



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

FACULTAD DE PSICOLOGÍA



Aproximaciones teóricas al fenómeno de los videojuegos

Quién controla a qué o qué controla a quién...

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

P R E S E N T A

ANDRÉS RIVERO MARTÍNEZ

DIRECTORA DE TESIS: Maestra. María Concepción Morán Martínez.

REVISOR: Maestro. Juan Carlos Muñoz Bojalil.

México, D.F., 2012



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.

Quiero agradecer a Link por siempre rescatar a la princesa Zelda, sin importarle lo mucho que ésta insista en meterse en problemas.

Quiero agradecer al perro que recogía los centenares de patos que mataba todos los días cuando era niño, y no me importaba que se riera de mí cuando fallaba.

Por último quisiera dedicar esta tesis a los incansables Gears of War que dieron su vida para defender Jasinto de los Locust y murieron por usar casco y no ser personajes tan relevantes...

A mi Madre...

Gracias a todos mis profesores que me marcaron con la letra Psi, y me ayudaron a ser quien soy hoy.

Gracias a mis amigos de la Facultad.

Muchísimas gracias a Concepción Morán por haber creído en mi idea loca cuando todos los demás pensaron que estaba jugando en lugar de hacer una tesis.

Y gracias a todos los que mucho o poco tuvieron que ver en este proyecto mío, que me ha dado tanta satisfacción. Especialmente a Eliza que encontró el único libro sobre videojuegos que hay en la facultad.

En este trabajo, desde el punto de vista teórico, se describe el fenómeno de los videojuegos desde diferentes paradigmas teóricos, como el conductual, el cognitivo, el psicoanalítico y el semiótico. Se hace un recorrido histórico sobre el desarrollo de los videojuegos, y se describen los motivos de por qué se juega. Se estudian implicaciones éticas y se observa un caso práctico, donde se ilustran dichos motivos. Como conclusión se plantea un modelo donde se observa la interrelación de los principales factores que hacen a un videojugador disfrutar y vincularse con su juego.

Palabras Claves:

Videojuegos, videojuego y conducta, videojuego y cognición, videojuegos y psicoanálisis, videojuegos y semiótica.

From a theoretical point of view, the phenomenon of videogames is described in this work from different theoretical paradigms, such as the conductive, the cognitive, the psychoanalytic and the semiotic. A summary is made of the history of the development of videogames and a description of the reasons why they are played. Ethical implications are studied and a practical case is presented, where said implications are illustrated. We conclude with the proposal of a model which observes the inner relations of the main factors that make a videogamer enjoy and relate with his game.

Contenido

1. Introducción y Contexto General	pág. 7
1.2 Algunos casos mediáticos	pág. 12
1.3 El desarrollo de los videojuegos (breve historia)	pág. 14
1.4 Método	pág. 18
2. Lo cognitivo y lo conductual de los videojuegos.	pág. 21
2.1 El mecanismo de reforzamiento.	pág. 22
2.1.2 Retomando a los videojuegos.	pág. 31
2.3 Pasando de lo Conductual a lo Cognitivo.	pág. 34
3. Teoría Psicoanalítica y Videojuegos.	pág. 42
3.1 Ideal del Yo	pág. 42
3.1.1 Teoría del Ideal del Yo	pág. 42
3.1.2 El “Player Character”	pág. 50
3.2 La Fantasía.	pág. 54
3.2.1 La fantasía en Freud.	pág. 57
3.2.2 La fantasía en Lacan.	pág. 61
3.2.3 Comentario.	pág. 63
4. Semiótica, el signo de jugar videojuegos.	pág. 64
4.1 Teoría Semiótica	pág. 64
4.2 Ya hablando de videojuegos...	pág. 74

5. Ética y Videojuegos.	pág. 82
5.2 ¿Los videojuegos hacen violentos a los usuarios?	pág. 88
6. Presentando un Caso	pág. 91
6.2 Comentario sobre caso	pág. 104
7. Conclusiones	pág. 106
7.2 Planteamiento de un esquema de interrelación de factores	pág. 109
Referencias	pág. 113

Aproximaciones teóricas al fenómeno de los videojuegos

Quién controla a qué o qué controla a quién...

Capítulo 1

"What is a man? A miserable little pile of secrets." (Dracula, 1997. Castlevania: Symphony of the Night)

"All your base are belong to us." (CATS, 1989. Zero Wing)

"A WINNER IS YOU."
(Pro Wrestling, 1986)

"Thank you Mario! But our princess is in another castle!" (Toad, 1985: Super Mario Bros.)¹

Loading....

Como otras especies, el Homo sapiens juega juegos. Desde deportes profesionales, hasta bromas y juegos de palabras que plagan nuestras conversaciones, el juego apela a nosotros en varios niveles. Disfrutamos de juegos porque han sido la mayor fuente de entretenimiento y de estímulo desde que pusimos nuestra vista de recién nacido en un mundo de posibilidades. Jugar de este modo era, y sigue siendo, una manera de lidiar con lo desconocido. Tal vez si pudimos jugar con nuestros dedos de los pies, no serían algo que deberíamos temer. (Sheldon, 2004)

¹ Al principio los programadores de videojuegos en Japón hablaban muy mal inglés, y al tener que realizar versiones de videojuegos para comercializar en Estados Unidos, los resultados fueron graciosos, pero muchos se hicieron referencias culturales.

En los últimos años (1970's a la fecha) ha tomado fuerza la industria del videojuego, The Competitive Intelligence Unit (CIU) una empresa de consultoría e investigación de mercado, en 2008 realizó un estudio donde apunta que la industria de los videojuegos generó ventas por 47mil millones de dólares en todo el mundo. Con relación a México, según la PROFECO (Procuraduría Federal del Consumidor), México es el principal consumidor de videojuegos en América Latina, y el cuarto a nivel mundial. (eluniversal.mx, 2010)²

Sin duda una de las ramas de esta industria que presenta más ganancias es la denominada RPG (roll playing game)³ y sobre todo los conocidos como MMORPG (massive multiplayer online roll playing game)⁴, basados en la creación de un personaje que interactúa y realiza “quests” o misiones, que en muchos casos van alterando el curso de la historia dentro del videojuego, así como su relación con otros jugadores, sean virtuales o no. Estos juegos, debido a que presentan una “realidad” alternativa, donde el jugador crea a un personaje y sigue una historia en la cual la experiencia de juego depende de las decisiones y el desempeño del jugador, resultan de mucho intereses y profundidad para el trabajo psicológico.

Los MMOG (massive multiplayer online game) incitan a los jugadores a cooperar y/o competir entre ellos a gran escala y en la mayoría de los casos permiten interactuar con otras personas alrededor del mundo. Los MMOG incluyen una gran variedad de tipos de juegos que representan diversos géneros.

² El Universal. (2010). Estudia Profeco a videojuegos en México. Artículo electrónico: <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/58456.html> [recuperado el 10 de noviembre de 2011]

³ Los RPGs o juego de rol, fueron popularizados sobre todo en estados unidos por la franquicia de Dungeons and Dragons, y consiste en asumir un roll de algun personaje ficticio y actuar como él.

⁴ Los MMORPGs son videojuegos de rol que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de internet e interactuar entre ellos.

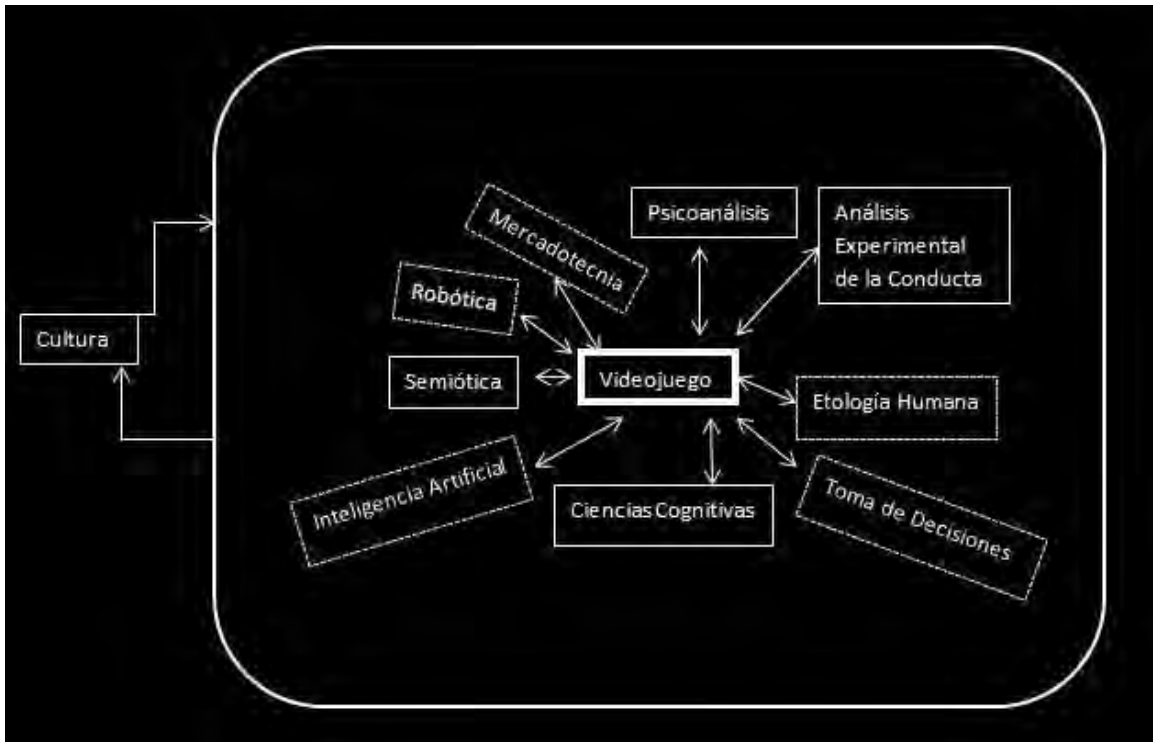
Muchos de ellos requieren que los jugadores inviertan grandes cantidades de tiempo, por lo que son considerados videojuegos con proyección a futuro de mediano-largo plazo.

Steven Poole (2000), va más allá de las discusiones sobre videojuegos “actuales” (académicas o no académicas), es en realidad el mejor material que se encuentra sobre el tema ya que se provee una revisión general de los géneros de videojuegos (juegos de plataforma, juegos tipo “God”⁵, juegos de disparos en primera persona) y como se relacionan tanto con las condiciones materiales del diseño de juegos, como con las expectativas culturales latentes de “qué hace a un juego bueno” (suspense, sorpresa, reto, los controles, el realismo, etc.). Bajo este criterio de análisis, todos los videojuegos tienen puntos en común por más distantes que éstos puedan parecer.

A partir de una perspectiva conductual y cognitiva, de la semiótica y el psicoanálisis, este trabajo pretende vislumbrar el significado tanto para el jugador como para los desarrolladores de estos videojuegos, viendo el fenómeno como un todo complejo, del cual estudios reduccionistas sólo alcanzan a dar muy poca información.

Sería apropiado mostrar un esquema que ilustre la cantidad de teorías y disciplinas que intervienen en la creación de un videojuego y en su posible análisis, los cuales no serán abarcados en totalidad en el presente trabajo pero es importante mencionarlos:

⁵ Se le llama videojuegos tipo God a todos los juegos donde se controla por encima a los personajes, incluye juegos como The Sims o juegos de estrategia como Age of Empires



Todas estas disciplinas están enmarcadas en una cultura, influyen en ella y son influenciados por ella. Las punteadas, a pesar de ser importantes, no son incluidas de los objetivos de esta tesis, y podrían ser incluidos en un trabajo posterior. Y seguramente hay muchas más como la misma programación, la antropología o la Teoría de inteligencias Múltiples.

Los videojuegos están inmersos en un sistema económico y cultural y no se pueden entender totalmente independientes a él. A partir de 1979 Jean-Francois Lyotard en su libro titulado “La condición posmoderna”, deja una comprensión del movimiento postmoderno tan generalizado como poco integrado. Esa obra inició el movimiento que postula como tesis un cambio en el estatuto del saber, al tiempo que las sociedades entran en la edad llamada postindustrial y las culturas en la edad llamada postmoderna, situación que se beneficia de la incorporación de nuevos medios técnicos, centralmente, del uso de la

computadora (Vives, 2004). El saber pasó de ser un elemento formativo del sujeto, a un producto de consumo, algo destinado a ser vendido.

La postmodernidad implica enajenaciones y tecnologías de la enajenación, esta idea queda muy clara traduciendo un fragmento de un artículo sobre los videojuegos escrito por David Porush:

“en sus horas libres, sus dedos juegan sobre los controles de los videojuegos, sus caras se iluminan por la luz de las pantallas, cuerpos moviéndose al ritmo de un complejo mecanismo de retroalimentación, ojos, mentes y manos atrapados en un circuito magnificado de reflejos y recompensa de algo más que solo un juego. En las salas de video juegos, las máquinas se unen con un simple propósito: ultimadamente, el hardware vence a exhaustos y vulnerables órganos e inteligencias crecidas en carne y alojados en hueso. La próxima vez que observes a un jugador de videojuegos con su consola, ¿pregúntate quién controla qué, o qué controla a quién?” (Porush, 1996).

Esa última pregunta postulada por Porush es la que se retoma de manera provocadora como subtítulo de esta Tesis.

No puede quedar duda de la aplastante influencia que la máquina puede tener sobre el jugador. Sin embargo no se trata de criticar el uso de los videojuegos y mucho menos explicarlo como una patología, sino abordar un tema que refiere una amplia gama y complejidad de factores, de una manera igualmente amplia y compleja.

Tomando lo anterior en cuenta, por otro lado se han llegado a presentar casos sobre todo en países como Japón, Corea, Estados Unidos e Inglaterra, donde el jugador olvida satisfacer sus necesidades básicas y olvida comer,

dormir y sus relaciones sociales solo se dan a través del juego. Siguiendo esta línea se estima que en promedio los jugadores de este tipo de juegos como el WOW (world of warcraft)⁶, pasan 4 horas diarias jugando. Debemos tomar en cuenta que es un promedio y que hay personas que no juegan todos los días o que juegan menos de una hora, lo que nos deja con personas que lo único que hacen en el día es jugar.

Los videojuegos actualmente ocupan una posición que ha desplazado al cine y la industria disquera. Cada año miles de nuevos usuarios se unen a los millones de consumidores alrededor del mundo. Según la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI), en 2009 había 27.5 millones de internautas; de ese número el 30 % del tiempo que usaban el internet para una actividad recreativa era para jugar videojuego en línea.

De vez en cuando alrededor del mundo se escuchan noticias como la siguiente: Starcraft es un juego en el que controlas flotas de guerreros espaciales y enfrentas a las rivales con otras personas en línea, Este producto es muy adictivo así que cuando la policía encontró el cadáver de un joven aficionado al mismo, la policía solo pudo inducir que se debió a una falla en el corazón y cansancio extremo.

En otro caso documentado por la prensa internacional, Qiu Chengwei le presto su espada “dragon sabre” a un amigo en el juego Legend of Mir 3, Zhu Caoyuan (el amigo) vendió la espada en internet por 7,200 yuanes, más o menos a \$675 (Dólares Americanos). Al enterarse, Qiu Chengwei apuñaló, con un cuchillo real a su ex-amigo, a pesar de que éste ofreció pagar el dinero de la

⁶ World of Warcraft, un MMORPG desarrollado por Blizzard Entertainment en 2004, es sin lugar a dudas uno de los videojuegos más jugados en el mundo.

espada. El resultado fue que Qiu Chengwei,⁷ tiene una sentencia de muerte pendiente de ejecución en China (BBC News, 2005)⁷.

Ya para el año 2003 la página de internet EBay mostraba ganancias por más de 9 millones de dólares por la compraventa de artefactos virtuales de videojuegos (BBC News, 2005).

En 2010 una pareja sudcoreana, él de 41 años y ella de 25, fue arrestada por el homicidio imprudencial de su hija de 3 meses, que había nacido prematuramente debido a desnutrición y falta de cuidados básicos. La pareja tenía la costumbre de acudir a un café internet que quedaba cerca de su casa a alimentar a un hijo virtual, dejando sola a su bebé real por más de 12 horas seguidas. De acuerdo con la policía la pareja se obsesionó por criar a una hija virtual llamada Anima en el RPG Prius Online (The Guardian Word News, 2010). En realidad Prius Online es un MMORPG como WOW, en el que no sólo se diseña el personaje que se usará sino también a “Anima” tu “compañero”. Este personaje resulta como un hijo adoptivo, que a veces puede operar como una mascota. El programa está hecho de tal forma que permite monitorear su humor y cuenta con una especie de sistema de personalidad.

En 2011 una noticia conmocionó a China. Una pareja vendió a sus 3 hijos para tener dinero para jugar videojuegos en línea en un café internet. La pareja se conoció en el año 2007 en el café internet y crearon un vínculo por su obsesión con los videojuegos. A su primer hijo, al que dejaban mucho tiempo solo para trasladarse 30 kilómetros al café internet. En el 2009 tuvieron a su segundo hijo, y se les ocurrió venderlo para pagar sus deudas por videojuegos, obtuvieron algo menos de \$500 dólares, encontraron una veta de negocio así que también vendieron a su primer hijo y obtuvieron \$4,600 dólares. Por último tuvieron otro

⁷ BBC Noticias. (2005). Chinese gamer sentenced to life. Artículo electrónico: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm> [recuperado el 29 de octubre de 2011].

hijo, éste último sí planeado pero con la intención desde el principio de venderlo, obtuvieron \$30,000 dólares. Una de las abuelas se enteró de lo ocurrido y los denunció con las autoridades. La pareja dijo que no quería tener a ninguno de los niños, solo querían dinero para poder seguir jugando videojuegos, al final sostuvieron que ni siquiera sabían que estaban rompiendo alguna ley (NBC news, 2011).⁸

Estos casos pueden considerarse extremos, y que como sucedió con la masacre del Tecnológico de Virginia⁹, se podrían atribuir a los videojuegos, pero en realidad tienen que ver mucho más con personas altamente perturbadas, que en los videojuegos ven una realidad mucho más atractiva que la propia. No toda las personas que juega videojuegos enferman, ni tampoco los videojuegos son algo malo per-se. Considero que son productos que también tienen aplicaciones positivas, y hay estudios y casos que lo demuestran.

El desarrollo de los videojuegos (breve historia)

Para esta primera parte introductoria es importante revisar el arranque de los videojuegos. Su origen se remonta al final de la segunda guerra mundial y la carrera por hacer súper computadoras. En Estados Unidos desde el año 2000 esta industria superó al cine y la música, en países latinos como España ocupa ese lugar preeminente desde el año 2002.

⁸ Hughes, J. NBC Noticias. (2011). Chinese couple sells three of their kids to found online gaming habit. Artículo electrónico: <http://www.nbc-2.com/story/15157372/chinese-couple-sells-three-of-their-kids-to-fund-online-gaming-habit> [recuperado el 29 de octubre de 2011]

⁹ En abril del 2007 un estudiante del Tecnológico de Virginia asesino a 32 personas e hirió a otras muchas, no sin antes hacer un video donde decía “Its gonna be like doom”, un juego clásico muy violento.

La realidad es que resulta un fenómeno, psicológico, tecnológico y social que tiene implicaciones en muchas áreas de la actividad y el conocimiento humano.

Muchos consideran que en 1961 aparece el primer videojuego en forma, Space War diseñado por Steve Russel de MIT en una PDP 1, de las primeras computadoras que poseen un monitor. Aún y cuando utilizaba monitor, los programas se seguían escribiendo en hojas de papel. Incluso cuando se vendía PDP 1, la paquetería de programas con los que venía incluía Space War. El programa no fue diseñado con la intención de crear una herramienta de entretenimiento, solamente se intentó pensar en una aplicación o uso para la computadora. Más de 5 años después, a Steve Russel se le ocurrió que su programa podría llegar a reemplazar las mesas de ping-pong en las universidades.

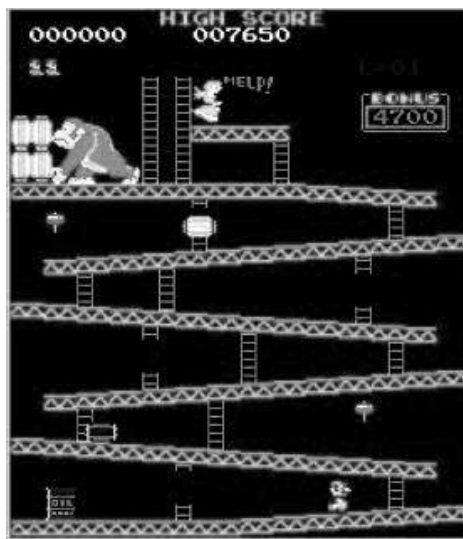


Space War Creado por Steve Russell
1961 Fotografía tomada del documental
Thumb Candy (2000)

Fue hasta 1981 que Namco una empresa japonesa desarrolla Pac man considerado el primer juego con diseño de personaje. En esta época las mujeres empiezan a jugar, actividad que hasta entonces había sido casi exclusiva de los hombres (Thumb Candy, 2000).¹⁰

¹⁰ Bobin, J. (director y productor), Beresford, J. (productora), Lee, L. (presentador) (2000). Thumb Candy [documental para televisión] Channel Four

Pero la industria quebró de todas maneras, a pesar de crecer más rápido que cualquier otra en el mundo, y de ser un fenómeno global, los juegos tan simples, que podrían dar una explicación muy sencilla del fenómeno, no fueron suficientes, como tampoco lo son las explicaciones reduccionistas del problema. En 1983 una empresa japonesa, Nintendo, que llevaba siglos manufacturando tarjetas para juegos de mesa y otros productos para niños, revolucionó la industria con la aparición de Mario, aunque ni siquiera era el nombre del juego (Donkey Kong). Mario era un personaje con el que, de acuerdo con su creador Shigeru Miyamoto, la gente se podía identificar. (Thumb Candy, 2000) Irónicamente una de las razones del éxito de Pac man y de Mario, fue que eran videojuegos con un contenido menos violento.



Donkey Kong creado por Shigeru Miyamoto y desarrollado por Nintendo en 1983 es el primer juego donde aparece Mario.

