con las nuevas tecnologías.

Esto es solo una exposición de cómo un tema conlleva grandes expectativas para una nación, algo que puede afectar directamente, en este caso de manera económica y jurídica, pero de ahí se ve como deben tratarse estos temas con mayor seriedad y darles el espacio debido para su estudio. No se olvide la recomendación e invitación de checar el video introductorio, específico para todas aquellas personas que no estén muy familiarizadas con

los mundos virtuales y los juegos en línea, con lo cual pueden darse una idea de la complejidad de su estructura y funcionamiento.

Los juegos de video, los territorios y comunidades virtuales, son también un gran tema del cual se pueden explotar diferentes vías de estudio. En primera instancia puede vérselos como un tema con poca relevancia, este trabajo expuso todos los elementos para ser considerados mas allá de esta perspectiva, un tema social de diversas manifestaciones, pero principalmente de índole social, la cual tiene peso importante dentro de cada nación y el mundo, puesto que es la sociedad el objetivo primordial de la política, la economía, la cultura, etc.

Las Relaciones Internacionales ya son una herramienta multifuncional para examinar temas y ofrecer nuevos caminos para el estudio de la realidad internacional. La carrera ya no limita mas su campo de acción, la misma capacidad de esta disciplina nos apoya para entender los fenómenos internacionales precisamente por la complejidad de los problemas mas allá de las fronteras nacionales, pero no debemos olvidar que su campo de acción también ve por los acontecimientos locales para una comparación con otras localidades dentro de otras naciones y ver como los fenómenos se presentan en todo el mundo y tal vez en proporciones similares. Las Relaciones Internacionales, van evolucionando de acuerdo a los tiempos y fenómenos internacionales y por ello se amplía aun mas su campo de estudio para que los estudiosos de esta disciplina no vean limitadas sus herramientas para el estudio e interpretación de casos específicos.

BIBLIOGRAFÍA:

1. AGUILAR Camín, Héctor. A la Sombra de la Revolución Mexicana. 18ª Edición, ED. Secretaria de Educación Pública, México, 1996, 318 p.
2. ARIZPE, Lourdes. Los Retos Culturales de México. ED. Coedición Porrúa y H. Cámara de Diputados LIX Legislatura, México, 2004, 338 p.
3. ARENAL, Celestino del. Introducción a las Relaciones Internacionales. 3ª edición, ED. Tecnos, Madrid, 1990, 495 p.
4. BOIXAREU Marcombo Editores. Todo sobre Internet. Data Becker Edición, 401 p.
5. CARBALLAR, A. José. Internet, el Mundo en sus Manos. ED. Ra-Ma, Madrid, 1994, 372 p.
6. CASTELL, Manuel. La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura. ED. Siglo XXI Editores. Vol. 1, México, 1999, 591 p.
7. CHALLONER, Jack. La Revolución Digital. ED. Planeta, Gran Bretaña, 2002, 71 p.
8. ECHEVERRÍA, Bolivar. Definición de la Cultura: Curso de Filosofía y Economía 1981-1982, UNAM: Facultad de Filosofía y Letras, México, 2001, 275 p.
9. GUTIERREZ, Pantoja, Gabriel. Teoría de las Relaciones Internacionales. ED. Harla, México, 1997, 359 p.

10. IANNI, Octavio. Teorías de la Globalización. ED. Siglo XXI Editores, México, 1996, 184 p.
11. KROL, Ed. Conéctate al Mundo de Internet. ED. McGraw-Hill, México, 1995, 597 p.
12. LINARES, Martínez, Karla. La Nueva Era de la Diplomacia. El autor, 2003, 135 p.
13. LOUVIER, Calderón, Juan. Cultura Mexicana y Globalización. ED. EDAMEX, México, 1995, 180 p.
14. MCLUHAN, Marshall. La Aldea Global: Transformaciones en la vida y los Medios de Comunicación Mundiales en el Siglo XXI. ED. Gedisa, Barcelona, 1991, 203 p.
15. MONTAGU, Arturo. Cultura Digital: Comunicación y Sociedad. ED. Paidós, Buenos Aires; México, 2004, 213 p.
16. MORDUCHOWICZ, Roxana. El Capital Cultural de los Jóvenes. ED. Fondo de Cultura Económica, Argentina, 2003, 99 p.
17. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. Informe sobre Desarrollo Humano 2001. Ediciones Mundi-Prensa, 2001.
18. RAMOS, Samuel. El Perfil del Hombre y la Cultura en México. 9ª Edición, ED. ESPASA CALPE MEXICANA. Buenos Aires, 1951, 145 p.
19. REBOLLOSO, Gallardo, Roberto. La Globalización y las Nuevas Tecnologías de Información. ED. Trillas, México, 2000, 91 p.
20. RHEINHOLD, Howard. La Comunidad Virtual: Una sociedad sin fronteras. ED. Gedisa, Barcelona, 1996, 377 p.

21. SÁNCHEZ, Antulio. Territorios Virtuales: de Internet hacia un nuevo concepto de la simulación. ED. Taurus, México, 1997, 299 p.
22. TORRES, Juan Angel. Universidad Virtual, educación para la sociedad del conocimiento. ED. Delfos, México, 2001, 224 p.
23. TOVAR y de Teresa, Rafael. Modernización y Política Cultural. ED. Fondo de Cultura Económica, México, 1994, 532 p.

MESOGRAFÍA:

- http://www.wordiq.com/definition/Massively_multiplayer_online_game.
- <http://www.noticiasdot.com/publicaciones/2004/0304/1803/noticias180304/noticias180304-4.htm>.
- <http://www.videojuegosamazing.com/reportes.htm>.
- <http://www.amovac.com/historia.htm>.
- <http://www.educared.net/primerasnoticias/uni/video/uvide.htm#3>.
- <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/>.
- <http://www.inegi.gob.mx/inegi/contenidos/español/prensa/contenidos/capsulas/2002/sociodemograficas/jovenes.asp?c=823>
- <http://www.los-poetas.com/poetas/sierra.htm>.
- <http://www.nodulo.org/ec/2003/n019p10.htm#kn01>.
- http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_virtual.
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>.
- <http://www.galeon.com/tomasaaustin/acepciones/acepciones.htm>.
- http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_de_juegos.
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Simulaci%C3%B3n>

- <http://www.jesperjuul.net/>
- <http://www.phantasystaruniverse.com/index.php>
- <http://www.pso-world.com/>
- <http://www.youtube.com/watch?v=LDFUwiagEJE>