



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
CENTRO DE INVESTIGACIONES SOBRE AMÉRICA DEL NORTE

Discursos bélicos estadounidenses 2001-2010: La proyección del sujeto en
el videojuego

TESIS:

Que para optar por el grado de Maestría en Comunicación

Presenta:

Lic. Yiri Eduardo Alcántara Estrella

Tutor:

Dr. Juan Carlos Barrón Pastor

Centro de Investigaciones Sobre América del Norte

México, D.F., Noviembre de 2015



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.

Agradecimientos

Un trabajo de investigación es siempre el producto de la colaboración de muchas personas físicas y morales. Ningún espacio sería lo suficientemente grande para abarcar a todas las personas, lugares e instituciones que, directa o indirectamente, contribuyeron en la realización del presente documento. Espero abarcar a todos los participantes en las siguientes líneas, agradeciendo de antemano a todas aquellas personas que mostraron interés por el tema investigación y que, por razones de espacio, no pueda abarcar a continuación.

Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt) por apoyar fuertemente y con recursos económicos a la investigación en México, con la finalidad de mejorar las condiciones en nuestro país. Al Centro de Investigaciones sobre América del Norte (CISAN) gracias a su acervo de conocimientos y a sus investigadores se pudo cumplir con el presente trabajo con datos actualizados y oportunos.

A los lectores Fernando Ayala Blanco, Fernando Castaños Zuno, Nattie Liliana Golubov Figueroa y Evelyn Norma Castro Mendez. Doctores en sus respectivas áreas, con una gran experiencia en el manejo de la información y la comunicación. Por su paciencia y excelentes comentarios, así como por el tiempo dedicado a apuntar y corregir errores y dudas.

Al seminario doctoral de análisis del discurso de la Unidad de Posgrado que dirige el Dr. Fernando Castaños Zuno y a todos los compañeros que ahí participan, por sus comentarios y consejos sobre metodología, fuentes bibliográficas y aproximaciones a un medio tan complicado como los videojuegos.

Al proyecto de “El estudio de la relación arte y poder a la luz de la hermenéutica” (PAPIIT IN302912) y al Seminario Permanente Arte, Poder y Hermenéutica que dirige el Dr. Fernando Ayala Blanco y a la Dra. Rosa María Lince Campillo por permitirme colaborar en sus publicaciones, conferencias y lecturas. Así como para abrir espacios para la exposición del tema de los videojuegos desde una perspectiva de los estudios políticos y hermenéuticos.

A los ingenieros Aquiles Mirón, Horacio Gómez Miranda y Gabriel Vázquez Cruz que me ayudaron a poner en orden los conceptos de orden teórico/técnico de la historia de la computación. Por su paciencia y sencillez en las explicaciones que me permitieron comprender a los videojuegos en su contexto y su grandeza en complejidad, les agradezco infinitamente.

A la profesora Alejandra Plaza Sierra del Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras (CELE) por su amable ayuda en la traducción y entendimiento de algunos conceptos y textos del idioma inglés, citados a lo largo del presente documento.

Por último pero no menos importante, quiero agradecer a mi familia y amigos. A mi madre Edith Estrella Guadarrama, a mi abuela Margarita, a mis tías Pilar, Judith, Araceli, Liana y Erubey. Por su cariño, comprensión y apoyo en todo momento a lo largo de mi vida.

A todos ellos mi agradecimiento y aprecio incondicionales.

Índice

Introducción	6
Capítulo 1 Estados Unidos de América y la guerra de Afganistán e Irak, contexto y reflexiones sobre los acontecimientos más importantes en el marco de estudio. <i>Aprendiendo de la sociedad Norteamericana y su relación con el entretenimiento</i>	13
1.1 El concepto de guerra.....	19
1.2 Aproximación reflexiva sobre la guerra de Afganistán e Irak	23
1.3 El 11 de septiembre y la ruptura de la simetría narrativa.	25
1.4 Preparativos para la invasión: Afganistán	28
1.5 La guerra en Afganistán.....	31
1.6 La guerra en Irak.....	33
1.7 Modern Warfare	40
Capítulo 2: Videojuegos, principales conceptos y antecedentes. <i>Algunos apuntes de la definición al concepto</i>	45
2.1 Juego y videojuego.	51
2.2 Los videojuegos en la historia de la computación y la tecnología.....	56
2.3 Acontecimientos en la historia de los videojuegos.....	59
2.4 Call of Duty y el First Person Shooter.....	72
Capítulo 3: Teorías y herramientas, para elaborar un análisis del discurso al videojuego: <i>Call Of Duty y el First Person Shooter. Signo y funciones del signo en videojuegos</i>	77
3.1 Los videojuegos y la emulación de la realidad.....	80
3.2 La oración simple y el análisis del sentido.	81
3.3 Cuando hacemos cosas decimos cosas en el espacio virtual: el relato y el acto de habla ..	84
3.4 Definiciones, usos y aproximaciones al análisis del discurso	88
3.5 La red compleja de sistemas de significación.....	92
3.6 Videojuegos y violencia.....	94
3.7 La relación entre el videojuego y el usuario jugador.....	97
3.8 ¿Qué sucede cuando jugamos?	100

3.9 Tiempo y significado en la narración video-jugable.....	104
3.10 La conciencia y los videojuegos.....	106
3.11 Inteligencia artificial.....	109
3.12 El concepto de atención y su relación con los videojuegos.....	111
3.13 Construcción y concepto del “yo”	114
Capitulo 4: Aplicación y articulación del análisis en el videojuego <i>Call of Duty</i>	120
4.1 La selección de las piezas performativas del discurso en <i>Call of Duty</i>	121
4.2 Primer nivel de análisis: relato de la misión.....	123
4.3 Segundo nivel de análisis: narración.....	125
4.4 Análisis del discurso en el texto: video introductorio en el tiempo de carga.....	129
4.5 El sujeto de experimentación 01.....	142
4.6 Tercer nivel de análisis: el diario.....	146
4.7 Cuarto nivel de análisis: narración en tercera persona.....	147
4.8 Aspectos comparativos de las narraciones en primera y tercera persona.....	150
Conclusiones.....	153
Bibliografía.....	158

Introducción

¿Qué es un videojuego? ¿Cuáles son los efectos de los videojuegos en los jugadores? ¿Los convierten en personas sin capacidad de toma de decisiones y violentas? ¿Conceptualmente entendemos lo que implica la relación entre los usuarios, la tecnología y la realidad? Estas son algunas de las preguntas que han permanecido en la opinión pública durante décadas.

El presente trabajo es el resultado de dos años de investigación sobre la relación entre los videojuegos, la guerra como entretenimiento y los usuarios/jugadores. El objetivo general de tal esfuerzo gira en torno a una posible explicación de los fenómenos de comunicación en los videojuegos. Para tal propósito se revisarán algunas de las teorías del análisis e Interpretación del Discurso y la lingüística estructural. Estas teorías, como herramientas de decodificación de los textos audiovisuales, permiten articular argumentos que interpreten la direccionalidad e intención de un concepto como el de la guerra en los productos audiovisuales. La psicología, el psicoanálisis y las ciencias cognitivas se han revisado para el conocimiento de las instancias y los procesos de la mente, con la finalidad de generar una aproximación al fenómeno complejo de la actividad del “jugar”.

Las generaciones de finales del siglo XX y principios del XXI han vivido la historia y evolución de los videojuegos. Desde sus primeras apariciones en la década de los 60, hasta su producción en línea en los 80. La sociedad y la cultura se han permeado con ésta nueva forma de presentación de la información y el entretenimiento. El universo narrativo se ha ampliado con las representaciones interactivas del videojuego y, con ello, la complejidad de sus creaciones.

La evolución técnica y narrativa del diseño en videojuegos nos ha permitido conocer mundos virtuales en interacción. Se ha procurado que todos los temas sean transmitidos por el medio, como una manera de redescubrir el mundo que nos rodea. En el videojuego el universo se “reinventa”, hay que volver a conocer cada aspecto de lo que nos rodea para elaborar una representación reconocible y veraz.

Desde una perspectiva sistémica y de la computación, los mecanismos que están detrás de cada aspecto de los videojuegos son claros en cuanto a su constitución, origen y dinámica. Pero los detalles específicos, en las relaciones entre los usuarios, el entorno virtual y los dispositivos, siguen siendo un área poco explorada en los estudios académicos.

En la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y en el Posgrado de Ciencias Políticas y Sociales se han hecho importantes esfuerzos en el campo de la investigación sobre medios. Un aspecto importante de la educación pública es entender y explicar todos aquellos fenómenos que necesita una colectividad, para comprender las relaciones entre los individuos, la sociedad, los medios de comunicación, los grandes temas y sus formas de producción y propagación. Los estudiantes y la ciudadanía disponemos de líneas de investigación, que se dedican al análisis e interpretación de los grandes flujos de información que circulan en la realidad cotidiana. Con ello, ofrecemos a nuestra nación las herramientas necesarias para tomar mejores decisiones. Desde los aspectos más sencillos de un fenómeno, hasta las interacciones más complejas entre los diversos componentes de la realidad, todos los temas de estudio son importantes.

La tarea de un investigador es apropiarse del tema, conocerlo, vivir con él, analizarlo, interpretarlo y posteriormente tratar de dar una explicación sobre su funcionamiento. Es un ejercicio constante de preparación, conocimiento y autoconocimiento. El “método o los métodos”¹ es lo que varía en cada caso, pero el sentido se mantiene. La serie de procedimientos y pasos para obtener conclusiones y aseveraciones firmes son distintos. El enfoque debe restringirse a unos cuantos aspectos del fenómeno u objeto; pero la intención es conocer lo más posible desde diferentes perspectivas.²

Un tema fundamental de la humanidad es la guerra, sus acontecimientos y dramas se han *relatado* en una gran variedad de formas a lo largo de la historia. Se puede

¹ Goutman Ana, *Método y Métodos: no teoría de los métodos*, Edición de Autor, Ediciones Armella, México, 1985. Págs. 11-22

² Dey Ian, *Qualitative Data Analysis: a User-Friendly Guide for Social Scientist*, Primera Edición, Routledge, New York, 2005. Pág. 2

cambiar el subtítulo *tematizante* particular a cada obra; pero en el núcleo significativo se mantiene de manera recurrente. La guerra es un tipo de acción contundente en contra del “Otro”.

Como lo explica Jacques Lacan, ese “Otro” es un sujeto fantaseado y enigmático, construido por una serie de presuposiciones de su comportamiento y dinámica (acción) en el mundo. Como individuos y como sociedad, hemos presenciado los conflictos bélicos y, sus acontecimientos, nos han acompañado durante toda la historia consciente e inconsciente. El tema no tiene solución definitiva y se mantiene en la agenda programática de los medios de comunicación. Por lo anterior, es un objeto de interés para su estudio a través de las teorías que analizan e interpretan a los *media*.