Desde hace 20 años se ha hablado del potencial de los videojuegos, y desde hace más de 10 años se escribían cosas como: “los videojuegos son el nuevo fenómeno mediático que se ve implicado en la cultura, guerras en juegos como Doom o Quake hacen que tomen su lugar, junto a la televisión y la violencia en el cine, como elementos de la cultura antisocial alienada de la actual modernidad” (Simon, 2003).

Método

Para abordar el tema debido a la poca documentación psicológica, se hizo una revisión de diferentes autores, que pertenecen a distintos paradigmas teóricos, entre ellos: Skinner, Piaget, Vygotsky, Freud, Lacan, Eco, Pierce y Poole, para intentar contrastarlos, y observar cuales ofrecen una mejor explicación sobre el fenómeno de los videojuegos.

Además de la revisión teórica, se realizó una entrevista¹¹, que debe aclararse, no es un estudio de caso, ya que no cuenta con pruebas psicológicas, ni otras características de un estudio de caso.

La presente tesis se divide en Teorías diferentes, para terminar proponiendo una integración teórica que dé una explicación convincente y psicológica de los videojuegos.

Para entender el uso de varios paradigmas explicativos es importante revisar parte de los postulados de Edgar Morin en relación con el quehacer científico enmarcado en la complejidad.

Es pertinente entender el por qué, del cómo de esta tesis y por tal motivo es importante reconocer algo que está pasando en la aplicación de la ciencia y la creación del conocimiento en nuestros días. Todo conocimiento conlleva el riesgo del error y de la ilusión. El mayor error sería subestimar el problema del error; la mayor ilusión sería subestimar el problema de la ilusión (Morin, 1999).

Un conocimiento no es el espejo de las cosas o del mundo exterior. Todas las percepciones son a la vez traducciones y reconstrucciones cerebrales, a partir de estímulos o signos captados y codificados por los sentidos (Morin, 1999). Esto

¹¹ Originalmente se tenía contemplado incluir más entrevistas, pero por cuestiones éticas se tuvo que descartar el resto.

lo tiene muy claro el psicoanálisis, sin embargo, esta tesis a pesar del gran contenido teórico del que echa mano de este paradigma, está enmarcada en la psicología, ciencia que reconoce otros paradigmas científicos y que los incorpora a sus conocimientos.

Morin sostiene que al error de percepción se agrega el error intelectual. “El conocimiento en forma de palabra, de idea, de teoría, es el fruto de una traducción/reconstrucción mediada por el lenguaje y el pensamiento y por ende conoce el riesgo del error. Este conocimiento en tanto que traducción y reconstrucción implica la interpretación, lo que introduce el riesgo de error al interior de la subjetividad del sujeto que conoce, de su visión del mundo, de sus principios de conocimiento”

El juego de la verdad y del error no sólo se juega en la verificación empírica y la coherencia lógica de las teorías; también se juega a fondo en la zona invisible de los paradigmas. Un paradigma efectúa la selección y la determinación de la conceptualización y de las operaciones lógicas. Designa las categorías fundamentales de la inteligibilidad y efectúa el control de su empleo. Los individuos conocen, piensan y actúan según los paradigmas inscritos culturalmente en ellos.

De acuerdo con el “gran” paradigma occidental formulado por Descartes (1637), el paradigma cartesiano que separa al sujeto del objeto con una esfera propia para cada uno: la filosofía y la investigación reflexiva por un lado, la ciencia y la investigación objetiva por el otro. Esta disociación atraviesa el universo de un extremo al otro. Se trata perfectamente de un paradigma: él determina los conceptos soberanos y prescribe la relación lógica: la disyunción. La no-obediencia a esta disyunción sólo puede ser clandestina, marginada, desviada.

Este paradigma determina una doble visión del mundo, en realidad, un desdoblamiento del mismo mundo: por un lado, un mundo de objetos sometidos a observaciones, experimentaciones, manipulaciones; por el otro, un mundo de sujetos planteándose problemas de existencia, de comunicación, de conciencia, de destino. Así, un paradigma puede al mismo tiempo dilucidar y cegar, revelar y ocultar. Es en su seno donde se encuentra escondido el problema clave del juego de la verdad y del error (Morin, 1999).

Por otro lado además de la teoría hay que tratar de ejemplificar, algunas de las aseveraciones hechas, es por eso que es oportuno hablar con videojugadores. Sullivan (1953) propone que la entrevista es, principalmente, una situación de comunicación vocal, en un grupo de dos, voluntariamente integrado, sobre una base progresivamente desarrollada de experto-cliente, con el propósito de elucidar pautas características del vivir del sujeto entrevistado, y qué pautas o normas experimenta como particularmente productoras de dificultades o especialmente valiosas, y en la revelación de las cuales espera obtener algún beneficio. La caracterización de la entrevista tiene la ventaja de señalar que el verdadero espíritu de la misma, es el establecimiento de una comunicación que permita el esclarecimiento de la conducta del entrevistado (Diaz, 1994).

Capítulo 2

Lo Cognitivo y lo Conductual de los Videojuegos.

“El auténtico problema no es si las máquinas piensan, sino si lo hacen los hombres” (Skinner)

En Estados Unidos siguiendo su herencia científica que busca la objetividad, se han realizado estudios que intentan presentar información “objetiva” sobre el uso de los videojuegos. Estudian sus reacciones ante determinadas situaciones tras haber practicado con videojuegos, así como estudiar conductas y pautas de comportamiento observables tanto en adultos como en adolescentes o niños. El conductismo, es mejor descrito con el término Análisis Experimental de la conducta, y ha desarrollado modelos sobre la toma de decisiones, microeconomía, etc (Edwards y Tversky, 1967) (Santoyo y Vázquez, 2001). Sin embargo para este trabajo, lo más simple es empezar explicando de la manera conductual más clásica.

En su libro titulado “Mind at gGme” (1983) Loftus y Loftus mencionan la experiencia de una columnista norteamericana Ellen Goodman jugando videojuegos. El juego era Pac-Man, que como mencione en el breve recorrido histórico, es el primer juego que realmente tuvo videojugadoras. Aparentemente lo que ocurrió fue que fue derrotada por el juego muy fácilmente, sin embargo algo dentro del juego le hizo pensar que podría ganar. A Goodman se le ocurrió una idea brillante después de haber logrado zafarse del juego. “Pac-Man atrapa solo a esa gente que confunde ganar con perder muy lento” (Goodman, 1982 citado por Loftus y Loftus, 1983).

La primera vez que alguien ponía una moneda en la máquina de Pac-Man por lo general alcanzaban un “score” de 1,000 si tenían suerte. Antes de un minuto de juego Pac-Man (o el jugador) sería comido por lo menos 3 veces. Pero la siguiente vez lo más probable es que mejoraras y alcanzaras 5,000 más o menos. Pero en realidad mientras se alcanza ese puntaje aparece el “high score” de la máquina que tal vez fuera 56,000 o hasta 500,000.

2.1 El mecanismo de reforzamiento

En una noche clara un niño puede estar metódicamente escaneando el cielo para esperar encontrar una estrella fugaz. En un casino, una señora podría estar mecánicamente depositando fichas en una máquina. Mientras, un joven pasaría horas jugando un videojuego en una máquina después de la escuela. Este panorama es el que pintan Loftus y Loftus, desde principio de los años 80's para mencionar 3 tipos de actividades donde aparece el efecto de reforzamiento parcial.

Para entender el reforzamiento, que es un ingrediente esencial en los videojuegos, o al menos lo era en los juegos de los años 80's y lo es en algunos juegos de esta época, es necesario hacer un recorrido breve por lo que es el reforzamiento en sí y el papel que juega en el moldeamiento del comportamiento.

Los videojuegos están diseñados, o lo estuvieron cuando se trataba de máquinas en los “Arcades”, para llevarse tu dinero, y tienen una manera muy simple de hacerlo. Los videojuegos juegan con la debilidad que tienen las personas normales por los reforzamientos. (Loftus y Loftus, 1983)

Así como para el niño ver una estrella fugaz es un reforzador, para la señora el premio de la máquina es un reforzador, para el jugador de videojuegos el vencer un high score previo, ganar un juego gratis, o incluso destruir naves espaciales es un reforzador. Hay una variedad de teorías psicológicas ideadas para explicar el juego del reforzamiento en el comportamiento, como punto central todas ellas tienen la idea de que cualquier comportamiento que ha sido seguido por un reforzador va a incrementar su frecuencia. En resumen, cualquier videojuego que haga que el jugador se sienta bien, va a ser jugado una y otra vez (Loftus y Loftus, 1983).

Loftus y Loftus plantean que los diseñadores de juegos al principio se enfrentaban a varias preguntas para crear un videojuego que fuera a gustar ¿Qué tan a menudo debemos introducir reforzadores? ¿es una buena idea que los jugadores terminen el primer juego sin ningún tipo de reforzador, o deberían de ser tan difíciles que se necesite varias partidas para que un solo reforzamiento ocurra? Llegaron a la conclusión que los diseñadores habían encontrado la fórmula para generar eventos de reforzamiento de manera que la gente se enganchara en el juego, igual que una rata presiona la palanca dentro de una caja de Skinner.

Antes de seguir es pertinente revisar algunos conceptos básicos acerca del análisis experimental de la conducta y el condicionamiento operante.

El condicionamiento operante “es una ciencia experimental de la conducta. En una forma más estricta, el término condicionamiento operante se refiere a un proceso en el cual la frecuencia con que está ocurriendo una conducta, se modifica o se altera debido a las consecuencias que esa conducta produce” (Reynolds, 1973).

En el condicionamiento operante, una explicación adecuada de la conducta será aquella que especifica las condiciones presentes que en forma confiable permiten predecir la conducta que se está explicando. Las afirmaciones acerca de las causas de la conducta se aceptan como válidas solo cuando especifican lo que realmente se puede hacer en determinadas circunstancias para producir la conducta. Solo se podrá entender la conducta cuando sea posible mostrar experimentalmente que bajo ciertas condiciones los cambios en el medio dan como resultado cambios en la conducta. En la investigación operante el entender la conducta quiere decir controlarla, y viceversa (Reynolds, 1973).

Skinner hizo una temprana distinción entre condicionamiento clásico o respondiente y condicionamiento instrumental u operante, donde el organismo es quien, ante todo, emite la respuesta. Se hace que ocurra a una tasa elevada y, con frecuencia, sólo en presencia de ciertos estímulos externos; esos aspectos del control se logran mediante el funcionamiento del reforzamiento. Skinner aceptó la ley empírica del efecto para el condicionamiento operante, pero no especula respecto a su mecanismo.

Para Skinner, un reforzador es un estímulo que fortalece una respuesta. Existen reforzadores positivos y negativos; si presentar un estímulo (como comida) provoca un aumento en la tasa de respuesta, se tiene un reforzador positivo. Si la tasa, igualmente, cambia al eliminar el estímulo (como un choque), se tiene un estímulo reforzador negativo (Skinner, 1953).

Skinner insiste en que la pulsión¹² es un concepto introducido sólo porque gran parte de la conducta de un organismo manifiesta una variabilidad aparente.

¹² Pulsión esta tomado de "drive" que es un término similar al termino de pulsión en psicoanálisis, ambos están designando algo similar al instinto, pero que no es instinto, y cada uno de los términos tiene su respectivo marco teórico.

Por ejemplo, algunas veces un animal comerá y otras no, aunque las circunstancias inmediatas sean las mismas. La diferencia puede estar en la diferencia entre ayunar y haber acabado de comer recientemente. Ayunar y alimentarse o, en forma más general, las operaciones de privación y saciedad, son las operaciones definidoras verdaderas hasta donde la pulsión resulta implicada. Skinner resume así su noción de pulsión:

“Al medir la fuerza de una pulsión, en realidad sólo se está midiendo la fuerza de conducta. Se obtiene una completa explicación de la última al examinar las operaciones que, se descubre, la afectan. “Pulsión es un estado hipotético interpolado entre operación y conducta, y no se la necesita realmente en un sistema descriptivo”. Sin embargo, el concepto es útil como artificio para expresar la compleja relación que se tiene entre varias operaciones similarmente efectivas y un grupo de formas de conducta con variantes. Las propiedades asignadas al estado se derivan de observar tales relaciones” (Skinner, 1938).

De esta forma se rehúsa a pensar en la pulsión como estímulo porque no se han demostrado los estímulos de muchos estados de pulsión y, en el caso del hambre, por ejemplo, las contracciones del estómago no se asemejan mucho a las otras pruebas de pulsión. Respecto al número de pulsiones, ofrece dos puntos para responder a la cuestión implícita. Uno, la pregunta adicional: “¿de cuántas maneras puede privarse a un organismo?”. Y sugiere que también debería preguntarse: ¿cuántas clases de conducta varían en su fuerza, independientemente una de otra? Con base en esto, puede distinguirse entre comer, beber, la conducta sexual, etc. Así como entre las subdivisiones de cada uno de estos campos. Si las probabilidades de comer dos clases de alimentos siempre varían juntas, se supone un hambre común; pero si en ciertas ocasiones, un organismo ingiere sal con más prontitud que azúcar, y en otra azúcar con

mayor prontitud que sal, se hace necesario hablar de hambre de sal y hambre de azúcar por separado.

Algunos estímulos se convierten en reforzadores para un sujeto, debido a que en la historia previa de ese sujeto han estado asociados con el reforzamiento. Estos estímulos reciben el nombre de reforzadores secundarios o condicionados, para diferenciarlos de los reforzadores primarios, los cuales no necesitan de ninguna experiencia previa para poder ser efectivos. Si no fuera por el fenómeno del reforzamiento condicionado, todos nosotros estaríamos limitados a los reforzadores cuya efectividad es innata. En lugar de esto, a través de la experiencia, se va añadiendo un conjunto de estímulos nuevos a la clase de reforzadores efectivos.

Existe dos tipos de reforzadores condicionados. Uno de ellos está compuesto de aquellos estímulos cuya presentación es reforzante para un sujeto. Estos reciben el nombre de reforzadores condicionados positivos. El segundo tipo está compuesto de estímulos cuya desaparición o eliminación es reforzante para el organismo, que reciben el nombre de reforzadores condicionados negativos. Ambos presentan diversos efectos sobre la conducta, sin embargo lo más importante es su efecto reforzante.

No es necesario reforzar todas las ocurrencias de una respuesta para poder incrementar o mantener su tasa. De hecho, si el reforzamiento continuo fuera el único que se estudiara, no habría sido posible descubrir y desarrollar procedimientos y resultados de gran interés; y debido a que el reforzamiento fuera del laboratorio casi nunca se presenta en forma continua, se habría perdido casi toda la aplicación del concepto de reforzamiento bajo condiciones naturales. Cuando intentamos solucionar un problema, ensayamos muchas posibles

soluciones. En el ejemplo, una sola emisión de la respuesta es reforzada, las demás no lo son. Pueden existir un gran número de respuestas no reforzadas, las cuales ocurren antes de que una de ellas obtenga el reforzamiento, aun cuando ese número varíe de vez en vez. En otros casos, como el de un niño que pide de comer una y otra vez, pero no se le servirá su comida hasta cierta hora determinada, el número de respuestas relativamente no tiene importancia.

Cuando el medio sólo refuerza algunas de las respuestas emitidas por un sujeto u organismo, decimos que está en operación un programa de reforzamiento intermitente (Reynolds, 1973). Bajo este tipo de programa sólo se refuerzan determinadas ocurrencias de la respuesta. El programa de reforzamiento es la regla que sigue el medio al determinar cuáles serán las ocurrencias de una respuesta que van a ser reforzadas de entre un conjunto de ellas. Dentro de un experimento, esa regla la sigue el aparato programador o el experimentador y, obviamente, en los videojuegos esa regla la determina el programador.

Los programas simples de reforzamiento pueden ser clasificados en dos grupos: programas de razón y los programas de tiempo. Los programas de razón establecen que deberá emitirse un determinado número de respuestas antes de que una emisión sea reforzada. El término razón se refiere a la razón que existe entre el número total de respuestas y la respuesta reforzada. Teniendo una razón de 50 a 1, un sujeto deberá emitir 49 respuestas no reforzadas por cada respuesta reforzada. Los programas de intervalo establecen que deberá pasar un determinado tiempo antes de que una respuesta sea reforzada. El intervalo podrá medirse a partir de cualquier evento. A esto se agrega que dichos programas pueden ser Variables o Fijos. Cuando está operando un programa de razón variable, el número de respuestas requerido para el reforzamiento varía de un

reforzamiento a otro de una manera irregular pero siempre manteniendo una característica repetitiva (Reynolds, 1973).

Pero los programas de reforzamiento, ya desde Skinner no solo se componen de esa manera, existen por lo menos 16 tipos de programa de reforzamiento que expongo de mejor manera en la siguiente tabla.

Tabla 1. Programas de reforzamiento (Ferster y Skinner, 1957 citado por Hilgard y Bower, 1966).

Nombre	Descripción del programa
I. Programas no intermitentes	
1. Reforzamiento continuo	Se refuerza toda respuesta emitida.
2. Extinción	No se refuerza ninguna respuesta.
II. Programas de reforzamiento intermitente	
3. Razón fija (RF)	Agregando un número a las iniciales RF, se indica una proporción dada entre las respuestas y los reforzamientos. Así, en RF 100 se refuerza la centésima respuesta después del reforzamiento precedente.
4. Razón variable (RV)	Una serie de razones al azar que fluctúan entre valores arbitrarios con una medida definida (como en RV 100)
5. Intervalo fijo (IF)	Se refuerza la primera respuesta que ocurre después de un intervalo dado de tiempo a partir del reforzamiento precedente. De ordinario, el valor se expresa en minutos.
6. Intervalo variable (IV)	Una serie de intervalos al azar que fluctúan entre valores arbitrarios con una medida definida expresada en minutos.

7. Alternativo (alt) Se proporciona el reforzamiento de acuerdo a un programa fijo de razón o de intervalo, dependiendo de cualquiera de los requisitos que se satisfaga primero, por ejemplo, en un programa representado como alt IF 5 RF 300. Si han transcurrido 5 minutos, entonces se presentará el reforzamiento; de lo contrario, el reforzamiento ocurrirá cuando hayan transcurrido 5 minutos.
8. Conjuntivo (conj) Se deben satisfacer los requerimientos tanto de razón fija como de intervalo fijo; por ejemplo, en un conj IF 5 RF 300, el reforzamiento dependerá de que hayan transcurrido (mínimo) 5 minutos y de que se hayan dado por lo menos 300 respuestas.
9. Acoplado (interlock) Es un programa de razón decreciente en la cual el número de respuestas requeridas por reforzamiento desciende uniformemente con el tiempo después de cada reforzamiento. De hecho, se castiga al organismo por responder de manera suficientemente rápida para ser reforzado antes, porque se requieren más respuestas para el reforzamiento de las que se requerirían si ellas estuvieran separadas en tiempo.
10. Tandem o “unos tras otros” (tand) Un solo reforzamiento depende de que se cumplan sucesivamente dos unidades, cada una de las cuales ha sido reforzada según un programa único. De esta manera, en IF 10 RF 5, el reforzamiento depende de una respuesta después que han transcurrido 10 minutos seguida por cinco respuestas adicionales, cualquiera que sea el intervalo de separación entre ellas.
11. Encadenado (chain) Es un programa tándem no hay cambio en el estímulo una vez que se ha llevado al cabo uno de los programas, en tanto que en el encadenado se

- introduce un cambio notorio. Así, el color del punto que la paloma tiene que picar puede cambiar después de que se ha satisfecho el requisito IF, pero el reforzamiento se demora hasta que se satisfaga el componente RF.
12. Ajustivo (adj) El valor del intervalo o de la razón cambia sistemáticamente como consecuencia del reforzamiento (se distingue del acoplado porque en este último el cambio tiene lugar de acuerdo a las respuestas entre los reforzamientos).
13. Múltiple (múlt) Se calcula el reforzamiento para dos o más programas los cuales, generalmente, se alternan al azar. El paso de un programa a otro se marca mediante el cambio del estímulo que permanece tanto tiempo como el programa está en operación.
14. Mixto (mix) Similar al múltiple, excepto en que no hay ningún estímulo correlacionado con programa; el cambio de un programa a otro tiene que ser detectado en base al patrón de reforzamiento.
15. Interpolado (inter) Una pequeña parte de un programa puede ser introducida dentro de otro programa como parte de él, sustituyéndolo por unos cuantos minutos en, digamos, un periodo de 6 horas bajo diferentes condiciones.
16. Concurrente (conc) Dos o más programas integrados independientemente pero operando al mismo tiempo; los reforzamientos son establecidos por ambos.

El reforzamiento intermitente es una buena manera de enganchar tanto a las ratas como a las personas. Los dos siguen respondiendo en la ausencia de

reforzamiento porque esperan que algún reforzador aparezca en cualquier momento. Así como el apostador sigue metiendo monedas en la máquina a pesar de haber perdido los últimos 10 intentos, y sigue esperando que el siguiente intento gane algo de dinero. Esto nunca hubiera pasado si el reforzamiento hubiera sido continuo. Tan pronto el dinero dejara de salir de la máquina el apostador hubiera decidido que la máquina ya no servía y se iría a otro lado.

Un programa de reforzamiento concurrente así como el que presentan los videojuegos, implica que existen varios programas que corren al mismo tiempo, incluye programas múltiples, donde existe estímulos discriminativos para cada programa, y a la vez programas mixtos, pero se desconoce dentro de qué programa se está. Mezclan el uso de programas de reforzamiento de intervalo, con programas de razón, donde en el primero, con una sola respuesta se puede recibir el reforzador. Con este tipo de programas a pesar de tener una tasa de respuesta baja, es mucho más difícil que se extinga la conducta. Mientras tanto con un programa de razón, el reforzador se presenta dependiendo el número de veces que el sujeto realice la respuesta, esto hace que la tasa de respuestas crezca, aunque es más fácil de extinguir la conducta después.

2.1.2 Retomando a los videojuegos

Loftus y Loftus (1983) mencionan que “los videojuegos de computadoras tienen características que los colocan en otra dimensión de la de todos los demás videojuegos, porque son extremadamente flexibles en su naturaleza digital que los controla” (pag. 21). Continúan explicando una situación hipotética donde todas las personas se hacen expertas en Pac-Man, tanto que puedan jugarlo a la perfección, así que el reforzamiento se convierte en continuo, y esto resultaría en

una falta en la “adicción”. Pero anotan que no habría ningún problema porque se podría programar el juego para que fuera diferente.