Los medios de comunicación son los “mediadores” entre la realidad y los destinatarios o las grandes audiencias. Su finalidad es *conectar* a los sujetos con los *acontecimientos*, a través de procesar y reproducir la información. La posibilidad de comunicación relaciona a las instancias, los entes, las mentes, las sociedades y a miles de objetos materiales e inmateriales con propósitos diversos.

La comunicación es la serie de relaciones entre elementos de un universo inconmensurable. Estas *relaciones* son la “caja negra” de los estudios sobre la comunicación. La analogía operativa de “la caja negra” se refiere a dinámicas que no son observables; pero cuyos efectos son determinantes en el funcionamiento de los sistemas. Niklas Luhmann se encontró con este problema de definición en *Lineamientos para una teoría general de los sistemas*³, en su texto apunta al problema pero lo deja abierto para una posterior investigación.

³ Hay que constatar que la comunicación no se puede comprender como acción ni el proceso de comunicación como cadena de acciones. La comunicación incluye más acontecimientos selectivos en su unidad que el solo acto de comunicar [...] En la comunicación entra siempre también la selectividad de lo comunicado, de la información, así como la selectividad de la comprensión, y son justamente las diferencias las que hacen posible ésta unidad, las que constituyen la esencia de la comunicación [...] La comunicación no se puede observar directamente, sólo puede ser deducida [...] Para poder ser observado y observarse a sí mismo un sistema comunicacional debe entronizarse, entonces, como sistema de acción. Del mismo modo el autocontrol paralelo [...] funciona sólo si se puede deducir de la acción siguiente si hubo o no entendimiento”. Luhmann Niklas. *Sistemas Sociales: Lineamientos para una teoría general*, Silvia Pappé y Brunhilde Erker, coord.por Javier Torres Nafarrete, Segunda Edición en Español, Editorial Antrophos, Universidad Iberoamericana, Rubí Barcelona. Pág. 162

Walter Benjamin señaló algo similar en *El lenguaje en general y sobre el lenguaje de los humanos*⁴, dónde indica que los acontecimientos suceden “en” la comunicación, aunque no sepamos exactamente lo que ésta es. En consecuencia, los interesados en el tema tenemos entre manos un problema ontológico fundamental. Jürgen Habermas, se aproxima por la dinámica del *diálogo*, para entender la comunicación como una serie de *relaciones*, cuyo objetivo es *el consenso* y donde se ponen en juego los conceptos, de una y otra instancia, haciendo referencia a los campos semánticos de cada parte y colocando en *la acción* las posibilidades infinitas de una resolución consensuada.⁵

Lo que tiene el lector en las manos es un trabajo orientado al conocimiento de un tratamiento particular de la guerra en los medios de comunicación, su manifestación, en el orden del discurso y su propagación como medio de entretenimiento. El medio específico es el videojuego y el estudio de caso es el título de *disparos en primera persona: Call of Duty Modern Warfare 2*.

Para acotar elementos de la investigación se propone la siguiente pregunta principal, en torno a los videojuegos, cuyo eje temático es la guerra: ¿El argumento del discurso de la guerra, presentado en los videojuegos *mainstream*, elabora un planteamiento justificante de la intervención militar a partir de trasladarlo a un discurso de entretenimiento; y este tratamiento integra un argumento para disuadir a quienes lo consumen de la validez de esta acción?

Podemos presuponer, como hipótesis principal, que los mensajes transmitidos en torno al tema de la guerra, estructuran su discurso en favor de la intervención militar; por el hecho simple de estar contruidos para “divertir a las audiencias”. Por lo tanto, a nivel conceptual su interpretación discursiva parece ser una táctica de justificación proyectada hacia el imaginario colectivo. Para conocer algunas posibles explicaciones a estos planteamientos se hará una serie de abordajes “experimentales”, que tratan de acceder al contenido no evidente de los mensajes orientados en ese sentido.

⁴ Benjamin Walter, *El lenguaje en general y sobre el lenguaje de los humanos*. Para una Crítica de la violencia y otros ensayos, Taurus, pág. 59

⁵ Habermas Jürgen, *Teoría de la acción comunicativa*, Tomos I y II, Primera Edición, Taurus, México, 2005.

El videojuego es el soporte de los mensajes sobre la guerra, contiene varios tipos de textos y es un fenómeno tecnológico, que conecta varias dimensiones, para producir la experiencia de “jugar”. Es también la síntesis y la expresión técnica del jugar en sí mismo. Así, el videojuego es el instrumento de *comunicación* para la transmisión de ideas mayores. Estas ideas son en el fondo, los motores de la actividad intelectual que experimenta el usuario/jugador durante la interacción. La experiencia de jugar motiva la construcción de las máquinas y el mejoramiento de sus sistemas, para hacer atractivo el consumo de los videojuegos como productos del entretenimiento. Por lo anterior, el trabajo se puede orientar hacia la posibilidad de encontrar esas *ideas fundamentales* que mueven esa colosal cantidad de recursos humanos, técnicos e intelectuales.

Dentro del esquema de trabajo, para la investigación en las formas particulares de interacción del videojuego, se establece la formación de conceptos que sigue una metodología de conexión entre elementos de diversas áreas. El objetivo principal es elaborar una reflexión profunda y una construcción de modelos de dinámicas posibles. La investigadora Nancy J. Nersessian (2008), lo dice de la siguiente manera: “*model construction, manipulation are a primary means through which scientist create new conceptual representations*”⁶. Las formaciones conceptuales, en el presente documento, siguen esta manera de conectar ideas para comprender la complejidad de las interacciones de un fenómeno que se manifiesta como multidimensional.

Para organizar la correlación de argumentos, con los que se pueden dar algunas respuestas a las interrogantes que se han planteado, el esquema capitular se ha organizado de la siguiente manera. El capítulo 1 comprende el establecimiento de un breve contexto en lo que se conoce como el conflicto Estados Unidos de América y la intervención a Afganistán e Irak, seguido de una aproximación conceptual sobre el fenómeno de la guerra y las ideas principales que la componen.

En el capítulo 2 se hace una reflexión en torno al concepto de *videojuego* y una síntesis de los principales acontecimientos de su historia formal. De esta forma se pueden conocer los aspectos de la evolución tecnológica en el *software/hardware* y el

⁶ Nancy J. Nersessian, *Creating Scientific Concepts*, Primera Edición, MIT Press, Massachusetts, 2008. Pág. 12

sentido de su creación. En relación con el capítulo uno, se trata de dar forma a las principales categorías de estudio, así como establecer el contexto y una parte de los antecedentes históricos.

En la tercera parte (Capítulo 3) se da pie a las teorías que componen las aproximaciones teóricas y los principales temas de discusión en torno al análisis del discurso, la psicología cognitiva, la violencia y los videojuegos. En el apartado se revisan las formas del análisis del texto y el planteamiento del videojuego como una actividad *performativa*, que exige un tipo de análisis orientado a la acción, por encima de una disección en imágenes o texto únicamente. La síntesis operativa de tal planteamiento es responder a dos preguntas: ¿Qué se hace cuando se juega videojuegos? ¿Y eso qué efectos tiene?

Por último, en el capítulo 4 se elaborará un análisis en dos partes. La primera es un análisis de texto, aplicado al video de introducción titulado: “Acto 1, misión 1” (del videojuego *Call of Duty MW2*), para confrontar los supuestos teóricos e históricos con la pieza del lenguaje que se muestra en la escena. La segunda parte, ofrecerá un tipo de estudio sobre el discurso, siguiendo la metodología constructivista, con la finalidad de obtener datos desde la perspectiva del investigador. Para la elaboración de los reportes de experiencia del usuario/jugador, se usarán dos tipos de narrativa para distinguir entre el punto de vista del jugador como “investigador” y, del mismo, como “usuario regular de videojuegos”.

La intención de los capítulos en conjunto es ofrecer una mirada breve al contexto en el que se manifiesta el fenómeno a estudiar y la posibilidad de abordar el problema con las herramientas antes descritas. Con la revisión teórica se establecerán las principales categorías para elaborar artefactos conceptuales que describan y expliquen aspectos fundamentales del análisis. El enfoque sobre los estudios del discurso permitirá un abordaje, en el caso de los videojuegos, que confronta el modelo de funcionamiento teórico con la realidad efectiva al momento de la interacción. De esta manera, se ofrecerán una serie de procedimientos de análisis que se pueden utilizar inmediatamente en un estudio de caso. La propuesta experimental se ha elaborado con la intención de

conocer la perspectiva de un primer sujeto/usuario/jugador que está expuesto a una construcción narrativa, performativa y audiovisual.

Para finalizar, el presente estudio es un esfuerzo para aportar datos novedosos e interesantes para su confrontación con la realidad. La discusión en torno a los videojuegos, la violencia y la guerra, solicita revisiones constantes que nos indiquen los aspectos positivos y negativos en cada caso. Es determinante para la sociedad poseer información que permita la aceptación o el rechazo de los productos del entretenimiento; ya que, su producción es continua y desconocemos todos los efectos de su propagación.

Capítulo 1 Estados Unidos de América y la guerra de Afganistán e Irak, contexto y reflexiones sobre los acontecimientos más importantes en el marco de estudio

Aprendiendo de la sociedad Norteamericana y su relación con el entretenimiento

Las políticas hegemónicas (de los Estados Unidos de América) que se entienden como el dominio e imposición de regulaciones, estrategias y tácticas, en los ámbitos comercial y militar. Apoyan lo que se considera un *militarismo de corte imperialista*⁷ que busca la expansión de los territorios, los recursos naturales y la aceptación de una visión particular del mundo.

Si consideramos que la ideología comercial y los productos del *marketing* empresarial han permeado gradualmente la cultura en México. Es necesario analizar los mensajes y el contenido profundo que se transmiten a través de los productos del entretenimiento y su propagación. El propósito principal de tal enfoque es entender, no sólo las tendencias discursivas, sino la realidad que en ellas se propone cuando se proyectan en el imaginario colectivo de una cultura a otra. Los productos del entretenimiento son la síntesis de los principales conceptos, norteamericanos y occidentales, sobre lo que conceptualmente entendemos como *la modernidad*.

“Es el rostro social y cultural de la globalización, el equivalente ideológico y emocional de la Nueva Economía. Estados Unidos ha sido la punta de lanza en este estilo de vida, una sociedad caracterizada por la velocidad, la fluidez y la fugacidad; en resumen, la obsesión por el cambio. Ser moderno en este contexto significa tener una identidad que siempre cambia, que está en “construcción”⁸

Las consecuencias de esta forma de ver las dimensiones económicas políticas y sociales se expanden por los territorios a los que se exportan sus productos. Podemos observar los efectos de esta visión en la diseminación de supermercados (*Walmart*), plazas comerciales (*Malls*), *Starbucks*, *McDonald's*, *mini markets* (*Oxxo*), etc. Desde esta

⁷ Michael Mann, *El imperio incoherente*,... pág 11

⁸ Berman Morris, *Edad Oscura Americana: la fase final del imperio*,...Pág.29

perspectiva, la presentación de productos ofrece una *forma de vida* ligada a la venta de bienes y servicios que es eficiente, rápida y (sobre todo) despersonalizada.