Los videojuegos de computadora (que no son lo mismo que las consolas o las “maquinitas”) de esa época (80’s) y ahora todos los videojuegos tienen la característica que pueden ser reprogramados para hacer cualquier cosa, ser controlados con una infinidad de interfaces, incluso ahora no necesitas ningún control más que el movimiento de tu cuerpo para algunos juegos de algunas consolas nuevas. Se puede seleccionar la dificultad del juego, se puede interactuar con otras personas dentro del juego, incluso las mismas animaciones que sirven para alimentar la fantasía dentro de las historias son estéticamente tan atractivas que el simple hecho de avanzar y descubrir nuevas secuencias de animación que tengan (o a veces no) que ver con la historia las hacen un perfecto reforzador para algunos jugadores.

En realidad no se reprograman los juegos para ser diferentes, como mencionaban Loftus y Loftus se crean nuevos juegos, con nuevas historias, nuevos diseños, mejores gráficos, etc. En gran medida el avance en las tecnologías digitales ha sido por los videojuegos. Hace no mucho apareció un anuncio para un videojuego sobre Batman titulado “Arkham City”, donde la versión para computadora mencionaba en el anuncio “Pon a prueba tu computadora” la industria del hardware necesario para poder alcanzar a los diseñadores de videojuegos es gigantesca.



Batman Arkham City, desarrollado por Rocksteady Studios en 2011

En su libro Loftus y Loftus, presentan una concepción de los videojuegos en un panorama desde el inicio de los videojuegos, de las ya casi extintas salas de "Arcade", donde los jugadores por cada juego tenían que introducir una moneda de un cuarto de dólar. Ellos, al estar hablando de reforzamiento, introducen el concepto de castigo, el castigo de tener que pagar y pagar para jugar. Su explicación de por qué la gente a pesar de tener que pagar juega tanto, se basa en las investigaciones realizadas por Leo Festinger en los 50's y 60's. Festinger (1959) introduce su teoría llamada disonancia cognitiva, que explica ciertos comportamientos paradójicos. A veces la gente parece disfrutar de actividades que aparentemente son menos reforzantes que otras. En un experimento se le pidió a la gente que realizara una tarea tediosa y aburrida. Después de terminar la tarea, se les pidió que mintieran a un nuevo grupo de personas – decirles que la tarea era más divertida de lo que en realidad era – A un grupo se le ofreció \$20 dólares para mentir, mientras que al otro solo \$1 dólar. La opinión sobre la tarea del grupo de \$1 fue mucho mejor que la del grupo de \$20 dólares. La teoría de disonancia cognitiva, sostiene que cuando una persona realiza actos o sostiene creencias que están en conflicto con otra, la persona va a actuar de tal manera que se reduzca el conflicto. Las personas del grupo de \$20

dólares tenían una justificación adecuada para mentir, se les pagó para mentir. El grupo de \$1 dólar no tenía ninguna justificación, el recurso que le queda al sujeto es cambiar su actitud acerca de la tarea (Festinger y Carlsmith, 1959).

Loftus y Loftus plantean que un juego gratis sería mucho menos atractivo que los juegos pagados, incluso siguiendo la idea de Festinger y de otros que no mencionan, dicen que las investigaciones psicológicas indican que los videojuegos requieren al menos un gasto monetario mínimo (como un cuarto de dólar) para que sean percibidos como más disfrutables que los juegos gratis, se podría diferir de esta idea, pero tal vez tengan un punto para el panorama de los “Arcade” hoy en día en los lugares donde sobreviven las “maquinitas”, el videojuego más popular es el más caro, “Dance dance revolution” llega a costar en Estados Unidos \$3 Dólares el baile. Sin embargo, gran porcentaje de los jugadores de videojuegos están dispuestos a descargarlos ilegalmente de internet antes que pagar para jugar, así que esas ideas de los años 80’s tal vez solo apliquen a el tipo de cultura del videojuego de aquella época.

2.3 Pasando de lo Conductual a lo Cognitivo

Las teorías de Jean Piaget de desarrollo cognitivo enfatizan que los niños aprenden explorando un mundo que se encuentra en 3 dimensiones ¿Pero qué pasa al aprendizaje cuando el niño se enfrenta en su lugar, con un convincente mundo en 2 dimensiones, escrito en un código de computación mediado por una pantalla plana? Las teorías de Vygotsky sobre desarrollo cognitivo sugieren que el niño y su aprendizaje son construcciones sociales ¿Qué implicaciones cognitivas tiene un niño que vive, juega y aprende en un mundo de nuevas tecnologías de comunicación? (Weigel y Heikkinen, 2007). Finalmente no sólo son 3 dimensiones, sino un conglomerado de experiencias sensoriales y cognitivas, en la era de lo virtual toda esa experiencia perceptiva está cambiando.

Weigel y Heikkinen (2007) reconocen la falta de datos para tener una buena perspectiva de las implicaciones de desarrollo cognitivo que las nuevas tecnologías pueden tener en los usuarios, sobre todo en los niños. Sin embargo, proponen algunas implicaciones posibles que van desde mejoramiento del desempeño en alguna tarea específica, hasta un cambio cerebral.

El trabajo del neurólogo Antonio Battro, del educador Seymour Papert y de otros, han demostrado que la habilidad de las computadoras para extender funciones cerebrales, pueden ayudar a niños sordos para “escuchar” música, niños que sobreviven a operaciones cerebrales y pueden desarrollar habilidades sorprendentes, y niños con parálisis cerebral se pueden comunicar mucho mejor con el mundo exterior. El trabajo de esos pioneros en el campo de la interface Cerebro/Computadora, muestran como las computadoras pueden alterar dramáticamente las funciones cerebrales y facilitar la comunicación, pero estas historias tratan acerca de lo que ocurre normalmente con personas jóvenes y su experiencia normal (Weigel y Heikkinen, 2007).

El Cognitivismo es la ciencia que explica como los humanos adquieren una “caja de herramientas mentales” o “habilidades mentales” para pensar, incluye procesos como recordar, resolver problemas, identificación de patrones y toma de decisiones. Cognición se refiere a groso modo a la manera en que llegamos a entender las cosas. El actual estudio de la cognición incluye un amplio rango de temas, desde las características básicas que nos hacen humanos (cómo aprendemos lenguaje, cómo reconocemos objetos y personas, cómo prestamos atención), hasta más complejos ejemplos de pensamiento humano (cómo formulamos conceptos, cómo tomamos decisiones morales y éticas, o cómo planeamos estrategias). “Desarrollo Cognitivo” se refiere específicamente al desarrollo de cognición a lo largo de la vida, en paralelo al desarrollo físico, emocional, o psicodinámico que también ocurren a lo largo de la vida.

Es poco probable que los niños muy jóvenes entiendan la televisión como una grabación que se reproduce gracias a un dispositivo. En su lugar, es más probable que lo entiendan como una “ventana mágica” en donde uno puede mirar lo que ocurre en otro lugar (Potter, 1998 citado por Weigel y Heikkinen, 2007). Pero mientras los niños posiblemente perciben a la televisión como algo similar a la vida real, un estudio reciente y bien publicitado encontró que los DVDs no son sustitutos de interacciones humanas. Niños expuestos a DVDs como la serie “baby Einstein” tenían un desarrollo comunicativo deficiente, incluso cuando factores como el socio-económico y la educación parental fueron descartados (Zimmerman, Christakis, Meltzoff, 2007 citados por Weigel y Heikkinen, 2007). El estudio no fue un experimento con una muestra completamente al azar, así que si esto es realmente un hecho causal no puede ser determinado, incluso podría ser posible que los padres de estos niños estén comprando los DVDs porque sus hijos ya presentan habilidades de lenguaje pobres.

Desarrollarse motoramente les permite a los niños preescolares acceder a más formas de tecnología digital, las cosas que antes no podían hacer como oprimir las teclas de un teclado o un control remoto, no parecen tan complicadas ahora. Un estudio realizado por la *Kaiser Foundation*, sostiene que la población de 4 a 6 años, el 70% ha usado computadoras, 50% ha jugado videojuegos, y la mayoría ha empezado a externar un mayor deseo de control y elección sobre sus padres acerca de su consumo de televisión y música (Rideout, Vandewater, y Wartella, 2003 citado por Weigel y Heikkinen, 2007). Los niños de este grupo han experimentado un gran incremento en habilidades verbales, un crecimiento en su habilidad de usar símbolos en juegos imaginarios, y un rápido aumento en su memoria a corto plazo, finalmente han demostrado una buena capacidad de procesamiento de información (Siegles y Alibali, 2005 citado por Weigel y Heikkinen, 2007).

La psicóloga y consultora de tecnologías de la información Mimi Baumfarten ha notado que características como: incremento en las habilidades

verbales, introducción de símbolos en juegos imaginarios, aumento en la memoria a corto plazo y capacidad de procesamiento de información en niños de edad preescolar que usan nuevas tecnologías y juegan videojuegos, se debe a que los niños son atraídos por las nuevas tecnologías de la información y la era digital de tal manera que se les permite “oportunidades para aprender, dominar una habilidad y simple diversión”, particularmente a través de “personajes atractivos y familiares” (2003, p.3 citado por Weigel y Heikkinen, 2007).

En la educación media y media superior, los jóvenes normalmente hacen la transición hacia el pensamiento operacional formal, desarrollan la capacidad para manejar abstracciones, y pensamiento científico, así como pensar en escenarios hipotéticos (Siegler y Alibali, 2005 citado por Weigel y Heikkinen, 2007). De acuerdo al estudio de la *Kaiser Foundation*, los niños de 11 a 14 años en Estados Unidos pasan alrededor de una hora al día jugando videojuegos, acerca de una hora y media escuchando música, 3 horas viendo la televisión y una hora usando la computadora (se hace notar que el aumento en el tiempo frente a las nuevas tecnologías es casi el doble con respecto al grupo de edad anterior).

Por otro lado teóricos cognitivos desde Piaget han notado la importancia que juega el rol de la transmisión cultural en el moldeamiento del aparato cognitivo. El conocimiento que crece culturalmente es pasado de generación en generación en la forma de artefactos culturales y símbolos lingüísticos, los cuales pueden ser internalizados en representaciones cognitivas. La repetición de tareas resulta en la internalización de representaciones después de un tiempo, transformando de esta manera una herramienta causal en una herramienta cognitiva. Por ejemplo, el concepto de los números era algo ajeno a nuestras mentes, una manera de pensar que se presenta de manera contrastante y diferente a nuestra manera innata y nuestras representaciones internas (Dehaene, 1997 citado por Weigel y Heikkinen, 2007). Pero a medida que repetidamente usamos los números, vamos gradualmente internalizando su significado, así que “7”, tanto las líneas como el concepto, llegan a significar algo

internamente. Este proceso de internalizar herramientas culturales es responsable de cambios radicales en culturas enteras, como podría ser una sociedad sin escritura escrita, que empieza a escribir su lengua.

Las representaciones simbólicas, como las expuestas anteriormente, el número “7” y los discursos de nuestra cultura, moldean fuertemente no sólo lo que pensamos, sino cómo pensamos. El psicólogo Michael Tomasello, distingue que el proceso de aprendizaje cultural “ha hecho un trabajo para crear muchos, si no todos, los más importantes productos y procesos cognitivos de la especie Homo sapiens” (Tomasello, p.11 citado por Weigel y Heikkinen, 2007). Las innovaciones culturales como el uso de símbolos y la escritura han moldeado profundamente la cognición de todos los humanos (Olson, 1995; Wolf, 2007 citados por Weigel y Heikkinen, 2007)

Por otro lado, las nuevas tecnologías digitales puede que también afecten el desarrollo de las mentes en muchas formas distintas. Estudiarlas como una herramienta significa preguntarnos ¿qué permiten lograr las nuevas tecnologías digitales a los niños, qué normas culturales están asociadas con su uso, y cómo el uso repetitivo de éstas puede afectar el pensamiento subsecuente de los niños? Pero las nuevas tecnologías digitales son más que simples herramientas, pueden también funcionar como extensiones del poder de la mente, ofrecen al usuario una manera de expandir su inteligencia tanto práctica como cognitiva. Las computadoras pueden operar como los andamios Vygotskianos, empujando e inspirando a los niños para lograr tareas más allá del “nivel” de habilidad que tienen. Las nuevas tecnologías digitales son una herramienta poderosa que en conjunto lleva símbolos culturales y los representa.

Desde que se cuestionó el modelo conductual y se empezó a preguntar qué ocurría dentro de la caja negra alrededor de la mitad del siglo pasado. Los psicólogos se han planteado la metáfora del cerebro que funciona como una máquina, un modelo que en parte, homologaba el funcionamiento de una

computadora con nuestro propio funcionamiento. El cerebro se plantea entonces como un dispositivo de cómputo, que contiene piezas que se dedican a funciones específicas y no son reemplazables. Este modelo fue a su vez cuestionado y en parte refutado por las neurociencias y ya desde antes psicólogos Post-Piagetianos como Jerome Brunner (1940 – 1975) hablaban de neuroplasticidad, que se refiere a la habilidad del cerebro para cambiar y adaptarse a nuevas experiencias, incluso en la vida adulta.

En el año 2003 un estudio realizado a adultos de más de 75 años que realizaron actividades como bailar, leer o jugar juegos, redujo sus probabilidades de padecer demencia (“Calisthenic for the Older Mind, on the Home Computer”, <http://www.nytimes.com/2007/08/26/business/yourmoney/26games.html> citado por Weigel y Heikkinen, 2007)

“Jugar” es un término difícil de definir, es sin embargo considerado un elemento crítico en el desarrollo por Piaget, Vygotsky, James y Freud, y bueno por supuesto muchos más. Es parte de un ciclo interactivo de exploración y aprendizaje, está asociado con facilitar muchas experiencias importantes para los niños, incluye experimentar con roles sociales y reacciones emocionales, aprender sobre cómo piensan los demás, realizar acciones materiales en el mundo, aprender comportamientos que son adaptativos en diferentes clases de ambientes y desarrollar lenguaje, solucionar problemas, imaginación, y habilidades de juicio y razonamiento (Goldstein, 1994; Harris, 2000; Dupuis, y Smith, 2007 citados por Weigel y Heikkinen, 2007).

Hoy en día el deseo de guarecer a los niños, o guarecerse si uno es adulto, de los peligros de la calle ha creado un sinfín de actividades para que tanto los niños como los adultos permanezcan más tiempo en sus casas, la mayoría incluye una computadora o una televisión conectada a otros dispositivos (Chudacoff, 2007 citado por Weigel y Heikkinen, 2007).

Mucha de la investigación psicológica acerca de jugar videojuegos, examina los impactos que esto tiene en los individuos, su cognición visual y sus habilidades mecánicas. El resultado de estas investigaciones es generalmente poco sorprendente, el jugar videojuegos afecta como otros comportamientos que buscan recompensa, positivamente la habilidad manual, la memoria y la precisión visual, mientras que negativamente afecta la socialización. Implicaciones cognitivas más profundas no son consideradas (Weigel y Heikkinen, 2007 pp. 32)

Como el jugar videojuegos con frecuencia incluye rotación mental de objetos (como en el Tetris, o más nuevo Mario Galaxi) y navegar por complejos ambientes virtuales, algunos psicólogos cognitivos han estado interesados en ver si la experiencia con videojuegos cambia la mente de los jugadores. Las investigaciones han revelado que cuando se comparan con no-jugadores, frecuentemente los jugadores tienen mejor precisión visual, atención viso espacial mejorada, y mayor velocidad para procesar cosas de manera serial (Green y Bavelier, 2007, 2006 citados por Weigel y Heikkinen, 2007). En general, los jugadores regulares de videojuegos con un contenido espacial fuerte, puntúan mejor en pruebas que tienen que ver con habilidades espaciales (Subrahmanyam, Greenfield, Kraut, y Groos, 2001 citados por Weigel y Heikkinen, 2007). A pesar de todo, estos resultados logrados no se generalizan universalmente para todas las habilidades espaciales, los jugadores mejoran en tareas específicas que practican en el juego principalmente. Lo más importante es que las investigaciones sugieren que los videojuegos cambian al cerebro también, por lo menos mientras el sujeto está jugando. La experiencia de los jugadores de videojuegos tiene que ver con la inyección de dopamina en áreas del cerebro asociadas con comportamiento que busca recompensas (Koepp, 1998 citado por Weigel y Heikkinen, 2007) y se experimenta un patrón de flujo sanguíneo a partes del cerebro que controlan funciones motoras y planeación (Nagamitsu, Nagano, Namashita, Takashima, Matsiushi, 2006 citados por Weigel y Heikkinen, 2007).

Sin embargo, estos artículos presentan un problema. Los resultados reflejan cambios en las habilidades de un grupo de videojugadores determinado, el cual ellos mismos identificaron y seleccionaron. Por lo tanto, no necesariamente reflejan el efecto cognitivo de los videojuegos en la población general que los usa y posiblemente si existen efectos cognitivos éstos no se den al mismo nivel.

Capítulo 3

Teoría Psicoanalítica y Videojuegos

3.1 Ideal del yo

Un intenso egoísmo protege contra la enfermedad; pero, al fin y al cabo, hemos de comenzar a amar para no enfermar y enfermamos en cuanto una frustración nos impide amar.

(Freud, 1914)

Antes de comenzar a explicar los dos conceptos psicoanalíticos que tomo para, desde mi punto de vista, explicar a los videojuegos y en realidad más que a los videojuegos a los videojugadores quisiera anotar que este capítulo es un poco más teórico que el anterior, esto se debe porque lo práctico debido a la naturaleza misma del psicoanálisis, se ve expresado con más claridad, aunque poca, con el caso que presento más adelante.

Sigmund Freud utiliza la expresión de Ideal del yo para designar el modelo de referencia del yo, a la vez sustituto del narcisismo perdido de la infancia y producto de la identificación con las figuras parentales y sus relevos sociales. La noción de ideal del yo es un hito esencial en la evolución del pensamiento freudiano, desde los reordenamientos iniciales de la primera tópica hasta la definición del superyó (Roudinesco y Plon, 1998). La definición anterior designa la importancia del concepto tanto por su riqueza y porque la comprensión del mismo, ayuda a conjuntar la primera y la segunda tópica Freudiana y así mismo, con la idea de Jaques Lacan sobre el estadio del espejo. Pero sobre todo, para

ésta tesis, explica mucho de lo que otros paradigmas no pueden sobre los videojuegos.

Es pertinente empezar a hablar sobre ideal del yo, siguiendo el curso que ha tenido el concepto desde las primeras visiones Freudianas, que dicen que “La libido sustraída al mundo exterior ha sido aportada al yo, surgiendo así un estado al que podemos dar el nombre de narcisismo.” Pero Freud aclara enseguida “la misma megalomanía no es algo nuevo, sino como ya sabemos, es la intensificación y concreción de un estado que ya venía existiendo, circunstancia que nos lleva a considerar el narcisismo engendrado por el arrastrar a sí catexias objetales, como un narcisismo secundario, superimpuestas a un narcisismo primario encubierto por diversas influencias” (Freud, 1914).

Existe la idea de un narcisismo simultáneo a la formación del yo por identificación con otro, pero éste se denomina entonces “narcisismo secundario” y no “narcisismo primario”: La libido que afluye al yo por las identificaciones representa su narcisismo secundario (Laplanche y Pontalis, 2004). El narcisismo del yo es un narcisismo secundario, retirado a los objetos, por lo tanto podría ser que parte de la adicción a los videojuegos, depende de la estructura narcisista que ya tiene el sujeto, y se ve a sí mismo en el videojuego.

Freud en el último capítulo de “introducción al Narcisismo” hace unas afirmaciones que podrían, de estar en lo cierto, aplicarse por completo a una serie de casos patológicos de videojugadores que se ven atrapados por el juego. Sin embargo no se necesita de ser tan extremo, en menor medida podría ocurrir y ser vital para el enganche del jugador con el juego y su personaje:

“Desde el ideal del yo parte una importante vía para la comprensión de la psicología de las masas. Además de su componente individual, este ideal tiene un componente social; es también el ideal común de una familia, de un estamento, de una nación. Ha ligado, además de la libido narcisista, un monto grande de la libido homosexual de una persona, monto que, por ese camino, es devuelto al yo, La insatisfacción por el incumplimiento de ese ideal libera libido homosexual, que se muda en conciencia de culpa (angustia social). La conciencia de culpa fue originariamente angustia frente al castigo de parte de los padres; mejor dicho: frente a la pérdida de su amor; después los padres son remplazados por la multitud indeterminada de los compañeros. La frecuente causación de la paranoia por un agravio al yo, por una frustración de la satisfacción en el ámbito del ideal del yo, se vuelve así más comprensible, como también el encuentro de formación de ideal y sublimación en el interior del ideal del yo, la involución de las sublimaciones y el eventual remodelamiento de los ideales en los casos de contracción de una parafrenia” (Freud, 1914).

Esta mención que hace Freud acerca de la pérdida del amor de los padres, y en su defecto de cualquier par tener con él o la que exista una identificación con los padres, donde no se cumpla con un ideal, ideal bastante cultural, es de suma importancia para entender al videojugador. Se es un arquetípico idílico del héroe o del antihéroe, del que puede hacer que las cosas pasen en un mundo, donde para el inconsciente todo es real parcialmente, incluso lo virtual, y por lo tanto, hay una satisfacción o frustración de acercarse a ese ideal, que puede mantener el amor de otro.

La imagen que se toma como propia en los videojuegos puede en algunos casos ser sumamente patológica, es posible que exista una relación directa en los procesos narcisistas y alguna falla en la creación de una imagen propia. El sistema del yo no puede ni siquiera concebirse sin el sistema, si así puede decirse, del otro. El yo es referencial al otro. El yo se constituye en relación al otro. Le es correlativo. El nivel en que es vivido el otro sitúa el nivel exacto en el que, literalmente, el yo existe para el sujeto (Lacan, 1954).