Los alcances de un estilo de vida despersonalizado y *en construcción*, que busca frenéticamente los últimos productos de la alta tecnología digital, se reflejan en algunos efectos en los sectores más vulnerables de la sociedad. Por ejemplo, en el caso de niños y adolescentes estadounidenses, Berman sugiere que la manifestación en el tejido social puede observarse en fenómenos como:

En 2002 la *Food and Droug Administration*, aprobó la utilización de *Prozac* para niños de siete años en adelante, y en general hubo un incremento en el uso de antidepresivos para los niños de menos de cinco años entre 1999 y 2004. En términos generales, el uso de antidepresivos entre los niños americanos creció entre tres y diez veces entre 1987 y 1996, y hubo un incremento adicional del 50 por ciento en fármacos de este tipo entre 1998 y 2002. De hecho, los niños de Estados Unidos ingieren drogas psiquiátricas, en una cantidad cuatro veces mayor, que los niños de los países del resto del mundo combinados. Entre tanto, la depresión, la ansiedad y los desórdenes de conducta se incrementan a toda velocidad.⁹

Es importante investigar, con todas las herramientas disponibles, si las afecciones en el comportamiento y la vida emocional de los individuos, están relacionadas con el consumo de productos comerciales, entre los que se incluyen los generados con fines de entretenimiento.

Los videojuegos, cuyo propósito principal es “divertir”, son nuevas formas de convivencia virtual. El avance en la técnica digital y de redes permite la generación de plataformas en línea, dónde es posible interactuar de manera controlada (vigilada) con personas de todo el mundo. Las antiguas salas de videojuegos, que tuvieron su mayor auge en los años noventa, se han visto reducidas por la privatización y la individualización de la presentación comercial de la experiencia de los videojuegos, en la forma de las “consolas caseras” (*Xbox, Playstation, Nintendo Wii* y Computadora Personal o PC). Al momento de escribir estas líneas, las salas públicas no han desaparecido del todo, pero

⁹Ídem,...Pág. 49

se han visto disminuidos significativamente, y con ello las formas directas de interacción entre usuarios. En el pasado (principalmente en la década de los 90`s), cada plaza comercial tenía un espacio dedicado a los *arcades* que funcionaban con monedas o “fichas”. Hoy (2015) sólo algunos centros conservan estas salas en áreas reducidas y a costos elevados. Las consolas personales son la expresión de una parte de la visión norteamericana de *cómo* se disfrutan *más* los videojuegos. Este modelo comercial es una forma de privatización de la actividad de jugar, que antes sólo se podía realizar en compañía de amigos u otras personas en espacios públicos. Según Berman los ciudadanos americanos desean estar en soledad, tratan de exponerse al mundo lo menos posible y se interesan cada vez en menor medida por los problemas de los demás.

El crecimiento del mercado de videojuegos es comparable al de todas las industrias que generan productos para la venta al público. La forma en que estos productos son diseñados para un consumo masivo recibe el nombre de *cultura mainstream*. En su definición, Frédéric Martel, explica este concepto de la siguiente manera:

La palabra *mainstream*, difícil de traducir, significa literalmente “dominante” o “gran público”, y se emplea generalmente para un medio, un programa de televisión o un producto cultural destinado a una gran audiencia. El *mainstream* es lo contrario de la contracultura, de la subcultura, de los nichos de mercado; para muchos, es lo contrario del arte. Por extensión, la palabra también se aplica a una idea, un movimiento o un partido político, (la corriente dominante), que pretende seducir a todo el mundo.”¹⁰

De tal forma que, el *mainstream* es un tratamiento de la información, una manera de presentar los productos y un tipo de direccionalidad hacia los grandes públicos globalizados que consumen productos (es entonces una forma de consumo). Martel sugiere que es una práctica con un sentido específico: lograr simplificar los contenidos para que sean accesibles a un público mayor. Con esta simplificación se busca obtener mayores ingresos en ventas, por medio de la diversificación de productos estandarizados (playeras, vasos, películas, videojuegos, música, etc.).

¹⁰ Martel Frédéric, *Cultura Mainstream*, Primera Edición, Taurus, 2011... Pág.22

Otro ejemplo de estas prácticas de consumo es el uso excesivo del automóvil y la disminución en la preferencia de los servicios públicos de transporte. En cualquier sociedad hay una necesidad de transportarse, lo que cambia es *la forma de hacerlo*. Según el enfoque de la modernización privatizadora es mejor trasladarse de un punto a otro en *soledad*. En ese sentido, hay una necesidad de jugar videojuegos, pero es mejor jugarlos en soledad, y en interacción con otros a través de sistemas controlados con reglas bien establecidas.

En el trasfondo de estos *síntomas*¹¹ se encuentran la búsqueda constante de libertad e independencia, pero una libertad que define claramente los espacios privados, en los que la relación con otros individuos debe estar controlada por sistemas tecnológicos. Estos fenómenos no suceden de la misma forma en todos los países a los que se ha exportado el modelo de consumo. Sin embargo, es importante reflexionar en torno a la evolución de este tipo de prácticas, para identificar los aspectos negativos que van más allá de las explicaciones que señalan a estas prácticas de consumo, como productores de estas formas de relación social.

Es importante observar de cerca los fenómenos culturales de Estados Unidos y su evolución. El estudio de la dinámica comercial *mainstream*, nos ofrece un tipo de *experimento natural*¹², que aporta datos para pensar en soluciones o afrontar futuras contingencias. David Stuckler y Sanjai Basu, en el libro *Por qué la austeridad mata*, ejemplifican la observación de estos fenómenos con las fluctuaciones de la economía comparada. Señalan la importancia de observar el comportamiento de ciertos fenómenos complejos, que se relacionan directa o indirectamente con algún tema específico que estemos estudiando. Los fenómenos culturales masivos nos ofrecen la oportunidad de mirar al interior de los efectos positivos y negativos de sus prácticas. Esto apunta a una reflexión cuidadosa, que nos permita tomar mejores decisiones frente a la abrumadora

¹¹ Es la manifestación inaprehensible de un fenómeno o mecanismo subyacente, aparece para indicar “algo” pero también, en cierto sentido, está entre ese algo y su significado. Se encuentra a medio camino entre la manifestación y la representación, pero escapa al observador porque oculta o mantiene oculto ese “algo”. Para una definición completa: Zizek, *El sublime objeto de la Ideología...* Pág. 35-125, en el sentido de Lacann: 106-107.

¹² David Stuckler & Sanjay Basu, *Por que la austeridad mata*, Taurus, 2013...XIV

cantidad de exportaciones de mensajes que llegan a nuestro país a través del entretenimiento (como en el caso de los videojuegos).

Conocer el contenido del discurso en cada mensaje transmitido por el aparato comercial estadounidense es encontrar las relaciones internas que se conectan y manifiestan en políticas públicas, relaciones personales y la idea de lo que “los otros” son, en el amplio sentido de la expresión; culturas, naciones, grupos sociales, y tipos de personas con características físicas específicas.

Morris Berman señala que no se trata de fomentar un análisis en oposiciones binarias como bueno/malo, correcto/incorrecto. El resultado de tales explicaciones es una visión acotada de la problemática que realmente tenemos entre manos. Uno de los problemas de los fenómenos que suceden entre los videojuegos y las dimensiones social, económica y psicológica, es precisamente la simplificación de las explicaciones por medio de oposiciones binarias. Esto se revisará más adelante con el concepto de *complejidad*.

En relación con la aceptación de las pautas de cultura y los propios ciudadanos estadounidenses, en los países latinoamericanos, despectivamente decimos *los “gringos”*, y criticamos ampliamente su forma de relación con el consumo. Sin embargo, hemos permitido que tal forma de vida y sus ideas, se manifiesten en nuestras sociedades y afecten las relaciones personales de forma profunda y determinante. Esta relación de aceptación/rechazo se ha convertido (en términos de Slavoj Žižek) en una *fantasía de cómo “deben ser”* los acontecimientos en las situaciones cotidianas, y en consecuencia como debemos *“desear”* que estos se manifiesten para cerrar el círculo de la fantasía y su narración.¹³ Es una forma de *pre-conceptos* de *cómo* se deben comportar los elementos que componen las relaciones; ya sean, amorosas, del entretenimiento, las pautas de consumo y, en general, de todas las formas que adoptan los contenidos de la cultura estadounidense.

El uso del celular, el asistir a salas cinematográficas (con sus costosas botanas fritas), el consumo de refrescos, la glorificación de las historias descontextualizadas y

¹³ Žižek Slavoj, *El acoso de las fantasías*, siglo XXI editores, Primera Edición, México, 1999. 261pp

sencillas, como las que se transmiten en las series televisivas (*Game of Thrones, Dr. House, Friends, Sex and the City, etc*), los videojuegos, la tarjeta de crédito (y su uso irresponsable). Todos ellos reproducen la ideología del consumo estadounidense y promueven una visión individualizante, regulada por sistemas de control que nos indican en todo momento, la mejor forma de realizar una actividad.¹⁴ Es importante que encontremos una forma de establecer un *dialogo cultural* con los nuevos hábitos de consumo y que observemos su evolución para prevenir y, en el escenario más optimista, disminuir sus efectos negativos. Éste es el marco en el que se desarrollan videojuegos y también en el que los jugamos.

El conflicto de Irak, es el acontecimiento bélico de mayor cobertura mediática de finales del siglo XIX y principios del XX. No es el único antecedente de conflictos bélicos, pero si el más reciente. Es una expresión del uso de la fuerza y el uso de tácticas a gran escala, provenientes del aparato ideológico militar de los Estados Unidos. El aspecto configurativo particular e histórico se refleja en algunos núcleos significativo en torno a a ideas como: el “terrorismo”, la lucha por los recursos naturales, las “libertades” en el mundo y las formas “individualizantes del consumo”, por mencionar algunos. “La llamada guerra contra el terrorismo tienen la intención oculta de buscar que la civilización islámica acepte la estructura de valores de la modernidad occidental”¹⁵

¹⁴ Guilles Lipovetsky en: *La era del vacío*, hace un análisis de los componentes contemporáneos del tipo de consumo “light” y de la hiper- personalización de los productos.

¹⁵ Berman Morris, *Edad Oscura Americana*,... Pág. 93

1.1 El concepto de guerra

“el violento no fuerza su naturaleza, no va más allá de sí mismo, más que para volver de nuevo a sí enfurecido, como agresor seguido de sus empresas, que vienen a castigarle por haberlas suscitado”

-Ciorán Emile, *La tentación de existir*, 1972.-

El tema de la guerra, en los productos culturales de la humanidad, aparece en documentales, novelas, cuentos, fábulas, pinturas, canciones y videojuegos. La experiencia de la guerra se recrea en todas las formas audiovisuales, para satisfacer la demanda de consumo sobre el tema. No todos los ciudadanos están expuestos a un enfrentamiento bélico en la vida cotidiana. Es decir, la población en su totalidad no necesariamente asiste a un escenario real de combate armado, en algún momento de la vida. Por lo tanto, la experiencia que recibimos en los medios de comunicación está *mediada* por los autores que interpretan los acontecimientos de forma particular en cada caso.

Cuando nos preguntamos ¿qué es la guerra? acudimos a libros, documentales y noticieros, para recibir un enfoque limitado y acotado respecto a los temas de la guerra. Es entonces un tema “procesado” por otros, quienes le imprimen su visión personal de los sucesos. Uno de los textos clásicos, para conocer algunos principios básicos sobre el tema, es el de Karl Von Clausewitz: *De la Guerra*. En el texto se construye una noción conceptual y descriptiva sobre la dinámica principal de la guerra. El autor lo dice de la siguiente manera (la guerra es un) “acto de fuerza, y no hay límite para la aplicación de dicha fuerza”¹⁶. Según Von Clausewitz el objetivo de tal uso desmedido de la fuerza se despliega con el propósito, operativo y militar, de “desarmar” al enemigo. Y en la relación con los acontecimientos del mundo, la guerra no es un “hecho aislado” es el producto de una serie de “tensiones” en los ánimos de las naciones y de las relaciones personales. Siempre es el resultado de una compleja “toma de decisiones” y nunca una resolución individual. Sin embargo, a lo largo de sus páginas, no encontramos una definición de lo

¹⁶ Von Clausewitz *De la Guerra*, Primera Edición, Primera reimpresión, Editorial Colofón, México 2010. Pág. 11

que “es” en toda su magnitud. Ello se debe a que encierra aspectos valorativos y simbólicos como el odio, el nacionalismo, la envidia, el heroísmo, la valentía y el honor.

Para James Hillmann, la guerra es una *tarea psicológica primordial*¹⁷. Es también un ejercicio de la imaginación y de la *fantasía*. Es una manifestación de los deseos profundos y de la curiosidad sobre las emociones primordiales humanas. Como objeto de estudio podemos identificar este aspecto como determinante para buscar resultados en un análisis de discurso; para encontrar algunos rastros, sobre la transformación que sufre el concepto de la guerra cuando se traslada a la creación literaria, la fantasía y la ficción, y en general al entretenimiento en las formas de la realidad virtual en 3D.

En los videojuegos se juega con lo previamente *imaginado* por otros, en el sentido de Gaston Bachelard, *deformado*¹⁸ por otros. Esa capacidad de deformación es la que se refleja en los émulos de la guerra (los productos del entretenimiento e incluso los sujetos), más allá de los acontecimientos narrados en los noticieros, a una realidad especial, efectiva y conceptual. Esta deformación tiene como consecuencias, la “superación” de los hechos reales, que se presentan como “amputados” de sus elementos incómodos que son característicos de la guerra, es decir, la destrucción, la muerte de civiles y las propias bajas militares, por mencionar algunos. Estos elementos “incómodos” son también parte de la guerra.

En síntesis podemos decir que la guerra es la acción definitiva de confrontación ante los otros, cualquiera que sea su caracterización, sin medida del uso de la fuerza e ignorando sus consecuencias. Para que la guerra sea aceptable, en términos del entretenimiento, es necesaria una deformación que sustituya los sucesos obscenos del combate con (por ejemplo) conceptos como el valor y el *coraje*¹⁹.

¹⁷ Hillman James, *Un terrible amor por la guerra...* Pág 11

¹⁸ Bachelard Gaston, *El aire y los sueños*, Fondo de Cultura Económica, Segunda Edición, Décima reimpresión, México 2012, Pág. 9

¹⁹ *Courage is the right act at the right time and in the right place. It must be an act that is perceived to be outstanding in a setting it can drastically affect. The same act in a different setting may be even perceived as cowardly.* Shalit Ben, *The Psychology of conflict and Combat*, Primera Edición, Praeger, New York, 1988. Pág. 97

Para Sun Tzu, “todo el arte de la guerra está basado en el engaño”²⁰. Si tomamos en consideración que las formas del entretenimiento se basan en la deformación de los elementos incómodos de la guerra para el éxito de su representación, entonces podemos suponer que el éxito tales representaciones, en películas, obras literarias y videojuegos, también está sostenido en su capacidad de “engañar” a quienes están dirigidos al poner en escena los combates y reducir sus efectos nocivos.

Siguiendo con Sun Tzu, la guerra cumple un “objetivo político”²¹, que toma en cuenta la forma en que afecta a la “masa”, sólo en la medida en que la acción militar puede ser efectiva para *tomar el territorio y desarmar al enemigo*, en esto coincide con Von Clausewitz, ya que, para el primero, un “verdadero maestro de la guerra” no tiene siquiera que entablar combate.

La guerra es también una toma de decisiones operativas, con el objetivo último de alcanzar la victoria. Es entonces un cálculo cuidadoso que trata de no dejar elementos al azar o al devenir por sí sólo. Hillman interpreta un rasgo particular, en medio del combate, para explicar la experiencia de la confrontación por medio de la fuerza desmedida, con ello trata de explicar, por medio de la imaginación, un argumento emocional humano:

“Un amor que todo lo supera se abre en el corazón de la guerra. Bajo una constricción de la que nadie puede escapar y atrapado entre el deber y la muerte, todos los límites vinculantes ceden y el corazón se abre a un amor que nunca antes había sido experimentado y que nunca más volverá a serlo.”²²

Según este argumento de Hillman se puede inferir que la guerra es entonces un éxtasis eufórico de la naturaleza humana. No se puede suprimir por completo, nace en el núcleo mismo de las emociones y es inherente a todos los seres humanos. Si tomamos estas suposiciones como ciertas, entonces la esperanza de que la guerra desaparezca sería, como mínimo, ingenua. Sin embargo, ignorar que estos componentes de las emociones, que implican un grado de placer en las acciones de la guerra, es en el fondo

²⁰ Sun Tzu, *El arte de la guerra*, Cuarta Reimpresión, Editorial Colofón, México 2012. Pág.10

²¹ Von Clausewitz *De la Guerra*,... Pág.14

²² Hillman James, *Un terrible amor por la guerra*,... Pág. 169

aceptar las razones de su existencia; así como justificar en el discurso sus acciones. Ese “amor”, que describe Hillman, es la expresión del placer que produce las acciones en combate. Este placer forma parte del contenido obscuro de la guerra, nos es difícil aceptar que los actos atroces pueden ser disfrutados fuera de los que podríamos considerar como desordenes del comportamiento. Estos conflictos se encuentran en el fondo de lo que podemos sospechar como una “estructura subyacente”, que sostiene a las fantasías de las narraciones de guerra.

Las manifestaciones de combate en los medios, y su recurrencia, son los síntomas de un placer que se esconde en la experiencia excitante de la guerra. Exponerlo y entenderlo es una forma de neutralizar su contenido mítico y de madurar un tipo de pensamiento, que interpele a una sociedad consciente y responsable de los temas de la guerra. Entonces, ¿la guerra forma parte de la naturaleza humana?, para James Hillman sí. “La guerra es ante todo una tarea psicológica, quizá la primera de todas, puesto que amenaza directamente a tu vida, a la mía y a la de todas las criaturas vivientes.”²³ Los ciudadanos con estatus jurídico de civiles no participan en una guerra como combatientes, únicamente conocen los acontecimientos de la guerra a través de los medios de comunicación. Las consecuencias de tal distancia con los hechos de forma directa en las experiencias de la guerra, crean en las audiencias juicios de valor que se relacionan principalmente con los productos del entretenimiento y los noticieros. En otras palabras, la imagen que (de la guerra) se construye en la opinión pública, fuera del ámbito castrense o político, es una visión acotada y cuestionable.

²³ Ídem,... Pág 11

1.2 Aproximación reflexiva sobre la guerra de Afganistán e Irak

El presente apartado tiene como objetivo abordar la cronología de acontecimientos denominados como “La guerra de Afganistán”²⁴ y “la guerra de Irak”²⁵, con una mirada crítica que nos aproxime a una porción del conjunto de hechos mediáticos conocidos. Es importante resaltar que se trata de enfocar los momentos relevantes, para su análisis referencial en las piezas del lenguaje de los capítulos posteriores. No sólo como una forma genérica del *contexto*, sino como el subrayado de los elementos necesarios, dónde se hacen evidentes las que aparecen en el discurso del *First Person Shooter*²⁶ y el paso de la experiencia de la guerra a través de los videojuegos.

El problema sobre los grandes acontecimientos recientes es la carencia de una totalidad de fuentes revisadas y revisables. Un abordaje histórico que abarque un periodo de tiempo tan próximo, necesariamente adolecerá de precisión en cuanto al conjunto total de los hechos; así como de la maduración y reflexión de las causas y consecuencias en un panorama conjunto. Ello no significa que no existan estudios al respecto, apunta especialmente al hecho de que las porciones de información no contienen todas las perspectivas posibles, en una relación integral con un absoluto de fuentes.

La guerra que sostuvieron los Estados Unidos de América con Afganistán e Irak (2001-2010) es un tema inconcluso (hasta el momento de redactar estas líneas), no solo por el fin de los combates armados o políticos; sino por la carencia de toda la información que se obtiene tras largos años de archivos desclasificados, reportajes, y la organización de conocimientos historiográficos.

Denomino “guerra” y no “invasión” a la intervención armada de los Estados Unidos, porque sí existió resistencia de los grupos armados insurgentes y hubo un combate irregular tipo “guerrilla” en el que soldados norteamericanos perdieron la vida

²⁴ El *New York Times* hace una diferenciación en el desarrollo de estos acontecimientos aunque remiten al mismo periodo de tiempo. En: *The New York Times, Timeline: Major Events in the Afghanistan War, Obtenido el 21 de abril de 2015, de:* <http://www.nytimes.com/interactive/2011/06/22/world/asia/afghanistan-war-timeline.html>

²⁵ *The New York Times*, en: *Timeline of Major Events in the Iraq War,* http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html?_r=0

²⁶ Juego de Disparos en Primera Persona, en el Capítulo 2 se profundizará en su conceptualización.

por las tácticas *no frontales* de la misma²⁷. La intención de Estados Unidos fue invadir y controlar los territorios para asegurar los suministros de recursos (principalmente de petróleo) en la región.²⁸ Sin embargo, los combates se extendieron más allá de lo supuesto y la resistencia cobró mayor importancia. Aun así, reconozco que el concepto de invasión, como crítica al disfraz mediático que prevaleció durante la cobertura, es importante para hacer manifiesta la intención oculta del gobierno de E.U. por mantener una visión deformada de los hechos. El conflicto en la región es entonces el medio por el cual se trata de obtener un fin de ocupación a partir de la invasión; pero, efectivamente hay confrontación y uso desmedido de la fuerza. Por lo tanto es, a fin de cuentas, guerra. En otras palabras, la guerra está más allá de los medios para llevarla a cabo es un concepto que está por encima del combate únicamente. Es por lo tanto, una categoría que lleva consigo una confrontación y la negación de la existencia de otra idea o pueblo. Sus condiciones materiales son la manifestación de un conflicto interno más abstracto, que nace en el orden de las ideas y el desacuerdo entre los grupos sociales. En última instancia, la guerra es también un orden de ideas que se expresa en los combates armados; pero no solamente existe por medio de ellos.