A la pregunta ¿Qué es el yo? Lacan responde que son tanto realidades, como imágenes y funciones imaginarias, entre todo eso está el yo. Como se da en el caso de un joven que siendo jugador de World of Warcraft murió después de lanzarse del piso 24 de un edificio, no sin antes dejarle una nota a sus padres en la que hablaba sobre reunirse con sus amigos jugadores en la otra vida, sus padres previamente al suicidio hablaron con el acerca de su adicción a lo que él respondió "He sido envenado por el juego y no puedo controlarme a mí mismo" (Fox news online, 2006)¹³. Irónicamente el jugar videojuegos es controlar a un personaje.

Pero Freud desde la misma obra de introducción al narcisismo después de hablar de cómo hay mujeres que son excesivamente narcisistas y "No necesitan amar, sino ser amadas y aceptan al hombre que llena esta condición." Describe que hay personas las cuales, "en el hijo al que dan la vida se les presenta una parte de su propio cuerpo como un objeto exterior, al que pueden consagrar un pleno amor objetal, sin abandonar por ello su narcisismo" (Freud, 1914). Siguiendo esta idea me remonto al caso que presento en el capítulo I, donde en el 2010 en sur-Corea una pareja es arrestada por el homicidio imprudencial de su

¹³ Fox Nex.com. (2006). Chinese "Warcraft" Game Distributor Sued Over Teen's Suicide. Artículo electrónico: <http://www.foxnews.com/story/0,2933,195236,00.html> [recuperado el 29 de octubre de 2011]

hija de 3 meses, debido a que en lugar de cuidarla pasaban más de 12 horas seguidas jugando un videojuego donde gran parte de su “enganche” consistía en atender a otra especie de “hija” virtual, que cumplía mucho más con sus ideales, ideales fuera de toda realidad concreta, pero realizables perfectamente en el mundo de los videojuegos. Este caso aunque parece contradecir la idea de Freud en el sentido de que no se le da “vida” a ese hijo virtual, o avatar. Al contrario la refuerza puesto que en realidad ese avatar no existe sin ellos.

Desde un punto de vista genético, puede concebirse la constitución del yo como unidad psíquica correlativamente a la constitución del esquema corporal. Así, puede pensarse que tal unidad viene precipitada por una cierta imagen que el sujeto adquiere de sí mismo basándose en el modelo de otro y que es precisamente el yo.

El narcisismo sería la captación amorosa del sujeto por esta imagen. J. Lacan ha relacionado este primer momento de la formación del yo con la experiencia narcisista fundamental que designa con el nombre de estadio del espejo. Desde este punto de vista, según el cual el yo, se define por una identificación con la imagen de otro, el narcisismo (incluso el primario) no es un estado en el que faltaría toda relación intersubjetiva, sino la interiorización de una relación. Esta misma concepción es la que se desprende de un texto como *Duelo y melancolía* (1916), en el que Freud parece no ver en el narcisismo nada más que una “identificación narcisista” con el objeto (Laplache, 2004).

Se podría decir que para Lacan sólo existe el semejante (otro que sea yo) porque el yo es originalmente otro. Y de este modo ¿qué tan arriesgado sería mi idea de pensar que el yo se puede volver otra vez otro? (aunque sea controlado, y creado por el sujeto) así evito en parte caer en ideas relacionadas con la psicosis

y me quedo con el narcisismo y el espejo. Después Lacan dice “nos presentaba como una gran audacia la idea de que para que alguien pueda hacerse analizar tiene que ser capaz de aprehender al otro como tal. Habríamos podido preguntarle: ¿Qué quiere decir usted con eso, el otro? ¿Su semejante, su prójimo, su ideal del yo (je), una palangana? Todo eso, son otros (Lacan, 1955).

El concepto de “otro”, no es el único concepto empleado por Lacan que se encuentra especialmente relacionado con el presente trabajo. El uso especial que efectuaría Lacan de la palabra *imaginario* no deja de hallarse en relación con el sentido usual de este término, puesto que toda conducta, toda relación imaginaria está, según Lacan, esencialmente dedicada al engaño (Laplanche, 2004), como se puede observar en muchas conductas que parten de un estímulo desencadenante que puede ser incluso engañoso. Un “me confundí de persona”, y hay que pensar que los videojuegos están ahora diseñados para crear realidades muy convincentes e impactantes.

Lacan comenta que: “... más allá de la relación intersubjetiva es alcanzado predominantemente en el plano imaginario. Se trata de un desemejante esencial, que no es ni el suplemento ni el complemento del semejante sino la imagen misma de la dislocación, del desgarramiento esencial del sujeto. El sujeto pasa más allá de ese vidrio donde sigue viendo, entreverada, su propia imagen. Es el cese de toda interposición entre el sujeto y el mundo. Tenemos la sensación de que se pasa a una suerte de a-lógica, y sin duda aquí comienza el problema, porque advertimos que andamos descaminados” (Lacan, 1955).

Desde su primer seminario Jacques Lacan hace la siguiente anotación: “Es paradójico. Si algo hace la originalidad del tratamiento analítico es justamente el haber percibido, desde su origen y de entrada, la relación problemática del sujeto

consigo mismo” (Lacan, 1954). cuestión que los videojuegos toman como un gancho para hacer con eso.

La obra de Jacques Lacan está dividida principalmente en dos partes, sus escritos y sus seminarios, los segundos son transcripciones de los seminarios impartidos desde 1953 hasta 1959, sin embargo en sus seminarios no siempre era él, a pesar de ser bastante protagonista de todo, el que aportaba la información. Uno de sus alumnos, pacientes y amigos Serge Leclaire (1924-1994) participa principalmente en las clases del primer seminario (1954) hablando justamente del concepto de Ideal del Yo, desarrollado por Freud donde comenta:

DR. LECLAIRE: *-La idealización del yo puede coexistir con una sublimación fallida. La formación del ideal del yo aumenta las exigencias del yo y favorece al máximo la represión. Uno está en el plano de lo imaginario, el otro en el plano de lo simbólico, ya que la exigencia del Yo-Ideal encuentra su lugar en el conjunto de las exigencias de la ley.*

Entonces el jugar videojuegos se presenta como una forma en la que tenemos un “ideal del yo” representado, y permite en cierto grado sublimar pulsiones. Además ayuda a que contenidos inconscientes invadan el pensamiento del sujeto. Y está muy relacionado con la cultura y la formación del sujeto.

DR. LECLAIRE: *-Freud termina el breve párrafo relativo a las relaciones entre el ideal del yo y la sublimación en este punto. No sería de extrañar que encontrásemos una instancia psíquica especial encargada de velar por la satisfacción que se desprende del ideal del yo, y que en cumplimiento de su función, vigila de continuo al yo actual. Esta hipótesis de una instancia psíquica especial que cumpliría entonces una función de vigilancia y seguridad nos conducirá, más tarde, al superyó.*

Como menciono al principio del capítulo el ideal del yo, se debe entender en interrelación con las dos tópicas Freudianas, así como el resto de la obra de Freud. Sin embargo el ideal del yo, al menos en mi lectura me remonta más a un “quisiera ser” y no a un “debe ser” como el superyó.

DR. LECLAIRE: -Hay luego, algo así como una tentativa de síntesis en la que se aborda la discusión del sentimiento de sí en el individuo normal y en el neurótico. El sentimiento de sí tiene tres orígenes: la satisfacción narcisista primaria, el criterio de éxito, es decir la satisfacción del deseo de omnipotencia, y la gratificación recibida de los objetos de amor.

Estas son las tres raíces que Freud parece retener del sentimiento de sí. Creo que no es necesario aquí abordar en detalle su discusión. Preferiría volver a la primera de las observaciones complementarias. Esta me parece extremadamente importante: El desarrollo del yo consiste en un alejamiento del narcisismo primario y crea una intensa tendencia a reconquistarlo. Este alejamiento sucede mediante el desplazamiento de la libido sobre un ideal del yo impuesto desde el exterior, y la satisfacción es proporcionada por el cumplimiento de este ideal. El yo pasa pues por una especie de alejamiento, de término medio, que es el ideal, y vuelve después a su posición primitiva.

Se trata de un movimiento que, me parece, es la imagen misma del desarrollo.

DR. LECLAIRE: -Sería preciso aclarar este desplazamiento de la libido sobre un ideal, porque una de dos- o el desplazamiento de la libido se efectúa una vez más sobre una imagen, sobre una imagen del yo, es decir, sobre la forma del yo, a la que se llama ideal, porque no es

semejante a la que está actualmente allí, o a aquella que allí ha estado- o bien se llama ideal del yo a algo que está más allá de la forma del yo, que es propiamente un ideal, y que se acerca más a la idea, a la forma.

Este último párrafo define el término y se vincula precisamente al personaje que el jugador de videojuegos, crea o manipula, “algo que no es semejante a lo que está allí” que “está más allá de la forma del yo”, sin embargo en los casos que se revisaron se observa un patrón, para que el jugador se enganche con el personaje, no debe ser demasiado diferente al yo.



Creador de Personaje de Dragon Age Origins Desarrollado por BioWare en el 2009

La imagen de arriba tomada del creador de personajes de Dragon Age Origins es un ejemplo de cómo “ya no se tiene que ser quién es”, en un juego no solo puedes cambiar tu corte de pelo o tu origen racial, puedes cambiar de sexo, y de profesión y tomar un papel mucho más relevante en una “realidad” alterna

donde se pueda gozar al completarse un sujeto, y ser un poco más ese ideal que no puede ser en el mundo no virtual.

Para cerrar el capítulo es oportuno presentar ideas justamente de creadores de videojuegos, y no hay mejor manera que presentar la idea de alguien a quien se le paga para desarrollar personajes, y escribir las posibilidades de un videojuego. Lee Seldon, en un libro sobre la creación de historias y personajes para videojuegos:

Los contadores de historias saben bastante bien que quieren de su audiencia, ellos quieren que su audiencia este entretenida. Pero se hace le pregunta “¿qué quiere la audiencia de nosotros?” se responde diciendo que quieren:

- Que los lleven a lugares en los que nunca han estado.
- Que los hagan algo que jamás podrían ser
- Que los dejen hacer cosas que jamás podrían hacer.

“Obviamente, todas las formas de entretenimiento mediático tienen la oportunidad de llevar a la audiencia a lugares que nunca ha visto. Pero solo muy pocas formas de medios pueden agregar los otros dos: los juegos mecánicos temáticos, los carnavales con máscaras, simuladores, los juegos de rol actuados, y por supuesto los videojuegos“(Sheldon, 2004).

Aunque no todos los jugadores tienen un ideal así, a veces hace falta un personaje mucho más parecido a los jugadores, aunque sea inconscientemente, para que se puedan identificar y empezar a vivir una vida de fantasía entrelazada con su vida real.

En 1983 Michael Berlyn's un “traidor” de la “receta” de escritura de los textos de Aventura, le dio a los jugadores de videojuegos un personaje trágicamente defectuoso. El “Player Character” (PC, personaje que representa al

jugador en el juego) está obsesionado con su trabajo, arrogante y sobre-motivado; ultimadamente ese talón de Aquiles termina matándolo. Algunos críticos de videojuegos consideraron esto como un “giro dramático” en el final. Sin embargo es la única solución lógica para un personaje trágico clásico. Definitivamente fue un final controversial, y los jugadores, obviamente la crítica más importante, se encontraban totalmente confundidos entre si les gusto el juego o no (Sheldon, 2004).

Esta receta puede hoy en día modificarse mucho más, en el juego Fallout 3 además de los muchos detalles y cuestiones por las que uno puede identificarse mayormente con el personaje como que (se escoge el nombre, los rasgos faciales, la raza, las habilidades, etc) se puede tomar decisiones morales en el juego, estas decisiones determinan el desenlace de la historia. El cual, te puede llevar al auto-sacrificio, de tal manera que el PC muere para procurar la supervivencia de la especie humana.

Sin embargo no se encuentran muchos héroes trágicos en muchos juegos por dos razones principales. La primera es que son figuras un tanto incómodas, atormentados y muchas veces solos. Los juegos supuestamente deberían de ser divertidos. Estos sujetos no lo son mucho. La segunda, el papel de héroe casi siempre es tomado por el jugador, como en los juegos de disparos en primera persona, como Call of duty, o la mayoría de los juegos de acción en tercera persona como Prince of Persia. El hecho de que el juego es interactivo pone al jugador dentro de la historia, y por lo general los jugadores no quieren ser un héroe que tiene un final trágico (Sheldon, 2004).

Aunque como se menciona con el ejemplo de Fall Out 3, no hace falta que el PC sea un “héroe trágico” el jugador tomará las decisiones y lo hará actuar de acuerdo a como su inconsciente, y su ideal del yo le acomode.

Como mencioné, la receta se puede modificar, aunque los videojuegos ya eran sumamente exitosos cuando todavía no se podía modificar la trama del juego, sin embargo ya existía desde hace décadas la idea de poder lograrlo. Poole (2003) en su libro explica cómo se hacían versiones de películas para videojuegos, a partir de crear una experiencia completamente distinta de los mismos escenarios y la misma trama. Por ejemplo uno de mis videojuegos preferidos de cuando yo era un niño, Goldeneye de 1997 es un juego de disparos en primera persona que te permite ser James Bond. En el juego se tienen que realizar ciertas misiones que están vagamente basadas en la trama de la película: como infiltrarse en un bunker para explotar cosas; reprogramar un satélite; rescatar a Natalya en un tren y ese tipo de cosas. Esos fragmentos de la trama de la película ocurren por lo general al final de las misiones y le ocurren al PC. El juego no dejaba al jugador cambiar la trama: por ejemplo, para el enojo de muchos jugadores, no se podía decidir que la vulnerable y molesta Natalya ha vivido más de lo que debería y ya no se necesita rescatarla. Eso enojaba a los jugadores del siglo pasado, pero hoy en día la mayoría de los juegos te dan la opción de decidir qué es lo que ocurre dentro del juego.

3.2 La Fantasía

“¿No es más real Don Quijote que la mayor parte de los seres de carne y hueso? ¿Fantasía? ¿Hay realidad que no haya sido primero, imaginada y deseada?” (Carlos Fuentes)

La fantasía es uno de los factores de mayor importancia para entender el fenómeno de los videojuegos, y con cautela puedo decir que los videojuegos pueden ser como un alimento potencializador de la fantasía.

¿Pero qué es la fantasía visto desde el paradigma Psicoanalítico? Fantasía, en alemán *Phantasie*, es el término que designa la imaginación; más que la “facultad de imaginar”, el mundo imaginario y sus contenidos, las “imaginaciones” o “fantasías” en las que se atrinchera el neurótico (Laplanche, 1986). Neurótico se debe entender no como el neurótico desequilibrado que padece de más y necesita tratamiento de manera urgente, sino como la inmensa mayoría de las personas que han atravesado el Complejo de Edipo y de castración.

Freud ante cada giro de su pensamiento y trabajo con sus pacientes aumenta su ambigüedad y modifica su concepción de fantasía. Tomando la formulación más oficialmente consagrada de su doctrina, el mundo de las fantasías parece situarse enteramente en el marco de la oposición entre lo subjetivo y lo objetivo, entre un mundo interno que tiende a la satisfacción por la

ilusión y un mundo externo que poco a poco, por medio del sistema perceptivo, impone al sujeto el principio de realidad. El inconsciente aparece entonces como el heredero del que en un principio fue el único mundo del sujeto, en el que sólo regía el principio de placer. El mundo de las fantasías es como las “reservas naturales” que crean las naciones civilizadas para perpetuar en ellas el estado natural ósea perdura en cierta forma la naturaleza humana, “con la introducción del principio de realidad, una modalidad de actividad del pensamiento se escinde; permanece independiente de la prueba de realidad y sometida únicamente al principio de placer (Laplanche, 1986).

En los dos principios del suceder psíquico se escribe que lo que se denomina “creación de fantasías.” Para los procesos inconscientes, la prueba de realidad no es válida; la realidad de pensamiento es equiparada a la realidad externa, el deseo a su realización, al hecho. Debido a la ausencia del “patrón de realidad” en el inconsciente, éste puede quedar reducido a un ser menos, a un estado menos diferenciado (Freud, 1911). Ésta es una de las ideas principales en las que centro la problemática de los videojuegos, y la necesidad de estudiarlos desde el punto de vista del psicoanálisis, de esta forma el videojuego se presenta con su realismo cada vez más impactante a la vez que el sujeto al jugarlo lo introduce dentro de su fantasía, después de todo, el videojuego es la opción que tiene el jugador para estar ahí... dentro del juego.

Mucho antes de la sentencia anterior que realiza Freud, en la *Interpretación de los Sueños* señala que: “Cuando nos encontramos frente a los deseos inconscientes en su expresión última y más verdadera, nos vemos forzados a admitir que la realidad psíquica es una particular forma de existencia que no puede ser confundida con la realidad material” (Freud, 1900). Existen por lo tanto tres tipos de fenómenos (o, en un sentido más amplio, de realidades): la realidad material, la realidad de los “pensamientos de relación” o de lo psicológico y la

realidad del deseo inconsciente y de su expresión más verdadera” que en este caso según Freud y la mayoría de los teóricos que siguieron su obra es La Fantasía.

Como ya señale brevemente, el psicoanálisis se ha apoyado de la oposición entre lo imaginario y lo real, se proponen en definitiva lograr la integración del principio de placer con el principio de realidad, proceso en el cual se supone que el neurótico se detiene a mitad de camino.

A partir de 1896, la Fantasía no es sólo material a analizar, independientemente de que se presente de entrada como ficción (en un sueño diurno) o que sea necesario demostrar que es una construcción, no obstante las apariencias de lo contrario (como el recuerdo). La fantasía es también un resultado del análisis, un término o contenido latente oculto detrás del síntoma y que debe ser sacado a la luz. De símbolo mnémico del trauma, el síntoma pasa a ser escenificación de fantasías. Y en esa época Freud y Breuer parecían confundir los términos de inconsciente y de fantasía. Tal vez en un tiempo se pueda ampliar, al videojuego como escenificador de fantasías, más específicamente de fantasías tanto conscientes como inconscientes, a la vez que en una relación complementaria, el videojuego se escenifica en la fantasía enriqueciendo su contenido.

En los primeros bosquejos teóricos que le sugiere el tema de la fantasía, Freud valoriza la importancia de lo escuchado de un modo que puede intrigar a los lectores. Sin entrar a considerar selectivamente aquellos pasajes en los que Freud parece referirse de manera particular a las fantasías paranoicas, uno se pregunta el por qué del privilegio que otorga a lo escuchado. Existen, según Laplanche y Pontalis, dos motivos: Uno tiene que ver con el registro sensorial en

cuestión: cuando irrumpe lo escuchado, quiebra la continuidad de un campo perceptivo indiferenciado, y al mismo tiempo es señal (el ruido esperado y percibido en la noche {durante la escena primaria que consiste en la fantasía que tiene el niño acerca del “comercio” sexual entre sus padres}) que coloca al sujeto en la posición del interpelado. En este sentido, el prototipo del significante es sin duda lo escuchado, aunque tenga equivalentes en otros registros señoriales; esto me hace pensar en un ejemplo, durante el juego de 2010 *Fable III* creado por Lionhead Studios y que después retomaré hablando sobre ética, se puede conquistar a una (o varias) mujeres, casarse y tener “comercio sexual” donde no se ve nada, pero se escucha mientras “ocurre el acto sexual”, y si ya tuvieron un hijo, éste se encuentra en una cuna junto de la cama. Lo anterior lo introduzco como un intento de hacer ver lo grosero en el sentido cotidiano que pueden ser los videojuegos, y a la vez el contenido tan rico que presentan. A la vez, los videojuegos como todo lo que se percibe quedarían de acuerdo al modelo freudiano introducido en el aparato psíquico como huella Mnémica.

El segundo motivo al que Freud alude de manera explícita en el pasaje en cuestión, es que lo escuchado es también la historia o la leyenda de los padres, abuelos y antepasados: el decir el ruido familiar, discurso enunciado o tácito, anterior al sujeto, al que éste debe llegar y en el que se debe situar. El ligero ruido, o cualquier otro moderado elemento sensorial apto para funcionar como señal, adquiere valor en la medida en que pueda servir retroactivamente para invocar ese discurso, tema del que se habla mucho más en el apartado anterior donde se habla del ideal del yo.

Por su contenido mismo y por su temática (escena primaria, castración, seducción, muerte...), las fantasías originales connotan también esta postulación retroactiva: se refieren a los orígenes. Como los mitos, pretenden brindar una representación y una “solución” a los que para el niño (y después adulto) son

enigmas fundamentales; dramatizan como momentos de aparición o como origen de una historia, algo que se presenta ante el sujeto como una realidad de naturaleza tal que exige una explicación, una “teoría”. Como fantasías de los orígenes, en la escena primaria lo representado es el origen del individuo; en la fantasía de seducción el surgimiento de la sexualidad; en las fantasías de castración, el origen de la diferenciación de los sexos.

Convergencia del tema , de la estructura y, sin duda, de la función, es decir en la señal que determina el campo perceptivo, en el escenario construido y en la búsqueda modulada de los comienzos, en la escena de la fantasía se presenta aquello que “da origen” al sujeto mismo. Irónicamente, si bien no es el tema central, se presenta en una infinidad de videojuegos, el origen del personaje con el que se juega, que es uno a la vez, como llegó a ser ese que “hace” en el videojuego.

En el libro *Fantasía Originaria, Fantasía de los Orígenes, Orígenes de la Fantasía* se presenta una sentencia contra Freud:

“Freud parece cometer un error al designar con un mismo término, *Phantasie*, dos realidades totalmente diferentes: por una parte, la *Phantasie* inconsciente, “contenido primario de los procesos mentales inconscientes”, y por la otra las imaginaciones conscientes o subliminales, cuyas expresiones típicas son las ensoñaciones o sueños diurnos. Estas últimas no serían más que un contenido manifiesto como otros, sin más afinidad con la *Phantasie* inconsciente que lo sueños, las conductas y todo aquello que de manera general llamamos “material”: al igual que todo aporte manifiesto, serían susceptibles de ser interpretadas como *Phantasie* inconsciente” (Laplanche y Pontalis, 1986).