Es evidente que la ofensiva estadounidense por el dominio de las reservas petroleras mundiales no comenzó con la guerra del Golfo de 1991 ni con la posterior invasión a Irak de 2003. Aunque Irak y la guerra contra el terrorismo hayan dominado los titulares de prensa, el gobierno estadounidense y los grupos de interés empresariales de ese país llevan mucho tiempo comprometidos en una campaña paralela (y más silenciosa) que tiene como objetivo la obtención de otro gran premio, ubicado éste en antiguo territorio de la extinta Unión Soviética: el mar Caspio, cuyo subsuelo se calcula que guarda un volumen de crudo que supera con creces los 100,000 millones de barriles.²⁹

²⁷ Para un recuento, en forma de crónicas, de algunas experiencias de combate: Filkins Dexter, *La guerra eterna, partes desde la guerra contra el terrorismo*, Primera Edición, Editorial Booket (Planeta), Barcelona, 2008. 420pp

²⁸ Para una crónica completa de los intereses energéticos sobre la región: Scahill Jeremy, *Blackwater...* en el capítulo 12 Oleoductos y Quimeras en el Caspio. Págs. 253-266.

²⁹ Ídem. Pág. 253

1.3 El 11 de septiembre y la ruptura de la simetría narrativa

Teóricos y analistas toman como acontecimiento inicial en la narración de los conflictos armados de Irak y Afganistán, los eventos del 11 de septiembre del 2001³⁰. Diecinueve secuestradores toman cuatro aviones, y logran impactar dos contra las torres gemelas de Nueva York, el símbolo de la economía de los Estados Unidos. El golpe mediático de la captura de los hechos en video, conmocionó al mundo con las imágenes de personas lanzándose de lo alto de las torres como signo de desesperación ante la catástrofe del derrumbamiento. Es interesante señalar, que inmediatamente después de los atentados se señaló a Osama Bin Laden como principal responsable, esto sugiere que existían datos de inteligencia previos al desastre.

Para Slavoj Žižek “un acontecimiento no es algo que ocurre en el mundo, sino un cambio de planteamiento a través del cual percibimos el mundo y nos relacionamos con él. En ocasiones, dicho planteamiento, puede presentarse directamente como una ficción que nos permite decir la verdad de un modo indirecto”³¹ El 11 de septiembre es un “acontecimiento” que cambia la simetría del mundo estadounidense y la visión de seguridad total, por medio de las políticas militares exteriores. En la narrativa de los medios de comunicación y de las políticas exteriores, el 11 de septiembre es el punto de partida de un cambio de paradigma en la visión internacional. Es la muestra de que un país puede ser vulnerable frente a un ataque que surge de la clandestinidad y trastorna la cotidianeidad de una ciudad como Nueva York.

Esta relación con la *fantasía*, según Žižek, siempre estuvo latente en el imaginario de los productos de la ficción, con las películas de desastres naturales, invasiones extraterrestres y en general en el cine bélico. “El hecho de que los ataques del 11 de septiembre fueran material de fantasías populares mucho antes de que el hecho tuviera lugar, nos da la prueba de la lógica oblicua de los sueños: es fácil darse cuenta de que gente de todo el mundo sueña con hacerse estadounidense.”³²

³⁰ Mann Michael, *El Imperio Incoherente: Estados Unidos y el nuevo orden internacional*. Primera Edición, Paidós, Barcelona 2004. 319 pp.

³¹ Žižek Slavoj, *Acontecimiento*, Primera Edición, Editorial Sexto Piso, España, 2014. Págs. 23-24

³² Žižek Slavoj, *Bienvenidos al Desierto de lo Real*, Ediciones Akal, Primera Edición, Madrid, 2005. Pág. 19

Su materialización o concreción causa un “terror” que se ve reflejado en el plano de los *media*. En su cobertura en los medios de comunicación, el 9/11 es el acontecimiento que ha acumulado miles de horas de espacio televisivo, radiofónico y en internet, de principios de siglo.³³ A nivel del discurso el 9/11 es una construcción de significados.

*The meanings that would be applied to the attacks and their aftermath were not intrinsic to what happened. Instead, the series of observable events that took place—planes crashed, buildings fell, thousands of lives were lost, a massive response-and-recovery operation was initiated, and so on—acquired meaning through the interplay of cultural values, rhetoric, and social action. In other words, the dominant narrative of September 11 was socially constructed.*³⁴

En la inscripción en el discurso, el 9/11 es el punto donde surge la campaña de guerra en contra del terror y, consecuentemente, del “terrorismo”. En este periodo se construye la imagen de un enemigo difuso, inespecífico y que abre la posibilidad de crear y re-crear una categoría que permite cierta flexibilidad, para acomodarse a los propósitos discursivos de la guerra por venir.³⁵

Un ejemplo particular de la organización de la narrativa post-9/11 es el documental “Zeitgeist”, producido por Peter Joseph en el año 2007. A lo largo de su línea argumental se exploran las teorías de la conspiración, relacionadas con la construcción de un atentado por medio del Federal Bureau of Investigation (FBI) y las agencias de inteligencia de los Estados Unidos (CIA). Sin cuestionar la veracidad del documental, el hecho de ser una re-estructuración de las posibilidades narrativas en los acontecimientos es el síntoma de un malestar en la porción de la sociedad americana que busca las explicaciones que su gobierno no le puede proporcionar.

Para el filósofo Alain de Badiou:

³³ Monahan Brian, *The shock of the news: Media coverage and the making of 9/11...* Pág. 11

³⁴ Ídem. Pág 171

³⁵ *The most typical definitions of terrorism focus on the nature of the methods or the nature of the terrorist. (...) the causes the goals, the forms and the methods; the nature of its participants or sponsors; and the circumstances...* Jung Berenike, *Violence in post 9/11 Action cinema: Terrorist narratives, cinematic narration an referentiality*, VS Research, Primera Edición, Berlin, 2010. Pág. 20

Un acontecimiento es algo que hace aparecer cierta posibilidad que era invisible o incluso impensable. Un acontecimiento no es por sí mismo creación de una realidad; es creación de una posibilidad. Nos muestra que hay una posibilidad que se ignoraba. En cierto modo, el acontecimiento es sólo una propuesta. Nos propone algo. Todo dependerá de la manera en que esta posibilidad propuesta por el acontecimiento sea captada, trabajada, incorporada, desplegada en el mundo.³⁶

La forma “increíble”, en que los secuestradores de aquellos aviones operaron un ataque terrorista, es la *posibilidad* que nunca se tomó en serio en el pasado. Si dejamos fuera el hecho de que pudo ser prevenido por los sistemas de inteligencia estadounidense, como sugiere el documental, el 9/11. Si retomamos nuevamente el concepto de acontecimiento como “ruptura de la simetría de la realidad”, podemos nombrar al 9/11 como: el *acontecimiento cero*, el punto de inicio y el origen de todas las explicaciones que justifican numerosas narraciones posteriores. Este acontecimiento cero permea todos los acontecimientos posteriores y crea un tipo de narración “fantasma”³⁷ que se mantiene como telón de fondo para justificar las acciones militares y procedimentales (tortura, uso de armamento prohibido, invasión, etc.).³⁸

*Purported 9/11 mastermind Khalid Sheik Mohammed was water boarded 183 times, as if he were going to disclose something on the 183rd time that hadn't divulged in the previous 182. Psychologists helped refine techniques, exploiting prisoner's phobias. Interrogators also exploited Arabs cultural sensitivities by subjecting prisoners to public nudity and snarling dogs.*³⁹

Es un *shock* que atraviesa todos los discursos y unifica las opiniones en E.U.⁴⁰ Es un acontecimiento que, a través de los *media*, adquiere una homogeneidad y la ilusión de certeza en la veracidad de las imágenes en vivo. Esta forma de choque en la opinión

³⁶ Badiou Alain con Fabien Tarby, *La filosofía y el acontecimiento*, Amorrurtu Editores, Primera Edición, Buenos Aires, 2010. 203pp

³⁷ Para ampliar el concepto de narración fantasma en el 11 de septiembre: Žižek Slavoj, *Bienvenidos al Desierto de lo Real*, Ediciones Akal,... Capítulo 1 Pasiones de lo Real, pasiones de la apariencia.

³⁸ Para ampliar la teoría de prevención y el Sistema PNAC del 9/11: Oliver Stone and Peter Kuznick, *The Untold History of the United States...* Págs. 497-498.

³⁹ Oliver Stone and Peter Kuznick, *The Untold History of the United States...* Pág. 510

⁴⁰ Žižek Slavoj, *Bienvenidos al Desierto de lo Real...* Pág.17

pública abona el terreno para una agenda de invasión posterior. Y de esta forma es transmitido a todo el mundo a través de las redes de medios de comunicación.

Es evidente que existen amplios antecedentes históricos, pero un intento de narrar y enumerar la red de causas que culminan con los hechos del 9/11, no es el centro del presente estudio. Sin embargo, el acontecimiento (del 9/11) es lo suficientemente fuerte y determinante para sostener su narrativa en el discurso, tiene un tipo de “resistencia” que se manifiesta en las imágenes y las narraciones del entretenimiento. Es un punto de quiebre en el discurso, que unifica las opiniones en torno a la posibilidad de lanzar una guerra en contra del “terror”.

En este punto de ruptura en la *simetría de la realidad*, surgen dos objetivos permanentes. El primero es perseguir a las células terroristas de Al Qaeda y a su líder Osama Bin Laden en Afganistán. El segundo es terminar con los apoyos, que la dictadura en Irak encabezada por Sadam Hussein, brinda a estas células.

1.4 Preparativos para la invasión: Afganistán

Frente a la presión norteamericana, la Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN) declaró los hechos del 9/11 como una acción contra los 19 países que la conforman, apelando al artículo cinco de sus estatutos⁴¹. El 20 de septiembre el presidente George W. Bush declaró un *ultimátum* a los líderes de Afganistán, solicitando la extradición de Osama Bin Laden y el cierre de los campos de entrenamiento de sus cuerpos de efectivos militares.⁴²

Osama Bin Laden era un estudiante saudí, que se trasladó a Afganistán para combatir en la guerra contra la Ex Unión Soviética (URSS). Las relaciones entre los servicios de inteligencia de los Estados Unidos y Bin Laden se enfocaron principalmente

⁴¹ Mann Michael, *El Imperio Incoherente...* Pág. 146

⁴² The New York Times, Sept. 20, 2001. *President Bush Vows Attack on Afghanistan*. Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html>

en el apoyo a movimientos armados con fines geopolíticos, de control territorial y de recursos.⁴³

En respuesta al ultimátum del gobierno de Bush, el Ministro Talibán de Asuntos Exteriores declaró estar de acuerdo en extraditar a Bin Laden, si E.U. ofrecía las pruebas suficientes de acciones terroristas vinculadas a los atentados del 11-S.⁴⁴ Mann hace énfasis en la negativa del gobierno de Bush ante las soluciones que le plantean los acuerdos internacionales y los procedimientos en los casos de crímenes de Estado. La omisión en los procedimientos regulares, se centra principalmente en el abordaje judicial operativo en tales casos. Lo común, según tales procedimientos, sería promover la creación de un “Tribunal Internacional Contra el Terrorismo” por medio de las Naciones Unidas, y promover la persecución con una investigación del orden criminal.

Ahora bien, no es que el “terrorismo” no tuviera antecedentes plenamente conocidos. Basta con revisar la extensa recopilación de Michael Burleigh en *Sangre y Rabia: Una historia cultural del Terrorismo*, para constatar la trayectoria de grupos como *Los dinamiteros Fenianos, Las Brigadas Rojas y los Yihadistas*⁴⁵. Sin embargo, adquirió un crecimiento exponencial tras los hechos del 11-S y la promoción de un conflicto armado por funcionarios del gobierno estadounidense, como el secretario de Estado Colin Powell y el secretario de la defensa Donald Rumsfeld; apoyado a su vez por la *Central Intelligence Agency* (CIA) con la finalidad de dividir al régimen Talibán.⁴⁶

Es importante resaltar que en 1992 los grupos de “fanáticos religiosos, o *talibs*”⁴⁷ formados en las universidades de Nebraska y Omaha tras la caída del poderío Ruso, fueron entrenados por la CIA para cumplir operaciones de disolución de conflictos en sus propios países y prevenir futuras intervenciones soviéticas. Niños refugiados de Afganistán fueron reclutados y educados con textos (de la Universidad de Nebraska

⁴³ Castro Méndez Evelyn Norma, *La construcción ideológica del occidente en discursos de organizaciones islamistas vinculadas con la red Al-Qaeda (2001-2005)*, Primera Edición, Universidad Nacional Autónoma de México. México 2010. Págs. 89-90.

⁴⁴ Michael Mann, *El imperio Incoherente...* Pág. 146.

⁴⁵ Burleigh Michael, *Sangre y Rabia: Una Historia Cultural del Terrorismo*, Taurus, México 2008.

⁴⁶ Michael Mann, *El imperio Incoherente...* Pág. 146.

⁴⁷ Oliver Stone and Peter Kuznick, *The Untold History of the United States*, Primera Edición, Gallery Books, New York, 2012, Pág. 487

principalmente) dedicados a la enseñanza “militante Islámica, e imágenes violentas”, así como a las historias de la *yihad*⁴⁸. Todo ello con la constante vigilancia y consentimiento del gobierno de los E.U.

Osama Bin Laden y su centro de operaciones Al Qaeda eran aliados de la Agencia Central de Inteligencia (CIA) en aquel periodo de tiempo. El resultado de estas prácticas es lo que hoy conocemos con el nombre de *mujahideen*, que se retoma de un verso del Corán y designa a los hombres destinados a (siguiendo la voluntad de Alá) instaurar la ley del *Sharia* o camino del islám.⁴⁹ Esta es una interpretación que le atribuyen autores, como Oliver Stone y Peter Kuznick, al origen y definición de las unidades militares de élite que participaron en el conflicto.

La persecución de Bin Laden se llevó a la pantalla cinematográfica en el año 2012 con el título *Zero Dark Thirty*⁵⁰ (Sony Pictures, 2009). Este ejemplo como algunos más que veremos, permiten presuponer una estrategia mediática en diferentes momentos de la historia del conflicto; así como del reflejo de los intereses políticos, sociales y militares, por dar un tratamiento distinto a los acontecimientos históricos. Estas formas del discurso hacen evidente un tipo de *deformación* de los acontecimientos cuando se trasladan a un producto del entretenimiento.

⁴⁸Ídem, Pág. 487

⁴⁹ Ídem, Pág. 487

⁵⁰ Traducido en México como: “Noche más oscura”

1.5 La guerra en Afganistán

El 7 de Octubre de 2001 inició oficialmente la operación *Libertad Duradera* con los bombardeos sobre Afganistán, el objetivo principal era destruir los campos de entrenamiento de las tropas de Bin Laden.⁵¹ Según reportes posteriores, equipos de fuerzas especiales y de la CIA, ya habían hecho incursiones al territorio afgano:

*As early as September 13, two days after the attacks on the WTC and the Pentagon, the CIA also flew a small team into Afghanistan. They took the assignment to work with the Northern Alliance. However, Operation Enduring Freedom did not officially begin until October 7, and the British announced their support with Operation Veritas on October 16.*⁵²

En Afganistán el objetivo era Bin Laden, pero mientras se sucedían los acontecimientos, el equipo de Bush preparaba la agenda para atacar Irak y a su líder Saddam Hussein.⁵³ El saldo de las primeras incursiones es de 4000 afganos civiles muertos.⁵⁴

Bush utilizó los discursos del terror y el riesgo de la pérdida de las libertades americanas post 9/11, para iniciar una campaña de detención de 1,200 hombres; con la finalidad de ser sujetos de interrogación. Por otro lado, fueron también detenidos otros 8000 musulmanes en territorio estadounidense con cargos “indefinidos”.⁵⁵

El 7 de Diciembre de 2001 los ejércitos talibanes abandonaron Kandahar. El líder más importante en la zona, el Mullah Muhammad Omar, logró escapar. Los reportes de estas fechas indican que no se encontraron rastros de Bin Laden ni de sus fuerzas. Los

⁵¹*The New York Times*, Oct.7. A NATION CHALLENGED: THE ATTACK; U.S. AND BRITAIN STRIKE AFGHANISTAN, AIMING AT BASES AND TERRORIST CAMPS; BUSH WARNS 'TALIBAN WILL PAY A PRICE. Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html>

⁵² Isserman Maurice, Carlisle Rodney P., *America at War: Afghanistan War*, Primera Edición, Chelsea House Publishers, New York, 2010. Pág. 80

⁵³ Oliver Stone and Peter Kuznick, *The Untold History of the United States*,... Pág. 503

⁵⁴ Ídem. Pág. 507

⁵⁵En palabras del propio Bush: “*This is a dark hour for civil liberties in America*” Ídem. Pág. 504

bombardeos (con aeronaves B-52) se intensificaron.⁵⁶ El fracaso en la captura de los principales miembros de Al Qaeda se atribuyó principalmente al insuficiente número de soldados en tierra y al uso desmedido de bombardeos “inteligentes”.⁵⁷

En marzo de 2002 se llevó a cabo el combate más prolongado de la campaña en el valle de Shah -i-Kot. La incursión recibe el nombre de *Operación Anaconda*.⁵⁸ A partir de este punto los noticieros se enfocaron, en mostrar imágenes editadas de los combates, en las que se eliminaron los detalles sangrientos o las imágenes de soldados aliados muertos. En pantalla podemos ver a miembros del ejército estadounidense disparando, algunas explosiones de edificios e imágenes de tanques avanzando. Las imágenes y las notas informativas se editaron, lo que revela una particular censura sobre las cifras de muertos en las operaciones militares y en las capturas de combatientes.

Posterior a la toma y aseguramiento de Kabul en Afganistán, el trabajo político se incrementó y se promovió la creación de un gobierno democrático con la apertura de elecciones. Hamid Karzai se convirtió en el primer líder electo por votación con el 55% de preferencia⁵⁹. Para el 25 de marzo del presente año (2015) aún se tiene planeado mantener 10,000 tropas en Afganistán.⁶⁰

⁵⁶ *The New York Times, Timeline: Major Events in the Afghanistan War.* Dec.9. *A NATION CHALLENGED: LAST STRONGHOLD; TALIBAN ABANDON LAST STRONGHOLD; OMAR IS NOT FOUND.* Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html>

⁵⁷ “Some reports indicated that the United States had as few as 10 men on the ground before October 19. On October 19, more than 100 Army Rangers parachuted into an air base outside of Kandahar. In another raid, a group of Army Rangers and Delta Force raided a house sometimes used by Mullah Omar, but he had already left.” Isserman Maurice, Carlisle Rodney P., *America at War: Afghanistan War...* Pág. 80

⁵⁸ *The new York Times, Timeline: Major Events in the Afghanistan War.* March 2002. *Operation Anaconda.* Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html>

⁵⁹ *The New York Times, Timeline of Major Events in the Iraq War: Oct.9, 2004. Kabul, Karzai Effectively Wins Afghan Vote as Count Nears End.* Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html>
<http://www.nytimes.com/2004/10/25/international/asia/25afghan.html>

⁶⁰ *BBC News, 25 March 2015. Obama pledges to keep nearly 10,000 troops in Afghanistan. The White House said it was responding to a request from the Afghan President, Ashraf Ghani, who is visiting the United States for the first time since taking office.* Obtenida el 21 de abril del 2015 en: <http://www.bbc.com/news/world-us-canada-32046190>. 4-11-2015

1.6 La guerra en Irak

El tema de las Armas de Destrucción Masiva (ADM) apareció formalmente en escena el 8 de noviembre del 2002. Las Naciones Unidas abrieron la posibilidad de realizar inspecciones para encontrar pruebas de su existencia. En comunicaciones previas, Irak había declarado que los inspectores serían bienvenidos “incondicionalmente”⁶¹ a pesar de no presentarse para tales inspecciones cuatro años antes. El consejo de seguridad de las NU aprobó de forma unánime (con la resolución 1441) el desarme del régimen de Saddam Hussein, bajo amenaza de pagar “serias consecuencias” si no superaban satisfactoriamente las inspecciones acordadas en la asamblea. Posteriormente, esto se tradujo en un fuerte argumento para declarar un ataque automático sobre Irak.⁶²

Tras numerosos intentos se comprobó que no se encontraron los dispositivos ADM en ninguno de los objetivos revisados. El inspector en jefe Hans Blix (Diciembre 19) declaró que no se encontraron contratiempos o resistencias a las inspecciones. Sin embargo, el embajador Jhon Negroponte⁶³ insistió en que no eran suficientes las respuestas a todas las interrogantes sobre el programa de ADM que el gobierno de Afganistán había prometido.⁶⁴ En este periodo únicamente se encontraron supuestos “componentes” “sospechosos” o instalaciones, cuya infraestructura, daba indicios de dispositivos nucleares.⁶⁵

En el filme *La ciudad de las tormentas* (Universal Pictures, 2010) se retoman las inspecciones realizadas en operaciones militares fallidas. Matt Damon, como el comandante *Miller*, realiza esfuerzos coordinados de inteligencia (CIA) en conjunto con el cuerpo de *Marines*. Ante la ausencia de las ADM se elabora una investigación que

⁶¹ *The Guardian*, Septiembre 16, *Timeline: the road to war in Iraq*, Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.theguardian.com/politics/2006/feb/02/iraq.iraq>

⁶² *The Guardian*, November 8 *Timeline: the road to war in Iraq*, Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.theguardian.com/politics/2006/feb/02/iraq.iraq>

⁶³ El mismo Negroponte que describe James Schahill en su libro *Blackwater* vinculado a la protección en las violaciones a los derechos humanos en Nicaragua y sucesor de Paul Bremer en Irak; el protagonista de hechos de ataque de guardias privados armados a civiles en el medio oriente. Scahill, Jeremy, *Blackwater: el auge del ejército más poderoso del mundo*. Primera Edición, Booket Editorial Planeta, Nueva York, 2007. Pág. 249

⁶⁴ Ídem... 19 de Diciembre de 2002... Págs.