En cuando a la inspiración, con su obstinada insistencia en emplear el mismo término, *Phantasie*, hasta el final de su obra, a pesar de no haber tardado en descubrir que sus *Phantasien* podían ser tanto inconscientes como conscientes, Freud se propuso demostrar una verdad profunda: las fantasías evidentemente conscientes de los perversos que en circunstancias favorables se pueden transformar en conductas organizadas y los temores delirantes de los paranoicos, que son proyectados en otros con un sentido de hostilidad, las fantasías inconscientes de los histéricos, que el psicoanálisis descubre detrás de sus síntomas, son formaciones que coinciden por su contenido hasta en los menores detalles. Es decir que en formaciones imaginarias y estructuras psicopatológicas tan diferentes como las que menciona Freud, se observa un mismo contenido, una misma organización, independientemente de que sean conscientes o inconscientes, actuadas o representadas, representen o no cambios de signos o de personajes (Laplanche y Pontalis, 1986).

El sueño en el estudio metapsicológico de Freud, observa la misma analogía entre las fantasías inconscientes más profundas y los sueños diurnos: en el trabajo onírico, la fantasía está presente en los dos extremos del proceso. La fantasía está presente no solo en lo inconsciente, va al preconscious, donde son reclutados los restos diurnos o pensamientos de transición. Pero la fantasía está presente también en el otro extremo del sueño, es decir, en la elaboración secundaria, respecto de la cual Freud afirma que no forma parte del trabajo onírico inconsciente, sino que debe ser identificada con “el trabajo del pensamiento de vigilia” (Freud, 1900).

La elaboración secundaria es un reacomodamiento a posteriori que se continúa en las transformaciones que el sujeto, una vez despierto, introduce en el relato del sueño. Consisten en esencia en recrear en el producto no elaborado

resultante de los mecanismos inconscientes (desplazamiento, condensación, simbolización) un mínimo de orden y coherencia; en acercarse a ese agregado extraño una “fachada” o escenario que lo haga relativamente coherente y continuo. En una palabra, se trata de hacer que el sueño definitivo sea relativamente semejante a un “sueño diurno”. La elaboración secundaria se vale asimismo de escenarios ya existentes, que son las fantasías o ensoñaciones diurnas que el sujeto sostuvo en el curso de la jornada que precedió al sueño.

La definición más concreta del fenómeno fantasía es la que se refiere a la actividad imaginativa en la que se logra la satisfacción parcial de los deseos inconscientes, donde el sujeto busca reproducir de modo alucinatorio alguna experiencia que le genere placer, de esta forma se entiende a la fantasía, como la acción de realizar y satisfacer deseos de manera ilusoria, en la cual por medio de la creación de imágenes mentales el sujeto puede satisfacer un deseo inconsciente de algo que no puede realizar en el mundo externo, utilizando y poniendo de manifiesto algunos procesos psíquicos, en los que se manifiesta su inconsciente (Véliz, 2011). Por lo visto en los casos estudiados este proceso se relaciona estrechamente con la experiencia del videojugador. Y para clarificar todo esto se sugiere leer la entrevista del caso, así como su comentario.

3.2.1 La Fantasía en Freud

A pesar de venir hablando de Fantasía y seguir la obra de Freud quisiera hacer un alto para puntualizar, qué es para Freud la fantasía en específico y distinguirlo de las ideas Lacanianas.

Sigmund Freud crea un paradigma explicativo del ser humano, de su psique, y de sus motivaciones, de 1893 a 1895 se interesó en las fantasías, cuando descubrió en el discurso de sus pacientes histéricas que se mencionaba eventos deformados de algún recuerdo infantil. “Freud pronto se dio cuenta de que las representaciones fantásticas de sus pacientes no tenían una importancia menor para la neurosis de lo que la tendrían si los pacientes les hubiesen experimentado realmente su contenido” (Doucet, 1975 citado por Véliz, 2011).

Mucho antes de que Freud hablara del Inconciente, cuando todavía trabajaba con Breuer, proponen la teoría del trauma, y dan mucho más peso a las explicaciones fisiológicas, por su herencia médica de ambos (Freud y Breuer, 1893). Apenas se empieza a ver la sugerencia de contenidos no accesibles a la conciencia pero todavía no existe un modelo como el que surge en “La interpretación de los sueños”.

Es importante dejar claro que el Psicoanálisis se fue construyendo con la práctica, y con cada caso surgían nuevas interrogantes, y se planteaban posibilidades de modificación a la teoría, se observa a lo largo de la obra de Freud cuando un punto no lo podía probar del todo o no tenía la certeza de eso, lo dejaba muy claro.

El Psicoanálisis trabaja con la realidad psíquica, entendiéndola como parte del mundo interno de todo sujeto en donde se generan los sentimientos, pensamientos, deseos, emociones y fantasías. En Psicología cuando se menciona a la psique, se está hablando de todo lo relacionado a los procesos y fenómenos mentales. Si un sujeto demanda un análisis, durante el proceso psicoanalítico no sabe con seguridad todo lo que dice, y aún no reconoce el por

qué de lo que le acontece, pero la apuesta es intentar apalabrar la historia del sujeto y darle una significación particular a sus deseos y fantasías (Véliz, 2011).

De acuerdo con Freud y Breuer (1893) en su teoría del trauma y la seducción, la fantasía sustituye la descarga inmediata de la pulsión en el mundo externo, transformando la realidad, para hacerla adecuada a una satisfacción postergada del deseo, del mismo modo aparece como una alternativa de experimentar placer, donde se exige y consigue posponer una satisfacción, sin la posibilidad de realizar el acto en el mundo externo y de esta forma, la fantasía realiza aunque de modo disfrazado y parcial, la satisfacción de un deseo manteniendo una equidad entre el principio del placer y el de la realidad. Freud menciona en *Estudios sobre la Histeria* (893-95) que las fantasías se originan al asociar algo del presente con un recuerdo reprimido y al no poder apalabrar el acontecimiento se revelaba en un síntoma. A partir de la obra freudiana la mayoría de los recuerdos tienen una alta relación con la sexualidad infantil.

Entonces las fantasías se generan por una conjunción inconsciente entre vivencias y cosas oídas, de acuerdo con ciertas tendencias, las cuales son las de volver inasequible el recuerdo del que se generaron, o de otro modo pueden generar síntomas al sucumbir a la represión. El recuerdo se vuelve inalcanzable al sujeto por la combinación de recuerdos y la desfiguración, y se descuida la relación del tiempo (Freud, 1897).

En 1900 Freud, con la *Interpretación de los Sueños*, llega a sugerir a la fantasía como análoga al sueño, pero en realidad más como un sueño diurno.

Freud utilizará el concepto de deseo para explicar el motor de las fantasías, pero más adelante, al exponer la teoría sexual, empleará el concepto de libido, sin embargo, no será el concepto definitivo con el que seguirá trabajando posteriormente, ya que en próximos textos Freud regresará al concepto de deseo para explicar a las fantasías y otros fenómenos psicológicos a lo largo de toda su obra. Cuando se habla de las fantasías se puede pensar en algo que se mantiene estático, ya que éstas se mueven por todo el psiquismo del sujeto, tratando de salir del inconsciente a la consciencia, el contenido de estas fantasías van a estar marcadas por un deseo inconsciente que busca ser satisfecho. Por lo tanto el psiquismo del sujeto va a estar ligado al mecanismo de la represión, en donde algunas pulsiones son restringidas de la consciencia, marcando esa división entre lo consciente e inconsciente (Véliz, 2011).

Freud habla de 3 tiempos de la fantasía y explica:

“Una fantasía oscila en cierto modo entre tres tiempos, tres momentos temporales en nuestro representar. El trabajo anímico se anuda a una impresión actual, a una ocasión del presente que fue capaz de despertar los grandes deseos de la persona; desde ahí se remonta al recuerdo de una vivencia anterior, infantil las más de las veces, en que aquel deseo se cumplía, y entonces crea una situación referida al futuro, que se figura como el cumplimiento de ese deseo, justamente sueño diurno o la fantasía, en que van impresas las huellas de su origen en la ocasión y en el recuerdo. Vale decir, pasado, presente y futuro son como las cuentas de un collar engarzado por el deseo” (Freud, 1908).

Entonces Freud hace un intento por demostrar que la realidad psíquica es una cuestión dinámica y por lo tanto sienta las bases de toda una serie de

escuelas que vendrán después de él, pero ese dinamismo implica que esa realidad psíquica está en constante movimiento, así que se va nutriendo de los acontecimientos del mundo externo de cada persona. A diferencia de muchas ideas que se manejaban en ese tiempo que no le daban importancia al quehacer interno de las personas, ideas que a la fecha todavía se practican y divulgan en algunos lugares.

3.2.1 La fantasía en Lacan

Jaques Lacan de formación médica se interesa por el psicoanálisis pero incorpora a éste, conceptos de matemáticas, lingüística, semiología, antropología, y un pensamiento sumamente complejo. Al igual que Freud, Lacan fue modificando y ampliando sus ideas a lo largo de su vida, mientras trabajaba con sus casos, tanto con los casos de Freud al cual jamás busca quitarle crédito por sus hallazgos diciendo en su seminario 14 “a Freud lo que es de Freud, no me lo apropio nunca.”

Debido a la influencia de la antropología lingüística y a las pruebas que aporta el psicoanálisis donde la palabra es algo central postula que “El inconsciente está estructurado como un lenguaje, hay que tomarlo más que nunca al pie de la letra” (Lacan, 1966).

Lacan usa poco el término fantasía, pero haciendo uso de las traducciones y el lenguaje desarrolla la concepción de fantasma, dándole otro sentido a la palabra Fantasma usada por Freud que al principio seguía el sentido común de la lengua alemana para designar a la fantasía o imaginación y a partir de 1987 va a empezar

a tener un significado mucho más técnico en la teoría Freudiana. Lacan adopta el concepto freudiano de fantasma, pero subraya muy pronto la función defensiva. En el seminario 14 (1956-1957), el fantasma es asimilado a lo que en adelante denomina una "detención en la imagen", un modo de impedir que surja un episodio traumático. Imagen coagulada, modo de defensa contra la castración, el fantasma es no obstante inscrito por Lacan en el marco de una estructura significativa, de modo que no se lo podría reducir al registro de lo imaginario (Roudinesco, 1998).

Más allá de la diversidad de los fantasmas de cada sujeto, Lacan postula la existencia de una estructura teórica general, el fantasma fundamental, cuyo "atravesamiento", por el paciente marca la eficacia del análisis, materializada en un reordenamiento de las defensas y una modificación de su relación con el goce (Lacan, 1966).

Lacan ha destacado la naturaleza esencial de lenguaje del fantasma. También ha demostrado que los personajes del fantasma valen más por ciertos elementos aislados como: palabras, sonidos y objetos asociados, partes del cuerpo, rasgos de comportamiento, y básicamente cualquier signo, que por su totalidad. Propuso el siguiente matema (término introducido por él, que denomina un tipo de formalización con la que algunos conceptos psicoanalíticos podrán ser descritos a través de una notación algebraica):

$$\$ \langle \rangle a$$

El cual se lee S barrada, rombo (o losange), a minúscula. Este matema designa la relación particular de un sujeto del inconciente, tachado e irreductiblemente dividido por su entrada en el universo de los significantes, con el objeto pequeño a que constituye la causa inconciente de su deseo (Chemama, 2002).

En el seminario Lacan hace hincapié en que el rombo designa una doble relación, mayor/menor, Incluido/excluido. Sumamente complicado en su intento por hacer del psicoanálisis un quehacer mucho más científico usando matemáticas, Lacan dice:

“¿Qué es lo que *lleva* el fantasma? Esto que lleva el fantasma tiene dos nombres que conciernen a una sola y misma sustancia, si ustedes quieren reducir ese término a esta función de superficie tal como lo he articulado el último año. Esta superficie primordial que nos hace falta para hacer funcionar nuestra articulación lógica, de la que conocen algunas formas. Son superficies cerradas, del orden del globo, estamos cerca de decir que ellas no son esféricas, llamémosle *globo*, veremos lo que motiva, a qué se amarrará la existencia de los globos en lo real.

Esta superficie que llamo globo tiene dos nombres: el deseo y la realidad.”

Propone un nuevo esquema con forma de globo tridimensional que tiene que ver con la botella de Klein para explicar tanto al sujeto barrado y su relación con el fantasma. La fórmula del fantasma será insertada en el grafo del deseo propuesto desde el seminario 5, pero que termina hasta el seminario 16.

Dejando a Lacan por el momento y retomando los videojuegos, y sobre todo a los videojugadores, como se puede apreciar en el caso que presento más adelante en la tesis, los sueños, así como las fantasías diurnas se ven afectados y crean una retroalimentación con el uso y desarrollo del videojuego. No es descabellado pensar que cuando la realidad se torna más complicada, se aumenta tanto la fantasía, y así como se ha observado en muchos casos, el uso de los videojuegos.

El videojuego se puede convertir en el combustible de la fantasía y a su vez debido a la fuerte presencia de fantasías en la vida de un sujeto este puede recurrir al videojuego como un distractor, de la vida, o de las fantasías. Como ya se hizo, se sugiere observar el caso que se presenta teniendo en cuenta este capítulo. Por otro lado, definitivamente esta no es la única razón por la cual se juegan videojuegos, se puede presentar todo un sistema de interacciones con muchísimos factores.

Capítulo 4

Semiótica, el signo de jugar videojuegos.

“La semiótica es, en principio, la disciplina que estudia todo lo que puede usarse para mentir”. (Umberto Eco)

Antes de hablar de videojuegos y semiótica, es importante aclarar brevemente qué es la semiótica. La semiótica surge de varias raíces y se desarrolla en varias escuelas, a pesar de sus puntos en común es incluso difícil decidir un término determinado. Resulta importante aclarar de donde viene el término, cuales son las corrientes y como se pueden acoplar a la temática del presente trabajo, los videojuegos.

El vocablo semiótica, es de origen griego. Semeiotiké, y significa la observación de los síntomas. Acuñado por Galeno desde el siglo II. Entre los griegos, el vocablo *sema* se usaba desde antes que las tradiciones orales emanadas del periodo micénico fueran fijadas por Homero en la épica griega, aproximadamente desde el siglo VII antes de nuestra era. Sema, significaba tanto la señal, como el indicio, el signo, la marca, se usó para denotar todo lo que por contraste a un continuo se diferenciaba de él (Pérez, 2000).

El actual término “semiótica” remite, a una muy larga y fatigosa historia de búsquedas y exploraciones en torno al complejo fenómeno de la significación o, si se quiere, de las situaciones significantes, que ha desembocado en las actuales prácticas de desmontaje, de la más diversa índole, aplicadas a distintas configuraciones culturales, interesadas en los sistemas y mecanismos de la significación (Pérez, 2000).

Se puede decir que durante una parte del siglo XX se mantuvieron los dos términos (semiología y semiótica) ya usándose indistintamente. Así se dio en llamar “semiología”, sobre todo en Francia, tanto a la disciplina que tenía como objeto el estudio de los signos en sistemas verbales, como a la corriente europea (saussureana) de la semiótica. En cambio, se llamó semiótica ya a la disciplina que se ocupaba de los sistemas de signos no verbales, ya a la corriente anglosajona de base lógico-filosófica (Peirce, Frege, Russell, y muchos otros). Como dice Umberto Eco “pronto releeremos entera la historia de la filosofía, en clave semiótica” (Jakobson, 1980).

Al haber tantas escuelas y diferentes opiniones, es necesario observar aunque sea someramente algunas de las principales. Para Peirce semiótica es “la doctrina de la naturaleza esencial de las variedades fundamentales de toda posible semiosis”; para Saussure, se trata de una “ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social” a la que propone que dé el nombre de “semiología”, Para Erik Buysens, en cambio, se trata del “estudio de los procesos de comunicación , es decir, de los medios utilizados para influir a los otros y reconocidos como tales por aquel a quien se quiere influir”, la llama semiología. Para Umberto Eco “es una técnica de investigación que explica de manera bastante exacta cómo funciona la comunicación y la significación (Pérez, 2000).

Parece ser que se puede coincidir en que el análisis semiótico no es un acto de lectura, sino, un acto de explicación de las raíces, condiciones y mecanismos de la significación.

Para Saussure, el lenguaje es una institución social, y por tanto, el sistema de signos de que hace uso es siempre un sistema de signos convencionales. Este carácter colectivo, si se prefiere, social es una característica esencial de todo hecho semiológico: si no es social o colectivo un fenómeno no es semiológico (Koerner citado por Pérez, 2000).

Al igual que Ferdinand de Saussure, Erik Buyssens la llama semiología, pero de acuerdo a su definición el objetivo de esta disciplina es: el cómo de la significación, cada proceso de comunicación se descompone en sus diferentes elementos a los que se analiza, uno a uno, para ver no sólo cómo se da en ellos eso que llamamos significación que no es otra cosa que su capacidad de “influir y ser reconocidos” por el destinatario sino en concreto en qué consiste ese mecanismo (Pérez, 2000).

Según Ch. Morris la semiótica es, una “doctrina comprensiva de los signos”. Según él la semiótica es la “ciencia de la semiosis” cuyo objeto es “el signo o conducta semiótica”. El proceso en el cual alguna cosa funciona como signo puede llamarse semiosis. Se ha considerado comúnmente, en una tradición que se remonta los griegos, que este proceso supone tres (o cuatro) factores: aquello que actúa como un signo, aquello a que se refiere el signo, y el efecto en un intérprete. Estos tres componentes de la semiosis pueden llamarse, respectivamente, el vehículo señal, el designatum y el interpretante; el intérprete puede incluirse como un cuarto factor. Estos factores hacen explícitos los factores sobreentendidos cuando en el habla común se dice que un signo indica algo a alguien (Beuchot, 1979).

Para Eco “hacer semiótica” consistiría en un doble conjunto de hechos, unos, los de la comunicación, que se interesan en los signos; y otros, los de la significación, interesados en los códigos (Eco, 1973).

Eco cuestiona al signo diciendo, un lingüista podría observar que si empezamos a llamar signo a cualquier artificio que permite de alguna manera una interacción entre dos sujetos, e incluso las traducciones solitarias que Sigma realizaba en su mente, ya no hay manera de detenernos. Existen artificios que son signos en sentido propio, como las palabras, algunas siglas, algunas convenciones de señalización, y luego está todo lo demás que no es signo, que puede ser experiencia perceptiva, capacidad de deducir hipótesis y previsiones de la experiencia, etc (Eco, 1973).

Después casi al final del signo escribe Individualizar en el signo elaborando la huella significativa de su producción, es un trabajo que corresponde a la hermenéutica, en el sentido de que la sociedad tiende a borrar de las referencias del signo el proceso productivo que lo ha iniciado. Pero si el problema puede ser irrelevante para la emisión de un signo simple y muy estandarizado (como la palabra /caballo/, resulta esencial para descodificar un filme. Como sucede en el signo estético, la misma organización de la forma de la expresión, la substancia de la expresión asumida y la forma del contenido que se presupone, son signos formadores o indicios del tipo de trabajo, de las determinaciones ideológicas, económicas y estéticas que rigen el signo complejo en su complejidad; en términos médicos, son sus síntomas. Una semiótica del discurso debe llegar hasta poder identificar, por medio de códigos aceptables, el trabajo que se realiza en la producción del signo (Eco, 1973).

En resumidas cuentas, la semiótica se ocupa de signos, sistemas sígnicos, acontecimientos sígnicos, procesos comunicativos, funcionamientos lingüísticos y cosas así. Es decir, la semiótica se ocupa del lenguaje entendido tanto como la facultad de comunicar que como el ejercicio de esa facultad. La semiótica, por tanto, se ha ocupado cosas que son tan diversas y abarcan amplias áreas, como podría ser la psicología, la filosofía, el cine o hasta los videojuegos.

Steven Poole se basa en Charles Sanders Peirce para hacer su modelo para analizar videojuegos, y para entender dicho modelo, hay que tratar de entender a Peirce.

Para Peirce en su *System of Logic, from the point of view of Semiotic*, la Semiología suponía un tratamiento de las condiciones generales de que los signos sean signos, y a sus ojos era erróneo a la vez confinar la tarea de la semiología a la lengua y, por otra parte, excluir a la lengua de esta tarea. Para él la clasificación natural se lleva a cabo por dicotomías, u hay un elemento de dualidad en todo conjunto. Una diada consiste en dos sujetos reducidos a unidad, y define la investigación de esto como “un estudio de las diadas en las formas necesarias de los signos”. Ve a la lengua en su estructura formal, gramatical, como un sistema de “diadas relacionales”. La relación diádica esencial es la oposición. Insistió en la “la verdad manifiesta de que la existencia consiste en oposición” y declaró que “una cosa sin oposiciones ipso facto no existe”. Según él la tarea primaria es dominar “la concepción del ser a través de la oposición (Peirce citado por Jakobson, 1980).

Peirce define al significado como “la traducción de un signo en otro sistema de signos”. El problema de la traducción es fundamental desde el punto de vista de Peirce. A pesar de todos los desacuerdos, incomprensiones y confusiones que

ha provocado el concepto de “interpretantes” de Peirce, según Jakobson es uno de los hallazgos más ingeniosos y uno de los recursos más efectivos que recibieron de Peirce la semiología en general. Pero hay que utilizar las herramientas que Peirce dio siguiendo su delimitación, en primer lugar, el Interpretante Inmediato, que es el interpretante tal como se revela en la comprensión correcta del signo mismo, y se llama ordinariamente el significado del signo. Tal interpretante de un signo “es todo lo que está explicito en el signo mismo aparte de su contexto y de las circunstancias de su emisión”.

En palabras de Jakobson:

Este interpretante “selectivo”, en cuanto distinguido del “circunstancial” (environmental), es una clave indispensable pero demasiado a menudo olvidada para la solución de la cuestión fundamental de los significados generales en los diferentes aspectos del sistema verbal y otros sistemas de signos.

La más conocida de las afirmaciones generales de Peirce es que existen tres clases de signos. Pero Peirce no encierra en absoluto a los signos en una de estas tres clases. Esas divisiones son únicamente tres polos, todos los cuales pueden coexistir dentro del mismo signo. El símbolo, tal como él lo subraya, puede tener un icono y/o un indicio incorporado dentro de sí, y “los signos más perfectos son aquellos en los que los caracteres icónicos, indicativos y simbólicos están mezclados tan equitativamente cómo es posible” (Peirce citado por Jakobson, 1980).