⁶⁵ *The Guardian*, January 16 *Timeline: the road to war in Iraq: Mr Blix says UN inspectors have found illegally imported conventional arms materials in Iraq and only fuller cooperation with his team could avert the option of war*. Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.theguardian.com/politics/2006/feb/02/iraq.iraq>

revela una conspiración entre los medios de comunicación, los altos mandos del ejército regular, las fuerzas especiales y el Pentágono.

En las notas que hace Zigmunt Bauman sobre el miedo al terror, coincide con Mann en el uso inadecuado del lenguaje del presidente Bush, al denominar a la contraofensiva como un “cruzada”. La connotación religiosa y lo que representa para el mundo musulmán, revelan un mal cálculo político con tintes de evidente provocación. Estos hechos produjeron consecuencias en la justificación de los combates posteriores y en la fuerza que tomó el discurso talibán.⁶⁶ Otro ejemplo del lenguaje que utilizó Bush lo da la nota del 14 de Junio, dónde declara que se siente “enfermo y cansado” de que Irak no haya cumplido todos los requerimientos de la administración estadounidense por completo.⁶⁷

El 20 de marzo, tras declarar que la voluntad de las Naciones Unidas es “irrelevante”, el gobierno estadounidense declaró la guerra a Irak. Se iniciaron los ataques con un primer intento por asesinar a Saddam Hussein⁶⁸. Esta violación a los protocolos y tratados internacionales fue un claro mensaje de supremacía en el uso de la fuerza estadounidense. Con Bush al frente, el discurso se convirtió en un llamado constante a la acción, por encima de los acuerdos internacionales.

El énfasis en las estrategias militares “inteligentes” como los bombardeos vía satélite, el uso de armas especializadas precisas, las tácticas de combate modificadas; para cubrir el terreno especial del desierto, y la estrategia científica, fue conocido como *Modern Warfare*. Justo como en el videojuego que abordaremos en el presente trabajo. El núcleo discursivo del *modern warfare* se enfoca en la disminución de efectos

⁶⁶ Para una revisión de lo intrincado en el discurso de reacción y su fuerte carga histórica: Castro Méndez Evelyn Norma, *La construcción ideológica del occidente en discursos de organizaciones islamistas vinculadas con la red Al-Qaeda (2001-2005)*, Primera Edición, Universidad Nacional Autónoma de México. México 2010.

⁶⁷ *The Guardian*, January 14, *Timeline: the road to war in Iraq : Mr Bush says he is "sick and tired" of Iraq's deception over its suspected weapons and warns time is running out for Baghdad to comply with UN demands to disarm. Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.theguardian.com/politics/2006/feb/02/iraq.iraq>*

⁶⁸ *The New York Times*, 20. March. *Major events in Iraq War: President Bush announces the start of a war against Iraq. Allied forces begin the campaign with strikes on military targets, including an attempt to kill Saddam Hussein. ... Bush Declares Start of Iraq War; Missile Said to Be Aimed at Hussein. Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html>*

colaterales indeseables. Sin embargo, las numerosas muertes de civiles contradicen estos supuestos:

La cifra es importante desde un punto de vista militar, porque afectará a las tácticas que se empleen en guerras futuras; desde un punto de vista ideológico, a la hora de conquistar corazones y las mentes ; y desde un punto de vista moral, al juzgar la corrección de la guerra. El número de bajas ejerce influencia sobre la posible percepción de que Estados Unidos, se haya comportado como un <terrorista de Estado>⁶⁹

Durante los combates, las “bajas” por bombardeos y “fuego amigo” presuponen un tipo de acción menos “inteligente” de lo que planteaba la estrategia original. Mann opina que el problema de “sus bombas” es que en realidad no pueden identificar entre civiles, tropas aliadas, los propios elementos y el enemigo. Esto sucede porque los dispositivos utilizados para identificar zonas enemigas, pueden ver armamento, número de individuos, señales de calor; pero no distinguen entre personas a detalle, no ven señales como el color de la ropa y los bordados de rangos, países y nombres.⁷⁰ “En realidad, la mayoría eran <bombas tontas> modificadas con un sistema guiado por satélite (el JDAM) para parecer <inteligentes>”⁷¹

El uso de estos dispositivos en combate está pensado para: “despejar el terreno en el que se han encontrado las tropas enemigas, demoler fortificaciones, infraestructuras de comunicaciones y servicios, (y para) <limpiar> campos minados.”⁷² Se busca también intimidar, para que la moral entre las filas disminuya y tienda a la derrota con mayor facilidad. En algunas descripciones se hace énfasis en el poder destructivo de estos dispositivos. Por ejemplo, en la descripción de la “Daisy Cutter” se especifica:

The bomb was not dropped from a bomber aircraft but from the cargo-carrying 130h Hercules. The bomb spread out an explosive slurry mix of ammonium nitrate and aluminum particles that then detonated. The explosives made up 12,600

⁶⁹ Michael Mann, El imperio Incoherente... Pág.152

⁷⁰ Ídem. Pág. 153

⁷¹ Ídem. Pág. 156

⁷² Ídem. Pág. 157

pounds of the weapon. The weapon destroyed everything in an area about 3,600 feet in diameter. It sent a shock wave that could be felt for miles. The mushroom cloud from the explosion resembled that from a small atomic bomb. The blast was so extensive that the plane dropping it had to be at least 6,000 feet above the point of detonation.

The bomb cost about \$27,000. It was about five feet in diameter and about 17 feet long, the size of a small car. The department of defense announced that four daisy Cutters had been dropped in Afghanistan by December 13, 2001.⁷³

Esta es una definición de catálogo sobre un instrumento de Guerra, más adelante, en conjunto con otros ejemplos, se integra uno de los argumentos centrales del presente trabajo: hay una visión instrumental sobre los contenidos de la guerra y un tipo de construcción del discurso que tiene su origen en el *modern warfare*. Esta tendencia en la construcción del discurso, tiene efectos sobre la constitución de los videojuegos que tratan el tema de la guerra, y esto está relacionado con una visión positiva cuando lo analizamos en una pieza específica como el *Call of Duty: modern warfare 2*.

Tras el ataque al palacio de gobierno, el régimen (de 24 años) de Saddam Hussein se considera terminado. En los medios de comunicación, el acontecimiento simbólico que marca el final de la guerra, es la caída de sus efigies⁷⁴ en la ciudad de Bagdad.⁷⁵ El conflicto armado duró tres semanas, la mayoría de los combatientes restantes huyeron de la ciudad, incluidas las fuerzas de élite conocidas como *La guardia republicana*.⁷⁶ Al parecer, esto se puede explicar por el poco presupuesto que Hussein destinaba a las actividades militares en fechas recientes. En 2002 Irak gastó aproximadamente 1.4 billones de dólares en la milicia, mientras Estados Unidos gastó trescientas veces más esa cantidad.⁷⁷

⁷³ Isserman Maurice, Carlisle Rodney P., *America at War: Afghanistan War*, Primera Edición, Chelsea House Publishers, New York, 2010... Pág. 86

⁷⁴ Para consultar una nota que incluye imágenes en video: *Saddam Hussein statue toppled in Baghdad, April 2003 – video*. En: *The guardian. Iraq war: 10 years on*. <http://www.theguardian.com>

⁷⁵ April. 9 2003. *Saddam Hussein's rule collapses in a matter of hours as much of Baghdad comes under American control*. The New York Times... Timeline of Major Events in the Iraq War.

⁷⁶ Rogers Paul, *Iraq and the War on Terror*, Primera Edición, I.B. Taurus, Nueva York, 2006. Pág. 123

⁷⁷ Oliver Stone and Peter Kuznick, *The Untold History of the United States*,... Pág. 518.

El 1º de mayo de 2003, desde el porta-aviones “Abraham Lincoln”, George Bush dio un discurso de 20 minutos, cuya frase icónica es “misión cumplida”⁷⁸. Con eso dio por terminadas las operaciones a gran escala en el territorio, a pesar de que aún quedaron pendientes la comprobación de las armas de destrucción masiva y la captura de Bin Laden.

El 13 de Diciembre de 2003 Saddam Hussein fue capturado sin combate o resistencia.⁷⁹ Durante la ocupación permaneció escondido, en un *bunker* bajo tierra, con múltiples túneles que facilitaban la movilidad en un amplio territorio. Las imágenes de su captura circularon por todos los medios de comunicación. En las fotos se veía a un Saddam Hussein desaliñado y con una expresión de cansancio y tristeza. El tratamiento en la toma de estas imágenes mostraba una intención de presentarlo hundido, derrotado y sin orgullo. En octubre de 2005 fue enjuiciado y declarado culpable del asesinato de 148 personas en 1992. La sentencia del tribunal internacional fue el ahorcamiento que se cumplió de manera efectiva en diciembre de 2006.⁸⁰

En mayo de 2004 el conflicto continuó en una versión de combate irregular del tipo guerrilla. Faljah es el territorio en que fueron asesinados cuatro contratistas de seguridad de los Estados Unidos de la empresa Blackwater.⁸¹ Los cuerpos fueron quemados y exhibidos en un puente que atraviesa el río Éufrates. El personal militar, para mantener la estabilidad de la región, era insuficiente y los combates irregulares causaron múltiples bajas en las fuerzas militares. A pesar de ello, Bush se preparó para

⁷⁸*The New York Times*, 02.May.2003, *Timeline of Major Events in the Iraq War: President Says Military Phase in Iraq Has Ended*. Obtenida el 21 de abril de 2015 en:

<http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html>

⁷⁹ *The New York Times*, 03.Dec.2003. *Timeline of Major Events in the Iraq War Arrest by U.S. Soldiers — President Still Cautious. Timeline of Major Events in the Iraq War*. Obtenida el 21 de abril de 2015 en:

<http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html>

⁸⁰*The New York Times*, 19.Oct.2005. *Timeline of Major Events in the Iraq War*. Obtenida el 21 de abril de 2015 en:

<http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html>

⁸¹ Para una narración detallada de las posibles causas: Scahill, Jeremy, *Blackwater: el auge del ejército más poderoso del mundo...* en el capítulo 8 “Pacificaremos Faluya”

perseguir la reelección.⁸² En ésta etapa algunas cifras sugieren que hubo 25,000 ciudadanos iraquíes asesinados.⁸³

El 25 de junio (2004) el ex-inspector David A. Kay de la Agencia Central de Inteligencia (C.I.A) reconoce que fallaron en la búsqueda de las armas de destrucción masiva. Aseguró que, en algún momento, existió la producción de armas biológicas; pero el gobierno de Hussein desistió después de la primera guerra del Golfo en 1991.⁸⁴ Es importante recalcar que esta fue una de las principales justificaciones para intervenir directamente en el terreno con la fuerza militar. De lo contrario, la persecución del “terrorismo” hubiera sido al margen de las fronteras, y realizada principalmente por las fuerzas de inteligencia, con agentes encubiertos y con un menor impacto para la vida civil.