Jakobson no puede explicar a Peirce sin citarlo textualmente, en lo que para él, Peirce zanja uno de los principales problemas de la semiótica:

¡Así el modo de ser del símbolo es diferente del icono y del indicio. Un icono tiene la clase de ser que pertenece a la experiencia pasada... Un indicio tiene el ser de la experiencia presente. El ser de un símbolo consiste en el hecho real de que algo se experimentará si se satisfacen ciertas condiciones. El valor de un icono consiste en su exhibir los rasgos de un estado de cosas considerado como si fuera puramente imaginario. El valor de un indicio es que nos asegura de un hecho positivo. El valor de un símbolo es que sirve para hacer racionales al pensamiento y a la conducta y nos permite predecir el futuro.

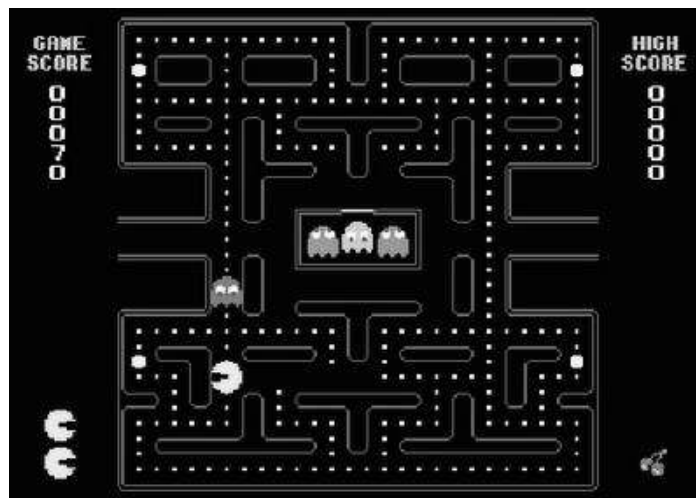
Ya hablando de videojuegos...

Ya hablando de videojuegos, una figura simplona y redonda flota a lo largo de la pantalla. Ésta se encuentra constantemente buscando cosas que comer o consumir. En cierta forma estamos viendo una parábola neomarxista del capitalismo. Esa figura es el consumista puro. Con su forma y su única acción, él claramente solo quiere una cosa: sentirse completo, en paz consigo. Tal vez percibe que si come lo suficiente, en otras palabras, compra suficientes productos, él obtendrá ese estado de perfección, en el caso de Pac-Man de redondez completa. Pero eso nunca puede suceder, está condenado para siempre al vacío metafísico. Es una fábula trágica dibujada en colores primarios.

Un video juego puede no ser un texto, pero es verdad según Poole que los videojuegos le hablan a los jugadores en una especie de lenguaje, uno que el

jugador experimentado se sabe de memoria. Y no es un lenguaje verbal, es un lenguaje gráfico. Los videojuegos nos hablan a través de signos.

Algo fascinante acerca de los videojuegos es que constituyen un ejercicio caleidoscópico de semiótica, se meten con un sistema siempre cambiante de interacciones de signos. Poole opina, idea que comparto, que los videojuegos, en su inmensa velocidad y complejidad, se han convertido en el sistema más sofisticado de comunicación de significados que la cultura ha visto, mucho más que los anuncios, o incluso el internet, etc. Al final de cuentas los videojuegos utilizan a todas las anteriores.



Pac-Man Creado por Toru Iwatani, Namco 1980

Seguimos con Pac-Man que a pesar de su forma simplona, que no se ve como un hombre, que más bien parece algo que le pones a tu vaso de gin & tonic (Su creador Toru Iwatani, fue inspirado por una pizza sin una rebanada), es un símbolo. Un Símbolo es una señal cuyo significado es determinado por convección social, como un número. Charles Sanders Peirce, creador de gran parte de la semiótica moderna, define al símbolo como “Símbolos, o señales en

general... que han sido asociados con su significado por uso. Así se hacen la mayor parte de las palabras, y frases, y discursos, y libros y bibliotecas”.

Pero una parte muy importante de cualquier personaje de videojuegos es su forma dinámica. Pac-Man por ejemplo, es una clase diferente de signo. Mientras se mueve la pieza faltante de la pizza se expande y se contrae, lo que de hecho parece como una boca que se cierra y se abre. Pac-Man es también en cierta extensión un ícono. Peirce define a ícono como algo que como una imagen, sirve para llevar ideas de las cosas que representa simplemente imitándolas.

El tercer tipo de signo que necesitamos saber es el de índice. Hay que imaginar que el laberinto de Pac-Man fuera un mapa esquemático de un laberinto de verdad. En ese caso, sería un índice, básicamente, un signo que señale. En términos de Peirce, “indicaciones, o índices... muestran algo acerca de las cosas, a cuenta de estar conectados físicamente con ellas. Como un señalamiento en la carretera que indica que camino hay que tomar, o un pronombre relativo, que está puesto junto al nombre de la cosa que pretende denotar.” (Peirce, 1893-1913 citado por Poole, 2000).

Pac-Man es tanto un símbolo, y en una extensión menor un ícono. Como dice Jakobson, esto no es inusual. De hecho muchos, sino todos de los signos más importantes son en realidad una combinación en diferentes razones de dos tipos o de los 3 tipos básicos que propone Peirce (Poole, 2000). Pero Poole se equivoca no es que “sean” una combinación o que haya 3 tipos básicos de signos, sino son como anota Jakobson 3 dimensiones que puede tener o no, un signo, y en las que se puede hacer cierto nivel de análisis.

Un mapa puede ser un Índice, de acuerdo a la forma en la que comporte y señala a profundidad las características estructurales del paisaje que describe, pero también es un icono en tanto que se ve como el terreno visto desde el aire. Un ejemplo que propone Poole y seguramente otros, es el de la primera letra iluminada de un manuscrito medieval, que es tanto un símbolo como componente de un lenguaje, y un icono como ilustración.

Así que Pac-Man es un símbolo. Su forma, según su creador, “simplemente representa la personificación de comer”. Y de hecho Pac-Man es un juego acerca de comer. Los puntos que come son tan perfectamente simbólicos que no representan ningún objeto, están ahí para ser comidos y ya.

Como ya se ha mencionado Pac-Man fue el primer juego en ser jugado verdaderamente por mujeres, precisamente debido a su filosofía del consumo. Comer está figurado no como algo que se deba castigar, sino como algo que se celebra, algo literalmente empoderante.

Sin embargo, parece oportuno leer a Pac-Man como un juego que proviene de un lugar, Japón, que en ese tiempo está empezando a reclamar su papel en el poder financiero global. Como una sátira a una clase diferente de consumo: el capitalismo de finales siglo XX (Poole, 2000). De ahí la metáfora de que para Pac-Man, el consumo no puede terminar, ninguna cantidad concebible de puntos es suficiente. Él va a continuar consumiendo, va a buscarlos y consumir puntos hasta que muera.

Pero también existen otros personajes en Pac-Man, como esos fantasmas con ojos. Son símbolos, pero también son más iconos incluso que el Pac-Man

mismo, debido a que sus ojos están relativamente bien definidos. Pac-Man no tiene ojos, pero los fantasmas si tiene ojos con pupilas que se mueven.

De acuerdo con Poole los fantasmas son de hecho algo más semióticamente avanzado del juego, analizables en cualquiera de las 3 clases de signo, porque sus ojos también funcionan como índice. A donde sus ojos están mirando indica hacia donde el fantasma irá después. Los ojos señalan, por lo tanto funcionan como un Índice. Esto es un signo particularmente importante para el jugador que debe ser capaz de leerlo, en tanto que durante la mayor parte del juego debe evitar el contacto con estos fantasmas so pena de muerte.

Por cierto, la animación de cuando Pac-Man muere, reafirma perfectamente la teoría política acerca del juego que Poole propone. La boca de Pac-Man se abre sin detenerse hasta que no queda nada de él, se podría decir que se consume a sí mismo.

Se podría, de acuerdo al modelo de Poole, analizar cada detalle del juego, incluso los pequeños Pac-Mans que están en una esquina de la pantalla, que representan justamente cuántas vidas le quedan al jugador, son representaciones simbólicas, y también son índice.

Las bolas grandes tienen funciones que van más allá: como “power-ups”. Cuando Pac-Man come una, por un breve periodo de tiempo, convierte la persecución de los fantasmas que por algún tiempo lo han estado acosando. Ahora se puede decir eso en términos semióticos, el power-up (como las estrellitas en Mario Bros que hacen a Mario invencible) funciona de hecho como un segundo orden de signos, son signos sobre los signos (Poole, 2000).

La bola en sí, es un signo para un “power-up” de acuerdo con el diseño del juego. Pero el power-up en sí no tiene ninguna existencia independiente. Parece gracioso que donde una frase de la teoría posmoderna es particularmente apropiada: un power-up es un “significador flotando”. El significado del power-up, consiste enteramente en un chance de relaciones potenciales entre el resto de los signos del juego, en un periodo de tiempo determinado.

Alexey Pazhitnoc, el creador de Tetris, uno de los juegos más reconocidos a nivel internacional y de todos los tiempos, ... mencionó que de todas las explicaciones que la gente le había dado a lo largo de los años, de por qué su juego era tan adictivo menciona que, un psicólogo amigo suyo algún día le mencionó: “¿qué es lo que ves en la pantalla cuando estás jugando?” ... le respondió que sólo quedaban los errores, porque a él le pareció que no servía de nada una vez que una fila estuviera completa quedara en la pantalla. ... menciona que su amigo psicólogo le dijo que exactamente esa era la razón por la que la gente, incluido el propio ... que confesó haberse hecho adicto al juego desde que lo estaba probando, jugaba Tetris para “tratar de eliminar todos los errores de su vida”. Al igual que la parábola que propone Poole acerca de Pac-Man, para Tetris, una de sus lecturas podría ser la representación del ideal un tanto occidental y posmoderno, de ir más lejos, más rápido y mejor, de eliminar hasta el más mínimo rasgo de error. Al menos simbólicamente.

Los videojuegos actuales obviamente son muchísimo más icónicos, y sobre todo en los 90's se buscó mejorar el aspecto icónico de los videojuegos, pero se descuidó mucho las otras dos posibles lecturas del videojuego como signo. Sin embargo actualmente se ha llegado a lo que desde el año 2000 se anticipaba como el futuro de los videojuegos. El nivel de interacción con la historia, que ya en muchos casos es algo que se construye de acuerdo a las decisiones que el PC va

tomando en el juego. Ya no solo depende del jugador si se gana, se pierde o qué puntajes alcanza, sino como se va moldeando el mundo interno del juego, y lo que representa.

Un ejemplo de lo anterior, que a mí me resulta particularmente atractivo es Dragon Age Origins, donde a primera vista se podría decir que el juego representa la lucha ya añeja de siempre entre el bien y el mal. Pero haciendo un análisis más detallado del juego no queda tan claro dónde está el “bien” y donde está el “mal”. El PC, ya sea humano, elfo o enano, con una historia particular y una forma de hacer las cosas, debe por errores y circunstancias un tanto penosas en las que se encuentra, dejar su estilo de vida e ir reclutado un tanto a la fuerza, a combatir un mal terriblemente poderoso, pero él solo es parte de un ejército, un ejército que se ve destruido en combate por una traición, y solo él y un compañero de armas sobreviven, hasta aquí las modificaciones que se pueden hacer en la historia no son tantas, los dos sobrevivientes deben conseguir un ejército nuevo y volverse sumamente poderosos para lograr combatir lo que promete ser la destrucción del mundo como lo conocen. El cómo, ya va siendo mucho más discrecional del PC, que se ve siempre tentado y confrontado por dilemas éticos y de forma de hacer las cosas, que entabla una serie de relación de amistad, de trabajo o incluso de pareja, con varias opciones de conversaciones frente a personajes sumamente complejos.

Por lo tanto se podría decir que, aunque el juego tenga cierta estructura, ira representando para el jugador más que nada una búsqueda de su ideal. Existe otro juego que he mencionado titulado Fallout 3 donde al igual que en Dragon Age se le permite al jugador tomar una serie de decisiones, que afectaran obviamente el significado del juego para él. Sin embargo los diseñadores tenían claros dos elementos, el primero sumamente ético, y el segundo algo que trasciende a todos, la búsqueda de una identidad. El PC debe de huir de la bóveda anti-radicación

donde supuestamente había nacido, para buscar a su padre, que huye de ahí también, durante la búsqueda de su padre el PC va acumulando karma descubriendo un mundo terrible lleno de todas las virtudes y maldiciones humanas, mientras explora ese mundo gigantesco que es la ciudad de Washington DC ya devastada por un holocausto nuclear, empieza el PC se topa con pistas de la identidad de su padre.



Fallout 3 desarrollado por Bethesda Game Studios en 2008

Para no hacer el cuento largo, al final del juego el PC tendrá en sus manos el futuro de la humanidad, y el sujeto atrás del PC deberá decidir si sigue el ejemplo de su padre o hará lo opuesto. Pero no solo implica hablar del significado del videojuego, implica en su defecto hablar del significado ético de un videojuego, tema que podría fácilmente abarcar una tesis, pero por el momento me conformo con el siguiente capítulo.

Capítulo 5

Ética y Videojuegos

“En su medio natural, cada animal parece saber perfectamente lo que es bueno y lo que es malo para él, sin discusiones ni dudas. No hay animales malos ni buenos en la naturaleza, aunque quizá la mosca considere mala a la araña que tiende su trampa y se la come. Pero es que la araña no lo puede remediar...” (Savater, 1991)

El debate de si los videojuegos son algo bueno o malo ya es muy añejo y realmente no parece tener solución. Como la mayoría de las cosas parece ser cuestión de casos específicos y opiniones específicas.

Antes de seguir hablando directamente de videojuegos es preciso hacer un paréntesis para hablar de ética solamente. El dualismo es una idea que ha estado presente en prácticamente todas las culturas, consiste en la creencia de que en los hombres hay dos elementos distintos e irreducibles que los colocan ante la disyuntiva de decidir entre cursos de acciones posibles. Por ejemplo, en ética, por un lado, se encuentran los actos considerados buenos, virtuosos, racionales y justos; por otro, los malos, viciosos, pasionales e injustos. También, en varios pensamientos filosóficos existe una tensión entre otra clase de dualismos, como el que existe entre la creencia de que los hombres son libres y la creencia de que los hombres están determinados, ya sea por la ideología de una clase dominante, por fuerzas inconscientes o por la existencia de un mapa genético dado. Sin duda alguna, otra forma de dualismo se encuentra representado por las relaciones que

existen entre el yo y los otros, o bien por las relaciones que existen entre el alma, espíritu, inteligencia y las fuerzas corporales.

Fernando Savater (1991) plantea una analogía entre las termitas africanas y Héctor, el personaje de la *Ilíada* de Homero. Si el termitero gigante de las termitas africanas colapsa, sea cual sea la razón, hay termitas soldado que saldrán a defenderlo de otras hormigas más grandes y mejor armadas, las termitas soldado al ser más pequeñas y no tener exoesqueleto sólo pueden colgarse de las hormigas invasoras tratando de detenerlas, mientras tanto las termitas obreras cerraran todo acceso al termitero dejando a las termitas soldado fuera asegurando su muerte. Héctor también queda afuera de las murallas de Troya a esperar al guerrero más poderoso de su época, Héctor sabe que él como las termitas soldado lo más probable es que muera, pero a diferencia de las termitas, Héctor puede escoger qué hacer, y en un acto que calificamos de heroico, escoge enfrentarse a Aquiles.

Para definir textualmente lo que es la Ética, retomamos el párrafo anterior. Según los filósofos, a diferencia de otros seres vivos o inanimados, los hombres podemos inventar y elegir en parte nuestra forma de vida. Podemos optar por lo que nos parece bueno, es decir, conveniente para nosotros, frente a lo que nos parece malo e inconveniente. Y como se pueden hacer esas cosas también podemos equivocarnos, algo que la mayoría de los animales no hace. Es por eso que parece prudente fijarnos bien en lo que hacemos y procurar adquirir un cierto saber vivir que nos permita acertar. A este “saber vivir, o arte de vivir”, es a lo que se llama Ética (Savater, 1991).

Juliana González, reconocida filósofa mexicana, menciona en un libro sobre ética y libertad, que la integración de lo necesario en la libertad es tanto

como saber qué tareas hay a futuro dentro del orden de la naturaleza, qué podemos elegir conviviendo y amando en medio de determinismos, y así aprender a ser algo por sí mismo en un marco definitivo e inmodificable (Orozco, 1991). Del corte filosófico entre alma y cuerpo ha surgido otra dicotomía, la del determinismo y la libertad. El asunto no es un juego porque tiene que ver con la dignidad del hombre; con esa posibilidad humana de amar que lo eleva, afirma y humaniza. Cosa que se vuelve imposible sin la libertad. La ética exige del hombre que reivindique su espiritualidad, y eso únicamente es imaginable cuando la autonomía del sujeto se reconcilia con la inmanencia del cuerpo, la ley natural y los cercos de toda clase que el medio impone (Orozco, 1991).

Uno de los autores que hablan del tema de la Ética es el filósofo racionalista del siglo XVII Baruch Spinoza, que también es retomado por González. Pero a pesar de presentar ideas contrastantes, González adecua el discurso de Spinoza para usarlo como argumento a favor de su postura en la cual, si hay ética tiene que haber libertad. Spinoza invalida el imperio de la libertad porque la Sustancia expresa sus modos bajo atributos de necesidad perfecta; y el orden matemático de la Sustancia, como el pensamiento es si acaso un entendimiento que reconoce el orden mismo de esa Sustancia. Spinoza dice que la necesidad natural es absoluta, y la libertad es un engaño del hombre. Para Juliana González *si hay ética no puede haber determinismo*, y Spinoza tiene que ofrecernos un sentido de libertad para el hombre. Si bien la Sustancia es necesaria, y todo ser persevera en su ser, para el hombre el impulso a vivir desde las pasiones unas veces asegura al hombre la alegría pero otras la tristeza, porque el modo contingente de la Sustancia necesaria experimenta pasiones, que lo complacen o displacen y en esa medida, la hacen libre: libre de sufrir o evitar el dolor. Es ahí donde ha de vivir, perseverando en su ser desde la buena pasión elegida, enmarcando en el reino de la necesidad.

En *El vizconde demediado*, cuento de Italo Calvino, se nos describe la situación del Conde Medardo de Terralba partido en una parte buena y otra mala. Su sobrino, que narra el cuento dice: “Así pasaban los días en Terralba, y nuestros sentimientos se hacían incoloros y obtusos, ya que nos sentíamos como perdidos entre maldad y virtud igualmente inhumanas” (Dieterlen, 2000).

Existe un grupo de preguntas Kantianas con las que los filósofos se han topado y batallado para entender, ¿qué puedo hacer? ¿qué debo hacer? ¿qué puedo esperar?, dichas preguntas obviamente tienen implicaciones éticas grandísimas. Algo que considero sumamente humano es el uso de tecnologías y la búsqueda de creación de nuevas. Ya desde el origen de las primeras preguntas éticas escritas, la tecnología ha ido corriendo a la par de nuestra humanidad, salvo periodos breves de represión religiosa. Pero pienso que en el mundo de lo virtual, o el mundo de los videojuegos, es donde las posibilidades de respuestas a las 3 preguntas llegan a ser casi infinita.

El hecho es que los videojuegos llegaron para quedarse, y presentan tanto aspectos positivos como aspectos negativos, uno de ellos es el manejo de valores dentro de los videojuegos, desafortunadamente los primeros en darse cuenta de este hecho fueron los encargados de reclutar gente para el ejército de Estados Unidos, crearon America's Army, que también fue conocido como AA o Army Game Project. Fue una serie de videojuegos y otros productos mediáticos del ejército de Estados Unidos, todo el proyecto fue concebido por el coronel Casey Waedynsky, y ha sido operado por el departamento de recursos humanos y economía del ejército de Estados Unidos. Wardynski pensó en una manera en la cual según el “usando la tecnología de los videojuegos, se puede proveer al público de una experiencia virtual de ser soldado, que sea a la vez informativa y

entretenida.” El modelo de reclutamiento por videojuegos ha sido aplicado en otros países como el Reino Unido.

Un genio del diseño de videojuegos Peter Molyneux decidió que eso de “los buenos” contra “los malos” siempre era lo mismo, En el año de 1997 presento un juego que parecía la antítesis de los demás videojuegos, se trataba de ser el malo, Dungeon Keeper con su slogan *Its good to be bad*, presentaba un mundo subterráneo donde los héroes de los cuentos de hadas sufrían el ataque de esqueletos, vampiros, dragones, trolls, etc. comandados por el usuario del videojuego, el amo del calabazo. Este juego rápidamente se convirtió en un juego de culto, y programo dos secuelas, la segunda parte del juego que salió a la venta en 1999, fue un éxito rotundo, la tercera parte no se realizó nunca debido a que la empresa desarrolladora, Bullfrog, desapareció.

Peter Molyneux siguió trabajando, en una nueva empresa Lionhead Studios, realizo un juego titulado Black & White, donde la mano del jugador ya no era la suya ni la de un amo de un calabozo, fueron mucho más allá, ahora se controlaba la mano de un dios, que podía ser bueno, o ser malo y podía ser amado o temido por sus “fieles”. Los guías del juego se presentan como tu conciencia, un viejo de barbas largas y canosas representante de la bondad, y un demonio regordete representante de tu lado más oscuro. En el juego tanto la mano que opera el jugador, como el templo del dios, cambiaban de acuerdo a las decisiones y el estilo de juego que tiene el jugador, lo que representa de alguna manera sus decisiones éticas.



Black & White desarrollado por Lionhead Studios en 2001

Ya tiene tiempo que los videojuegos empezaron a introducir la posibilidad de además de jugar con los “buenos”, poder jugar con los “malos”, pero resulta poco realista ser el súper bueno, o el súper malo, la mayoría de las personas no son ni blancas ni negras, como sugiere Molyneux en Black & White, somos grises, las decisiones que podría tomar cualquier persona en una situación cualquiera, pueden ser muy polémicas para otras personas.

El elemento de toma de decisiones, y sobre todo decisiones éticas o morales en los videojuegos ya es algo casi obligado en la mayoría de los videojuegos actuales, como ya mencione en el capítulo de semiótica, en mi opinión los juegos de Dragon Age, y Fallout 3 son excelentes ejemplos, Fallout fue desarrollado por Bethesda empresa que tiene tiempo creando universos donde los jugadores pueden seguir una historia o simplemente explorar el mundo para verlo y ver que aventuras alternativas se encuentran y como las resuelven.

Juegos que son considerados como sumamente nocivos para la gente joven, que tratan sobre drogas, robo y violencia como el Gran Thief Auto, cuya temática siempre es acerca de algún tipo de mafia, y donde el PC toma el control

de todo, mientras roba autos y ejecuta asesinados, últimamente ha incorporado la posibilidad de tomar al menos un par de decisiones para que demuestren sus valores, aunque sea en el mundo de la mafia, y que alteran un poco la historia que se desarrolla.

Como dice Juliana González, sin libertad no puedes hablar de ética, y los videojuegos cada día incorporan más libertades en la forma de ser jugados y lo que uno puede hacer dentro de ellos, de otra forma solo sería como ver una película, pero ahora uno no solo opera al protagonista, sino toma las decisiones de éste. La presencia de material violento, o contenido sexual ha sido regulada, por un sistema de clasificación de contenidos de los videojuegos, que se relaciona en muchos casos con la clasificación para las películas. Lo cierto es que hoy en día si un juego contiene lenguaje “inapropiado”, sangre, violencia, contenido sexual, o desnudos parciales, la caja lo informa. Ciertamente también es que la mayoría de los padres, no revisa que tipo de contenido existe en el juego que están jugando sus hijos.

¿Los videojuegos hacen violentos a los usuarios?

Por otro lado se ha dicho muy tajantemente que los videojuegos generan conductas violentas, sin embargo las investigaciones sobre si la dificultad de los videojuegos y el ritmo en el que se presenta la acción dentro de los videojuegos, en relación al comportamiento agresivo son escasas. En contraste, se ha probado que el grado de competencia de un videojuego, está relacionado con la agresión. Por ejemplo, Anderson y Morrow (1995) hicieron un experimento para determinar si las instrucciones que se les daban a los videojugadores, con respecto a un modo competitivo de juego o un modo cooperativo de juego, tenía que ver con que tan agresivamente se jugaba Super Mario Brothers. En el juego, varias

creaturas tratan de atacár a PC (Mario o Luigi), y el PC tiene la opción de ya sea atacar a las creaturas o tratar de evitarlas. Los participantes jugaron el juego en parejas, y se asignaron turnos para jugar. En la condición competitiva, a los participantes se les dijo que su objetivo era llegar más lejos en el juego que el otro participante, y los participantes cada uno uso un PC diferente (Mario o Luigi). En la condición cooperativa, a los participantes se les dijo que el objetivo era llegar tan lejos en el juego (juntos) como fuera posible, y ellos tomaron turnos usando al mismo PC (Mario). Andreson y Morrow(1995) encontraron que los participantes en la condición competitiva de su experimento mataban significativamente más creaturas enemigas que los participantes en la condición cooperativa. Por lo tanto concluyeron que la competencia eleva el comportamiento agresivo, a comparación de la cooperación.

Este juego (Super Mario Brothers) no es un juego muy agresivo, la violencia dentro del videojuego es caricaturizada y poco realista, sin embargo es un juego con mucha competencia. Para remediar eso, Schmierbach (2010) decidió observar el efecto que tiene un videojuego competitivo en la agresión cognitiva (*aggressive cognition*), usando un videojuego violento de disparos en primera persona Halo. En Halo, el PC se enfrazca en una batalla por la supervivencia contra otros personajes rivales usando una variedad de armas. Schmierbach asigno pares aleatoriamente a una de las siguientes 3 condiciones:

- A) Los participantes jugaban el juego solos contra la computadora (solo modo)
- B) Los participantes jugaban el juego contra su pareja en una batalla 1 a 1 (modo competitivo)
- C) Los participantes jugaban el juego en el mismo equipo contra la computadora (modo cooperativo).

Inmediatamente después de que juego se terminó, los participantes contestaron un test de frases incompletas diseñado para medir cognición agresiva. El resultado que obtuvieron señala que los participantes en la condición competitiva

tuvieron el nivel más alto de agresión cognitiva. Mientras que los participantes en la condición cooperativa tuvieron los resultados más bajos en agresión cognitiva (Adachi y Willoughby, 2011). De acuerdo a estas investigaciones pareciera ser que la competencia en un videojuego eleva mucho más la agresión si lo comparas con la cooperación.

Adachi y Willoughby (2011) realizaron una serie de experimentos para determinar si aumenta la agresión en los videojugadores y qué factor es el que determina este aumento. Confirmaron su hipótesis de que los videojuegos más competitivos (en su casado fueron Fuel y Mortal Kombat vs. DC Universe) producirían más comportamiento agresivo, que los videojuegos menos competitivos, incluso si se trataba de un videojuego bastante violento (Ultra y Left4 Dead 2). De igual manera la diferencia entre un videojuego violento, y uno no violento que no eran competitiva en términos de conducta agresiva era casi nula. Los hallazgos de Adachi y Willoughby (2011) sugieren que el nivel de competitividad en un videojuego es un factor importante entre la relación entre un videojuego y el comportamiento agresivo. Así mismo no encontraron interacción entre género y predicción de agresión con videojuegos. Finalmente observo que los dos videojuegos competitivos, Fuel y Mortal Kombat vs. DC Universe, elevaban la línea base de ritmo cardiaco de sus participantes, esto puede participar en el mecanismo que causa que los videojuegos competitivos puedan influir en la conducta agresiva.

Capítulo 6

Presentando un caso.

Para ilustrar gran parte de lo ya recorrido hasta el momento dentro de este trabajo, resulta interesante leer la experiencia de una persona que toma los videojuegos como algo importante en tu vida. A continuación presento la transcripción de una entrevista con un jugador que se podría considerar que supera el promedio de tiempo invertido en jugar, y hago un comentario a esta entrevista.



Starcraft II desarrollado por Blizzard Entertainment
en 2010

BBB hombre, 27 años, Estudiante universitario y consultor de restaurantes, y videojugador.

----- Háblame un poco de ti. A qué te dedicas, etc.

BBB.- Soy consultor de restaurantes porque era mesero, y estudio economía.

Ahorita solo trabajo los fines de semana, así que le dedicaría 12 horas a la semana a trabajar, y al Starcraft le dedicare mínimo dos horas diarias, entre que veo video y juego.

Ahorita solo juego Starcraft 2, pero antes jugaba el 1 y también jugaba Warcraft.

----- ¿Sólo juegas esos, entonces el chiste es el sistema que hizo Blizzard?

BBB.- Lo que me gusta es ese tipo de juegos, como el age of empires, donde haces un ejército, aunque Blizzard es por mucho para mí la mejor compañía que hace ese tipo de videojuegos. El batlenet de Blizzard es una cosa impresionante.

----- ¿Entonces dirías que la interface para jugar con otros jugadores es lo importante?

BBB.- Sí, y esa es la mejor. Sobre todo en Starcraft dos, porque la de Warcraft era buena pero no tanto como ésta.

----- ¿Entonces qué es lo que te motiva más a jugar?

BBB.- A pues que voy a destruir a alguien más, la competencia con otro ser humano, de hecho ni siquiera he acabado las misiones. La historia del juego me interesa a grande rasgos, pero hacer las misiones no me importa tanto. Acabe el Warcraft por los videos, pero ahorita como solo hay 10 misiones del Starcraft me da flojera empezar y que termine, y como todavía vienen 2 expansiones para continuar la historia.... Entonces mejor hasta que esté todo.

----- ¿Entonces es el único tipo de videojuegos que juegas?

BBB.- Pues si juego nintendo y así a veces, pero les falta.

----- ¿Entonces tu emoción esta en ganarle a otro ser humano?

BBB.- Exacto... eso es lo que me gusta.

----- ¿Desde cuándo empezaste a jugar videojuegos? y compáralo con cómo es ahora

BBB.- Tuve mi Atari desde los 5, y desde entonces nunca he dejado de jugar videojuegos. En esa época jugaba con mis hermanos, entonces era mucho más casual, la competencia era sólo entre mis hermanos (somos 4 y yo soy el segundo).

----- ¿Cuándo estás jugando te ubicas dentro del juego o fuera del juego, en los juegos tipo God te sientes como si fueras el general, o nunca te pierdes?

BBB.- Sí, me pierdo bien cabrón... es curioso, porque todo lo demás se va, siempre está la tele prendida, el ruido de la casa, etc. Pero yo me meto completamente dentro del juego, hasta sueño con él a veces.

Llego prendo la compu, y primero veo como una hora de videos de profesionales del mundo, de ahí me hecho el primer juego, me preparo, y sobretodo estudio lo que se está haciendo ahora, porque el Starcraft es mucho del internet, entonces la gente se mueve dependiendo mucho de lo que está pasando en internet, entonces quieras o no tienes que estar al pendiente de lo que está pasando en internet para poder vencerlos.

Entonces ya después de estudiarle un poco a los videos, me pongo a jugar, juego 1 en el cual no estoy tan concentrado y paro, luego empiezo a jugar otra vez, y por lo general juego hasta 10, tal vez... y me pierdo, todo se va, horario, comidas,

etc. Cada uno de los juegos dura de entre 10 hasta 40 minutos, hasta que le gano al otro.

Lo que me encanta es que hay ligas. En el mundo hay 3 servidores: el asiático, el europeo, y el americano, y cada uno tiene sus ligas: bronce, plata, oro, platino y los master, ahorita estoy en los primero lugares de oro, porque después de un tiempo se resetean los lugares y hay que empezar otra vez, yo estuve mucho tiempo como el primer lugar de oro, que todavía es bajo, mi plan es ser master. Porque ya empezaron los torneos abiertos en México, pero todos los que entran son Masters, entonces si no llegas con cierto nivel te van a hacer pedazos.

----- ¿Entonces no te interesa meterte a jugar ahí porque sientes que no ganarías?

BBB.- Ahorita, si en un par de meses... sobre todo en vacaciones que tenga tiempo para en verdad estudiar cómo se debe, espero estar jugando en Masters en enero.

-----Vamos a regresar a cómo sueñas cuando sueñas con Starcraft.

BBB.- Por lo general soy un Marine, y no sé por qué, porque siempre juego Protos, pero siempre soy un Marine en plena guerra contra los Zerg, y es muy divertido...

----- ¿En el juego tienes un Avatar, como para los foros y eso tienes una imagen con la que los demás te reconocen?

BBB.- Si, la mía como compre una edición especial del juego es diferente a todas las demás podía escoger unas extras, y la mía es un Marine como que en llamas.

---- Si quieres descríbeme un poquito tus sueños.

BBB.- Si, en mis sueños no soy un general, soy un soldado ahí peleando... Si algo me encanta en el Starcraft es defenderme, por lo general juego a la defensiva... Entonces en mis sueños estoy en uno de estos hoyos que hacían en la guerra... trinchera, estoy en una trinchera y viene un ataque Zerg.

No sé si alguna vez viste la película de invasión, de unos Marines que van y se encuentran unos bichos... entonces haz de cuenta, yo estoy en una trinchera y se dejan venir los Zerg, que son miles, y además son más grandes que en el videojuego. Aunque hay Zergs grandes, las unidades básicas de los Zerg en el juego yo las veo enormes. Y se arma la masacre, y por lo general despierto cuando nos ganan, porque por lo general nos ganan...

---- ¿Y qué se te ocurre con respecto al sueño?

BBB.- La primera vez que me paso en la prepa, que fue cuando descubrí el Starcraft 1, que hasta deje de ir a clases y un día soñé así y me espante mucho. Y me dije "no, esto ya no está bien" empecé a soñar así más seguido y le pare y regrese a clases bien. Y fue como de 2 meses de jugar diario casi todo el día, fue muy divertido aunque reprobé casi todas mis materias eso sí.

---- ¿Te considerarías adicto?

BBB.- Yo creo que sí, pero cuando eres adicto y no tienes como la fuente de tu adicción empiezas a ponerte mal, y yo no, aunque, a veces si... pon tu que me fui de fiesta y no llegué a dormir a mi casa, a veces me pongo ansioso y pienso que tengo que llegar a jugar el doble, para practicar y por el puntaje, porque todo el mundo está jugando diario, y si tu no juegas diario por puntos te van a pasar.

----- ¿Qué te motiva más, los puntos o ganarle a alguien más?

BBB.- Ah no, ganarle a alguien más, la satisfacción de haber destruido a alguien. Los otros juegos en línea por ejemplo los de primera persona no soy tan bueno, como el Gears of war, o sea si me entretienen pero... no se... como el juego es agarrar una arma y matar al siguiente no me late tanto, el Starcraft como que si maneja una estrategia entera.

----- ¿Qué opina tu familia de tus hábitos de juego?

BBB.- Se ríen mucho, mi hermano mayor también juega, es muy malo pero también juega. En la mesa luego comentamos y así, pero pues a mis papás no les importa mucho, porque como si voy a la escuela y trabajo, y hasta eso si soy constante en mi vida entonces no les molesta. O sea no es que haya puesto un freno a mi vida, hasta eso como que solo se ríen y entonces no me han hecho un comentario negativo.

Mis parejas he hecho el esfuerzo para que no se den cuenta de mi nivel de adicción, entonces hasta eso si las pongo primero a ellas, entonces salgo y luego regreso a jugar a mi casa, pero siempre siempre juego. Y muy pocas veces me ha pasado que cancele una cita por ponerme a jugar, aunque sí me ha pasado.

----- ¿Y así eres de competitivo en los demás aspectos de tu vida? Por ejemplo en la escuela

BBB.- Me caga perder, no soporto perder. Pero en mis calificaciones no soy lo bueno que podría ser y no me importa tanto, como que ahí si lo que me importa más es lo que aprendí y no el numerito que me pusieron. Me interesa estar al nivel de los demás, no tanto ser más listo que los demás sino la competencia ahí si es conmigo mismo. Pero si me molesta darme cuenta que mi nivel si es más bajo que el de alguien.

----- ¿Ese “me molesta” es como en el juego?

BBB.- Cuando pierdo en el juego si hago berrinche como niño chiquito, si grito y todo, me paro y me pongo a pensar. Por lo general lo grabo para ver que paso, grabo el juego no el berrinche.

Mis juegos los veo para ver nada más el punto en donde me equivoque y se provocó que perdiera.

----- ¿Cómo es tu espacio donde juegas?

BBB.- Juego en mi cuarto, ahí tengo un escritorio que es un desmadre siempre, pero lo único que no se mueve y siempre está ahí es mi compu, a veces ahí hago tarea y eso, pero luego la tarea mejor la hago en mi cama y así. Pero por lo general ese es mi espacio para jugar.

----- ¿Cuánto le inviertes al juego?

BBB.- Pues depende de cómo lo veas, el juego cuesta \$ 700 pero yo me compre una versión de \$3,000, así que si lo pones en ¿Cuánto he perdido \$ por el juego? No es tanto, pero si lo pones en términos de ¿cuánto no he ganado? Si es mucho más, como mesero mínimo gano \$500 pesos al día, entonces si estoy jugando en lugar de estar mesereando estoy perdiendo \$500 al día, y sí lo veo así.

Que pudiera ser que no estuviera mesereando diario porque estudio y así, pero yo así lo veo, en términos de cuánto no gane.

El servidor de Blizzard no me cuesta porque compre una versión especial y entonces puedo usar el servidor de por vida. En WoW creo que si hay versiones especiales que si te dejan el servidor “gratis” como 2 años, pero ahí si tienes que

estar apoquinandole de a poco al servidor para jugar, y de hecho en el Starcraft también hay que pagar \$500 pesos al año o una cosa así.

Y por jugar si he dejado de ir de revén, antes yo iba mucho de revén de jueves hasta domingo, y ahorita ya no. En la secundaria si jugaba pero si me iba de revén, ha ido en aumento mi uso.

Cuando entre a la prepa y me dieron mi primera compu, jugué los primeros dos meses literalmente 8 horas al día. Y luego se me quemó la compu, porque no estaba hecha para jugar, tenía una chafísima y deje de jugar. Ya cuando salió el Warcraft conseguí una compú y empecé a jugar pero ahorita que salió el Starcraft he aumentado el uso mucho. De hecho me entristece que no haya salido hace unos años que yo era joven y sin nada que hacer, sin responsabilidades en el mundo.

Me salió una bola en la mano que tengo que ir la próxima semana para que me la quiten, y el doctor me dijo que si era por intensidad, porque aunque no esté jugando paso muchas horas en la compu, y la posición, y el hecho de que cuando estoy jugando me pongo muy rígido.

----- ¿Pero te da satisfacción, no te relajas cuando juegas?

BBB.- No, el cuerpo no, siempre está en estrés total, sobre todo cuando pierdo, hasta siento como la pulsación sube. Y como juego mucho a la defensiva si siento mucho estrés, incluso si siento como el cuerpo se daña un poco.

---- ¿Entonces porque juegas?

BBB.- Juego porque es una salida mejor que las drogas y el alcohol, (aunque a veces fumo mientras juego, pero es solo para hacerlo más divertido, podría no fumar, cuando no tengo no fumo y no pasa nada, sigo jugando)

Como es otro mundo totalmente, con otras reglas y otro fin, todo lo demás deja de importar. Sí tengo tarea o si tengo deudas o si tengo chica o no.

---- ¿Juegas más cuando tienes más tarea?

BBB.- Trato no, pero si me pasa que cuando tengo que entregar más trabajo me pierdo. El domingo tenía mucho que entregar a mano para el lunes, y empecé a hacer mi tarea a las 3 termine la primera a las 4, y me puse a jugar, cuando me di cuenta ya eran después de las 8, y todavía pensé “si me da tiempo, pero ya mejor no”, y seguí jugando.

Cuando llego enojado a mi casa, lo primero que quiero hacer es jugar, y si como que el estrés... como que combato el estrés con eso.

----- ¿Por qué juegas con Protos, (el ejercito que escoge)?

Juego Protos siempre, porque es la raza más fuerte, en términos de unidades, 1 contra 1 son más fuerte. Ahorita el campeón del mundo usa Zerg, pero la final fue contra un Proto, los que juegan con humanos no acostumbran llegar tanto a las finales.

Luego a veces como va cambiando el juego, le van poniendo parches al juego, alguna raza queda en desventaja, hace 3 parches los Protos estaban en desventaja total contra los Zerg, y con el nuevo parche ahora es más equilibrado. Pero lo van midiendo con la opinión de los jugadores, entonces ese equilibrio es para los muy muy cabrones, para los otros niveles no importa tanto.

----- ¿Te juntas con jugadores?

Sí, tengo un amigo que ya es master, y ya me invito a clanes pero no lo he hecho porque si quiero terminar mi tesis, además si no gano no siento tanto satisfacción,

entonces meterme a ese mundo puede ser muy frustrante para mí. Aunque no creo, porque la neta soy muy muy muy bueno. Solo me falta más práctica y meterle más tiempo.

Aunque ahorita no he hecho nada de tesis por estar jugando, llevamos casi dos meses de clases y no he hecho nada, mañana estoy decidido a hacer. Cuando me lo propongo lo que hago para hacer tarea es que juego una hora y estudio una hora.

----- ¿Y si puedes cambiar el disco tan rápido, no te metes mucho en lo que estás haciendo?

BBB.- De la tarea al Starcraft si es muy fácil, pero del Starcraft a la tarea no es tan fácil, voy a la mitad de la tarea y ya estoy pensando en el Starcraft y ya empiezo a divagar y le paro. Y me pongo a ver videos para prepararme. A veces depende de los videos, hay unos muy interesantes que les pongo mucha atención, pero termino viendo a veces como 40 minutos o una hora de videos, para jugar como dos horas. Si hay mucho en internet, como ahora la cultura de Starcraft está a todo, y hay videos de los torneos y las finales. Justo acaba de pasar el torneo de aquí de México y apenas lo están subiendo, y si es muy interesante la verdad, cambia mucho el tipo de juego de los europeos, los Latinos, los asiáticos o los gringos.

Los de Estados Unidos, les decimos "cheaters", porque son tramposos, hacen cosas raras, como van y te construyen en tu pueblo, te hacen un rush de cañones, y cosas por el estilo. Es un tipo de estrategia, pero si es como desleal, y el 90% de los gringos hacen cosas así, entonces antes de jugar con uno tienes que estar pensando que va a hacer alguna cosa así, sabes que va a llegar lo más rápido a tu pueblo a atacarte con lo que tenga.

Los europeos no, ellos son más defensivos, y a los asiáticos les gustan los juegos largos, que son los juegos que duran más de 20 o 25 minutos.

----- ¿Cómo te comportas con los que estás jugando?

BBB.- La mayoría de la gente platica y eso, pero a mí me caga. Yo doy un saludo inicial, que por lo general es un “hola, mucha suerte cómo estas” y a partir de eso no hablo con nadie, a menos de que me hayan insultado. Si me insulto y le gane, entonces si le escribo y ya le pongo algo como “aprende a jugar” pero no me gusta relacionarme con ellos.

Porque si hay quien usa mucho el chat y tiene a sus amigos, y puede subir sus cosas del Starcraft a Facebook, pero yo voy a jugar, eso de hablar con la banda y hacer amigos no. Yo tengo a mis amigos ya de toda la vida, y eso de meterme a jugar para hacer amigos no. De hecho en el juego que puedes tener como registrados a tus amigos, solo tengo a mi hermano y a mi amigo que es master que se llama #####, bueno le decimos #####. Y ni platico con ellos solo jugamos cuando jugamos y ya si nos vemos por fuera pues platicamos en vivo.

----- ¿Quisieras comentar algo más?

BBB.- Solo que sí deje de salir, antes estaba de revén siempre

----- ¿Cuándo fue esa transición?

BBB.- De plano deje de salir hace como un año, 6 meses antes del viernes al sábado. Como no tenía compu mía, entonces deje de jugar tanto, y si soy medio borracho pero desde que salió el Starcraft saldré solo a trabajar, y 1 o 2 veces al mes. También como voy en la escuela y puedes ligar en la escuela entonces no hay tanta bronca. Ya veremos cuando no esté en la escuela y este rodeado de mujeres si me animo a salir más o me quedo jugando. Pero ahorita ya me da flojera no estar en mi casa jugando.

----- ¿Entonces jugabas mucho, dejaste de jugar, y salió el Starcraft II y te perdiste?

BBB.- Sí me perdí, si, fue hace dos años yo tenía 25, y pues en la prepa que yo tenía 15 y descubrí el Starcraft I y me hice adicto totalmente. De hecho yo ya estoy ahorrando para la expansión, porque quiero la cara, la que va con la que ya compre. Y triste porque viene el comic y no he abierto nada porque es de colección entonces todo está cerrado menos el juego.

Si tengo como un culto a ese juego. Yo lo considero el mejor juego que han sacado para cualquier cosa, yo creo que solo el ajedrez es un juego más complicado, con mayores variantes.

----- ¿Si tuvieras que dar una respuesta puntual a qué significa el juego para ti?

BBB.- ¿Qué es el juego para mí?... estaría entre mi vida y mi ego, un espacio intermedio ahí, mucho de que yo sé que soy muy cabrón, es por ese juego. Porque tú vas a la facultad y si hay mucha gente como yo, o mejor. Mi autoestima si está muy relacionada al nivel... o sea si he visto cómo voy pasando por las ligas, mientras voy subiendo, todo va siendo más feliz, ahorita solo una chica lo haría todo más feliz. Una chica que no me quite mi tiempo de jugar, pero eso es muy difícil, sobretodo en esta ciudad que las distancias son muy largas.

----- ¿Antes en que basabas tu autoestima?

BBB.- En la prepa tuve muchos problemas de autoestima, se alegraba un poco cuando tuve chica, pero cuando cortamos como que todo fue decayendo, y al entrar a la universidad como que volvió a subir un poco y con el Starcraft la verdad el nivel que tengo me enorgullece mucho.

Antes de la prepa... en la primaria fui un niño muy feliz creo yo, pero en la secundaria cuando todo el mundo empezó a crecer y yo no empecé a tener problemas por el tamaño. Y entrando a la prepa pues conocí el alcohol y con eso medio lo tape y el Starcraft como que me empecé a juntar con pura gente que jugaba Starcraft y mejoro todo, porque además les empecé a ganar a todos, de hecho era el mejor en la prepa. Todo como que se veía más lindo desde mi mando del Starcraft.

Nunca lo había dicho, pero si siento que el hecho de que sea muy bueno en ese juego me da mucha confianza en el resto de mis actividades del día, porque es un juego muy mental, y si tú le puedes ganar mentalmente a alguien lo físico importa muy poco.

----- ¿Crees que ahora que los gráficos son otra cosa cambia tu experiencia como jugador?

BBB.- Si, sobre todo porque es más rápido el asunto, antes para jugar con el Starcraft, el primero, para jugar e internet te tardabas una eternidad, porque además te tenías que conectar con el teléfono y ya sabes. Te tardabas una eternidad y yo ahorita llego a mi casa y 5 minutos después ya estoy jugando.

El age of empires tenía gráficos muy juegos, pero lo jugaba. Yo creo que los gráficos del Starcraft aunque no estuvieran tan bonitos, si lo hubiera comprado y si lo estaría jugando. Mis sueños si puede ser que no fueran tan vividos, pero hasta eso no ha cambiado tanto mi sueño del Starcraft I a los sueños que tengo ahora, porque no es el Zerg como el que sale en el juego, sino tú lo construyes un poco.

----- ¿En qué basas tu construcción entonces?

BBB.- Quien sabe, que buena pregunta, yo creo que un poco en el comic, y a veces yo he pensado que es como mi lucha contra mis demonios, que mis demonios los represento como los Zergs viniendo hacia mí. Pero no sé, la verdad si a veces me espantan esos sueños. Pero si he llegado a pensar que muchos de mis sueños son por lo general situaciones destructivas o pesadillas, pero al menos en estos es una batalla ganable, y los otros no.

Cuando no sueño con el videojuego por lo general es una situación ya puesta, donde mi decisión es muy poca, como que soy más espectador que protagonista. Y si sueño con una batalla de Starcraft si soy más protagonista que espectador.

Comentario del Caso.

El caso no es precisamente paradigmático sobre un jugador de videojuegos normal, sin embargo resulta interesante por el nivel de asimilación de BBB con los videojuegos, sobre todo con Starcraft II, que se ha convertido en una columna central en su vida. Menciona que a pesar de que si sale de viaje o no tiene la posibilidad de jugar no presenta mucha ansiedad o malestar físico, se considera adicto, y sabe que es algo tan malo que si empieza una relación de pareja tiende a ocultarlo y disminuye su uso un poco.

BBB ilustra bastante bien algunos postulados de la tesis, la cultura que se ha ido formando alrededor de los videojuegos, como la fantasía y el ideal del yo se tejen y retroalimentan con el videojuego, BBB lo menciona textual, el videojuego se encuentra entre su “vida y su ego”, dice que mucho de lo que es hoy en día se debe al videojuego y al excito que ha tenido jugando.

Se refuerza el uso de los videojuegos por medio de programas concurrentes, incluso la retroalimentación del control de los personajes es un reforzador, el hecho de ganarle a alguien más es otro, y la acumulación de puntos para situarse dentro de un ranquin internacional es otro, los 3 programas son fácilmente identificables y seguramente operan muchos más reforzadores que mantienen su conducta de jugar a ese nivel.

Particularmente me llama la atención el hecho de la incorporación a la actividad onírica, sus sueños de angustia están relacionados con el jugar, pero se presenta de manera inusual la posibilidad dentro del videojuego de hacer algo con esa angustia, por lo menos si sueña en algo relacionado con el juego no se encuentra tan desamparado, en cambio sí tiene un sueño de angustia donde el juego no está presente no puede hacer mucho. Siguiendo con el sueño, para mi es sumamente importante que mencione que el tipo de personaje cambia, por algo más identificable con él, pasa de una raza alienígena que usa para jugar, a ser un soldado humano, y pasa de la posición por en cima controlando todo, a estar en medio de toda la acción. Creo que ese cambio de posicionamiento ilustra como un ideal no puede ser tan alejado y ajeno a un individuo y se acerca lo más posible a la realidad, pero sin tocarla.

Capítulo 7

Conclusiones

Los videojuegos son una parte esencial de la vida cotidiana actual, se han colado en la cultura y van abriéndose cada día camino, encontrando nuevos usuarios e incluyendo nuevas aplicaciones y tecnologías a sus filas. En el 2005 un joven que jugaba WOW, cuyo personaje llamó *Leroy Jenkins* saltó a una batalla sumamente difícil prematuramente, al grito de “¡Leeeeeroy Jeeeenkins!” , arruino uno de los últimos niveles del juego para todo su grupo de jugadores, el video de ese momento fue subido a la red. A la fecha se ha descargado más de 18 millones y medio de veces, y se usa como una referencia pop. Blizzard incluso incorporó un Logro en el juego, que es algo similar a un trofeo, titulado Leroy Jenkins. La lista de referencias a Leroy Jenkins es interminable y todo fue por una broma dentro de un videojuego.



World of Warcraft desarrollado por Blizzard Entertainment en 2004. Leroy Jenkins alejandose del resto del grupo para pasar a la inmortalidad.

La evolución del ocio en la sociedad posmoderna que mencionan Munné y Codina (1992) y que señalo en el capítulo introductorio, afecta sensiblemente al mundo de los adultos pero también al infantil. En las sociedades avanzadas, los niños se encuentran entre la esterilidad del, no hacer nada y la hiperocupación del tiempo de ocio institucionalizado, que es el dedicado en la educación informal a actividades extraescolares (Trilla, 1992 citado por Munné 1992). En este contexto, el actual consumo del ocio presenta una fuerte influencia del avance tecnológico.

Hablando de videojuegos, según Malone (1980) tres ingredientes hacen de los videojuegos una actividad sugestiva para los niños, Malone ha estudiado esa actividad infantil como instrumento de aprendizaje. La investigación, realizada con niños que asisten desde preescolar hasta la secundaria, concluye que los juegos con ordenador son un modo ideal de aprendizaje, porque: 1) presentan un reto o desafío, 2) desarrollan la fantasía y 3) estimulan la curiosidad del sujeto (Munné y Codina, 1992). Yo diría que no solo a los niños estos 3 factores les resultan sumamente atractivos.

Presentan un desafío porque en ellos siempre hay que perseguir y alcanzar un objetivo. El juego ideal ha de ofrecer el reto necesario para generar una auténtica motivación intrínseca, ha de incluir un elemento de aventura y de suerte, y en los videojuegos hay un objetivo que puede o no ser alcanzado, o sea que el resultado final es incierto. Sobre el desafío y la curiosidad, Loftus y Loftus (1983) comentan que lo óptimo de un juego para que sea instructivo es que posea un nivel de dificultad que no llegue a dañar la autoestima del sujeto, de lo contrario podría disminuir su interés por el aprendizaje. Expresado de otro modo, el reto que presenta un juego debe animar antes que desanimar. En cuanto a la fantasía, que puede llegar a ser desbordante en los videojuegos, resulta sumamente útil para aprender, porque ayuda a aplicar los viejos conocimientos para comprender cosas nuevas, así como a evocar imágenes relacionadas con el material a

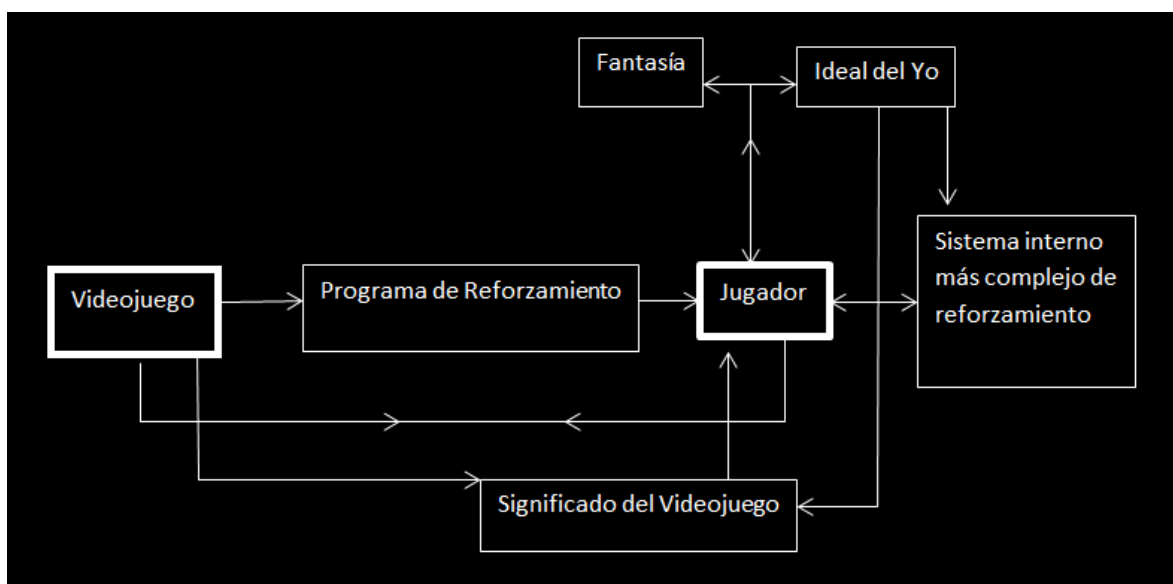
aprender. Esto último es crucial, ya que son numerosos los experimentos psicológicos que demuestran que el recurso de la imagen es uno de los mejores métodos para aprender materiales nuevos, por ejemplo Clayton (1983), ha demostrado con ingeniosos ejemplos, que con los videojuegos se pueden visualizar muchos problemas, lo que facilita mucho el aprender a resolverlos. Y finalmente por añadidura, en las fantasías hay contenidos emocionales.

Erausquin y otros (1981) han escrito que, en la televisión, es tan importante la programación como el tipo de relación que se establece entre el medio y el telespectador. De la computadora y del videojuego puede afirmarse, paralelamente, que la interacción persona-aparato importa tanto como la temática sobre la que se actúa (Munné y Codina, 1992).

Dos diferencias esenciales en este sentido entre el medio televisivo y los videojuegos son: 1) que el primero no requiere manipulación, mientras que éstos se basan en la manipulación; y 2) que en los videojuegos la interacción toma la forma de dialogo. Respecto a lo primero, se ha encontrado que, en comparación con la televisión, los niños que se entretienen con los juegos de ordenador presentan una mayor movilidad y grado de actividad (Hengst, 1990), y posiblemente incrementen la rapidez de reflejos, pues en estos juegos suele ser esencial el tiempo de reacción. En cuanto a lo segundo, el carácter dialogante de la interacción, debe señalarse que la comunicación televisiva es, además de impersonal, unidireccional (Munné, 1989), esto es, el telespectador recibe múltiples mensajes de sujetos muy diversos y salvo excepciones desconocidos para él, y no puede dialogar con la pequeña pantalla. Las posibilidades ahora dentro de los videojuegos están todavía por verse, sin embargo van siendo bastante prometedoras.

Lo que deseo plantear dentro de esta tesis, es que para mí existen muchas razones por las que los videojuegos tienen tanto éxito, todas estas razones interactúan en un sistema que se retroalimenta y del cual emerge un buen juego, y un videojugador que puede quedar cautivado con un juego.

ESQUEMA



En el esquema que planteo no existe un factor especialmente importante, sino lo importante es la interacción. Al final del día como se menciona en la entrevista, las desarrolladoras de videojuegos que producen juegos de calidad están en constante contacto con los usuarios para modificar los detalles que se requieren para tener realmente un buen juego.

El videojuego obviamente viene ya diseñado con o como un programa de reforzamiento que impacta directamente la conducta del videojugador, sin embargo eso no termina ahí, la vida interna del videojugador se ve afectada por el videojuego y esta a su vez, refuerza nuevamente al videojugador. Paralelamente a esto ocurre que el videojuego y el sujeto se comunican un sentido que responde a la pregunta de ¿Qué es jugar este videojuego para Mí?

La pregunta ominosa que hace Porush sobre “quién controla qué o qué controla a quién” en las maquinas involucra a un a una conciencia humana potencialmente autónoma, que entra en una lucha con la tecnología. Y en el caso de los videojuegos parece que la tecnología lleva la ventaja.

Para proponer la relación entre tecnología y sus usuarios como un conflicto para controlar, surge la idea de retomar un viejo debate sobre el libre albedrío vs. el determinismo en un marco más contemporáneo. Dicho marco reduce la discusión de la tecnología a los tecnofílicos alabando el uso de nuevas herramientas y los tecnofóbicos que critican una deshumanización de la era mecánica.

Dice Peter Buse (1996) al igual que Porush, para quien el verdadero problema es saber si nosotros controlamos a las máquinas o las máquinas nos controlan a nosotros, que se podría ver como qué implicaciones la tecnología tienen en el humano como sujeto. Ellos sostienen que los videojuegos están potencialmente revelando indicadores de un cambio en los paradigmas. En vez de pesar en video juegos como maquinas con capacidad de manipular “con una mente propia”, sería mejor verlos como maquinas narrativas, que proveen a sus jugadores historias en las cuales participan. Participación, como término, tiene la ventaja de transitar los límites del libre albedrío y el determinismo, y por lo tanto, un videojuego, debe tener al menos dos significados: primero el literal juego de un juego, y segundo la enunciación de un juego/narrativa por un espectador/jugador. Buse sostiene que lo que es tan fascinante de los videojuegos es la posibilidad de superponerse en estos dos significados.

Entonces una explicación a este fenómeno, podría ser que la imagen que se toma como propia en los videojuegos puede en algunos casos ser sumamente patológica. Planteo la hipótesis de que existe una relación directa entre los procesos narcisistas y alguna falla en la creación de una imagen propia desde un punto de vista psicoanalítico. También se debe tomar en cuenta que un videojuego puede servir de escape tanto a la realidad de un Yo que no se acerca a los ideales del sujeto, como a una realidad externa poco placentera donde las pulsiones o necesidades no pueden ser satisfechas. Considero que hay otros dos factores, además de los dos primeros por los cuales los videojuegos han tenido tanto crecimiento en su demanda. El primero obedece al hecho que la mayoría opera con reforzadores conductuales, con programas que operan paralelamente en un programa concurrente y el segundo que no se deben ver como una interacción entre un sujeto y una máquina, sino una narrativa, donde ambos intervienen.

Los videojuegos pueden ser fascinantes en más de un sentido, las aplicaciones prácticas que podrían llegar a tener, además del fortalecimiento de varias habilidades cognitivas. Podrían servir como prueba proyectiva, no sería nada difícil diseñar un videojuego y estandarizarlo para tal propositivo, además de la obvia sublimación que se da en muchos casos. Se han estado utilizando para entrenar gente en diferentes tareas, además de para tratar de conductualmente extinguir problemas como fobias. Incluso podrían utilizarse para enseñar ética siguiendo la teoría del desarrollo moral de Lawrence Kohlberg (1958). Como ya se mencionó, la contenido semiótico de un videojuego le da la capacidad de comunicar muchísimo más que otros medios.

El videojuego es síntesis, es una amalgama de tecnología, ciencia y arte, que implica nuestra era, el problema es que a veces la gente se encapsula en el videojuego, y no propiamente por las características del juego, sino principalmente por las carencias que tienen algunas personas afuera del juego.

Al final del día con este trabajo se plantea que existe un sinfín de oportunidades de investigación y de generar trabajos sobre una temática que ha sido, por lo menos en México bastante descuidada, y que considero de mucha trascendencia para el futuro.



Game Over...

Referencias:

- Adachi, P. J. C., y Willoughby, T. (2011, August 15). The Effect of Video Game Competition and Violence on Aggressive Behavior: Which Characteristic Has the Greatest Influence?. *Psychology of Violence*. Advance online publication. doi: 10.1037/a0024908
- Anderson, C. A., y Morrow, M. (1995). Competitive aggression without interaction: Effects of competitive versus cooperative instructions on aggressive behavior in video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 21, 1020–1030.
- Anderson, C. A., Douglas A. G., y Buckley, K. E , (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. Oxford; New York: Oxford University Press.
- BBC Noticias. (2005). Chinese gamer sentenced to life. Artículo electrónico: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4072704.stm> [recuperado el 29 de octubre de 2011].
- Bobin, J. (director y productor), Beresford, J. (productora), Lee, L. (presentador) (2000). *Thumb Candy* [documental para televisión] Channel Four
- Buse, P. (1996) *Nintendo and Telos: Will You Ever Reach the End?* University of Minnesota Press. *Cultural Critique*, No. 34, pp. 163-184
- Chemama, R. (2002). *Diccionario del psicoanálisis*. Buenos Aires: Amorrortu
- Díaz, P. (1994). *Técnica de la Entrevista Psicodinámica*. México: Pax
- Doucet, F (1975). *Diccionario del psicoanálisis clásico*. Barcelona: Nueva Colección Labor.

- Edwards, W. y Tversky A. (1979). Toma de decisiones. Trad. Suárez E. México: Fondo de Cultura Económica.
- El Universal. (2010). Estudia Profeco a videojuegos en México. Artículo electrónico: <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/58456.html> [recuperado el 10 de noviembre de 2011].
- Fox Nex.com. (2006). Chinese "Warcraft" Game Distributor Sued Over Teen's Suicide. Artículo electrónico: <http://www.foxnews.com/story/0,2933,195236,00.html> [recuperado el 29 de octubre de 2011].
- Freud, S. (1897). Manuscrito M. Obras completas. (Vol. I) Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1900). La interpretación de los sueños (II) Obras completas (Vol. V) Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. Obras completas. (Vol. IX)
- Goldstein, J., ed. (1994). Toys, Play and Child Development. Cambridge, UK: Cambridge University Press,
- González, J. (2000.) El poder de eros. Fundamentos y valores de ética y bioética. Universidad Nacional Autónoma de México. México: Paidós
- Hughes, J. NBC Noticias. (2011). Chinese couple sells three of their kids to fund online gaming habit. Artículo electrónico: <http://www.nbc-2.com/story/15157372/chinese-couple-sells-three-of-their-kids-to-fund-online-gaming-habit> [recuperado el 29 de octubre de 2011].
- Jakobson, R. (1980). El Marco del Lenguaje. Trad. Segovia T. México Fondo de Cultura Económica.
- Lacan, J. (1966-67). Seminario 14: La lógica del fantasma. Buenos Aires: Escuela Freudiana de la Argentina.
- Laplanche, J. y Pontalis J.B. (1986). Fantasías Originaria, Fantasía de los Orígenes, Orígenes de la Fantasía. Argentina: Gedisa.

- Lenhart, A., Madden, M., y Hitlin, P. (2005). *Teens and Technology*. Pew Internet & American Life Project.
- Loftus, G. R. y Loftus, E. F. (1983). *Mind at Play. The Psychology of Videogames*. New York: Basic Books.
- Munné, F., Codina N.(1992). Algunos Aspectos del impacto tecnológico en el consumo infantil del ocio. *Facultat de Psicologia, Universitat de Barcelona: Anuario de Psicología número 53*, págs. 113-125.
- Pérez, H. (2000). *En pos del signo. El colegio de Michoacán*. México
- Poole, S. (2000). *Trigger Happy*. New York: Arcade Publishing
- Reynolds, G. S. (1973). *Compendio de Condicionamiento Operante*. Trad. Campos L. México: Editorial Ciencia de la Conducta, S.A.
- Savater, F. (1991). *Ética para Amador*. Ariel, S.A. Barcelona España
- Sheldon, L. (2004). *Development and Storytelling for Games*. Thompson. Estados Unidos
- Simon, B. (2003) Review *Trigger Happy: videogames and the Entertainment Revolution* by Steven Poole. *University of Minnesota Press. Cultural Critique*, No. 54, págs. 256-258
- Skinner, F. B. (1953) *Science and Human Behavior*. The F B Skinner Foundation
- Veliz, S. H. (2011) *Fantasia y Realidad Tesis de Licenciatura*, UNAM, México.
- Weigel, M., y Heikkinen, K. (2007). *Developing Minds with Digital Media: Habits of Minds in the YouTube Era*. Harvard University, Project Zero.
- Williams, D., & Skoric, M. (2005). Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game. *Communication Monographs*, 72, 217–233. doi: 10.1080/03637750500111781