Posterior a la quema de los contratistas de la empresa de seguridad *Blackwater*, entre 10,000 y 15,000 soldados norteamericanos entraron a la ciudad de Falujah, para hacer una búsqueda “cuadra por cuadra” con el fin de eliminar a la resistencia insurgente restante y completar la ocupación.⁸⁵

En 2008, Joseph Stiglitz (premio nobel de economía) en conjunto con Linda Bilmes (de la Universidad de Harvard), calcularon los gastos de la guerra en 3 trillones de dólares. Irak quedó con un problema profundo de corrupción y con escases de personal médico, administrativo y de seguridad, elementales.⁸⁶ Los gastos fueron parte de las consecuencias, en conjunto con una crisis humanitaria, cuyos efectos más terribles se reflejaron en los servicios básicos de salud, seguridad y control territorial. Las pérdidas económicas de la guerra, para los ciudadanos americanos, se cuantificaron en 6 billones de dólares que, según reportes, se perdieron en gran medida por la corrupción.

⁸² Rogers Paul, *Iraq and the War on Terror*,...Pág. 133

⁸³ Ídem. Pág.135

⁸⁴*The New York Times*,26. Jan. 2004. *Timeline of Major Events in the Iraq War: Ex-Inspector Says C.I.A. Missed Disarray in Iraqi Arms Program. Timeline of Major Events in the Iraq War*. Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html>

⁸⁵ *The New York Times*,8. Nov. 2004. *Timeline of Major Events in the Iraq War: G.I.'s Open Attack to Take Falluja From Iraq Rebels. Timeline of Major Events in the Iraq War*. Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html>

⁸⁶ Oliver Stone and Peter Kuznick, *The Untold History of the United States*... Pág. 533

Estos fondos estaban destinados a la reconstrucción de Irak⁸⁷. En dichos reportes se cuentan los contratos a empresas privadas de seguridad (como *Blackwater*) y los entrenamientos de las tropas locales en Irak para el apoyo a la intervención y el aseguramiento del territorio. La cifra final de la deuda por la guerra en Afganistán fue de 1.4 trillones de dólares.⁸⁸

Para concluir esta serie de notas, el presidente Barak Obama (Agosto, 2010) declaró el final de siete años de combates y operaciones en Irak. Consideró que las responsabilidades del ejército estadounidense habían terminado y ahora tocaba, al gobierno establecido de Irak, reorganizarse para cumplir con las tareas “domesticas” y locales.⁸⁹ En 2013 un estudio mostró que las consecuencias negativas de los combates, en soldados regulares, habían aumentado respecto a años anteriores. La inestabilidad mental de los miembros del personal militar, que estuvieron en las campañas de Afganistán e Irak, se contó por miles⁹⁰. El costo social que representaron estos números, fue una constante alerta para la administración gubernamental, en relación con el potencial de agresión y la posibilidad de aumentar los gastos en seguridad social para atender estos casos.

⁸⁷ *The Guardian*. 11. March. 2013. *Iraq war: 10 years on: One consequence of the way that the true costs of the Iraq war was hidden from the American people was an explosion of fraud, waste and abuse. The recent final report of the Special Inspector General for Iraq Reconstruction (Sigir) estimates that the US lost to corruption or waste at least \$8bn of the \$60bn devoted to reconstructing Iraq. Obtenida el 21 de abril del 2015 en:*

<http://www.theguardian.com/politics/2006/feb/02/iraq.iraq>

⁸⁸*The Guardian*, Con cifras del portal de la casa blanca en: <https://www.whitehouse.gov/infographics/us-national-debt>. Obtenida el 21 de abril de 2015 en: <http://www.theguardian.com/politics/2006/feb/02/iraq.iraq>

⁸⁹ *The New York Times*, 31. Aug. 2015. *Timeline of Major Events in the Iraq: War Obama Declares an End to Combat Mission in Iraq*. Obtenida el 15 de abril de abril de 2015 en:

<http://www.nytimes.com/interactive/2010/08/31/world/middleeast/20100831-Iraq-Timeline.html>

⁹⁰ *The Guardian*. 12. March. 2013. *Iraq war: 10 years on: Mental health of Iraq and Afghanistan reservists causes alarm: "Drawing on studies by the King's Centre for Military Health Research, the charities say there is strong evidence to suggest reservists are more prone to mental health problemsA five-year study of more than 500 reservists who served in Iraq showed they were twice as likely to get (Post Traumatic Stress Disease) PTSD compared with regular soldiers. The report said reservists had "significantly elevated rates of common mental disorders" and warned that "rates of mental illness may continue to rise in the months and years after reservists have returned home"*. Obtenida el 21 de abril de 2015 en:

<http://www.theguardian.com/politics/2006/feb/02/iraq.iraq>

1.7 Modern Warfare

En el uso del lenguaje, desde la perspectiva militar, cuando se habla de *warfare*⁹¹ esta palabra refiere directamente al *comportamiento de guerra*, a un tipo de disposición y acción propia de la guerra. No existe una traducción literal del término, únicamente se puede deducir su significado a partir de su uso en contexto. Este juego de palabras condensadas (*war-fare*) apunta a lo *concerniente a la guerra*; pero también a la tensión y a la acción del *comportamiento de guerra* en sí mismo.

En un ejemplo del uso del término, tomado del libro *Military Transformation and Modern Warfare: a reference handbook*, podemos ver un emplazamiento de la palabra en una pieza del lenguaje de la siguiente manera:

*Explicitly or implicitly they range from narrow views on how technology has impacted warfare, to broader ideas the need to bring together technological, doctrinal, and organizational change, to still more expansive outlooks on how military transformation can help militaries adapt to the security challenges of the post.9/11 world.*⁹²

Si establecemos una relación con los conceptos de la “modernidad”, que traen consigo el componente axiomático de “lo moderno”. Este uso del lenguaje refiere a una “tradicción de lo nuevo”⁹³, a una disposición escéptica, analítica, de experimentación, de introspección y de evolución de la maquinaria; de los preceptos conceptuales hacia la innovación científica y lingüística con primacía en lo “no antes visto” y en un tipo de rompimiento del pensamiento previo en cualquier época. Es una conceptualización de orden histórico, literario, plástico y político institucional. “*Modern is a term, that from the latin modo, means “current”, and so as a far wider currency and range of meanings than “Modernism”*”⁹⁴

⁹¹ War, warfare: the waging of armed conflict against enemy. War, warfare: an active struggle between competing entities. Advanced English Dictionary and Thesaurus, app IOS 7 Princeton University based on Word net 3.0.

⁹² Sloan Elinor, *Military Transformation and Modern Warfare*, Primera Edición, Praeger Security International, Westpoint Connecticut.... Pág . 1

⁹³ Harold Rosenberg citado por Peter Childs en *Modernism*, Primera Edición, Routledge... Pág. 2

⁹⁴Op. Cit, Pág. 12

El carácter de lo “actual” o lo que sucede en el “ahora” es la principal característica del modernismo. Es una actitud y orientación hacia los objetos o las ideas “novedosas” (cualquier cosa que esto signifique). Desde un enfoque sociológico: “La modernidad se ha de entender en un plan institucional; pero los cambios provocados por las instituciones modernas se entretajan directamente con la vida individual y, por lo tanto, con el yo.”⁹⁵ Es una consecuencia de la industrialización de la vida institucional misma, con el desarrollo del trabajo como una mercancía, que lleva inserto el componente del desarrollo de la competitividad y el control social.

Las organizaciones de “vigilancia”⁹⁶, encargadas de la seguridad, el control y la supervisión de las actividades sociales en el marco de la legalidad, se proyectan en los esfuerzos de la lucha contra el terrorismo posterior al 11 de septiembre. Y estos esfuerzos se manifiestan en el discurso de la búsqueda de las “armas de destrucción masiva”, que promovió el gobierno de los Estados Unidos. “La modernidad nos introduce en una era de “guerra total”, en la que el poder destructivo de las armas, al que nos hemos referido antes al hablar de la existencia del armamento nuclear, es inmenso”⁹⁷

Para sintetizar, el *modern warfare* es una actitud de combate que se orienta hacia la innovación y la experimentación. Apunta hacia las técnicas y formas de pensar la guerra en nuestro tiempo, hacia la vigilancia y el mantenimiento de la noción de “simetría”⁹⁸ en el continuo de la realidad. Esta noción de simetría es, de forma breve, la ilusión de estabilidad y control sobre los *acontecimientos* de la guerra y el terrorismo.

Ahora bien, profundizando un poco en el texto de Elinor Sloan *Military Transformation and Modern Warfare*. Cuando revisamos la estructura lógica de sus argumentos se hace énfasis en la transformación de la tecnología, que se enfoca principalmente en los procedimientos, la estructura de los sistemas computacionales y en las formas de organización de todas las áreas del combate (aéreo, terrestre, espacial,

⁹⁵ Giddens Anthony, *Modernidad e Identidad del Yo: el yo y la sociedad en la época contemporánea*, Primera Edición, Ediciones Península, Barcelona, 1995. Pág. 9

⁹⁶ Op, cit, Pág. 27

⁹⁷ *Ídem*.

⁹⁸ El concepto de *ruptura de simetría*, que se revisará más adelante en el Capítulo 3 en la revisión sobre el acontecimiento y el videojuego en: Zizek Slavoj, *Acontecimiento*, Sexto Piso, 2014, ... Pág. 54

etc.). Se habla también de una cuarta generación de *comportamientos (behavior)* de combate. El texto sostiene que, para obtener mayor eficacia en el ámbito de la guerra, se debe buscar una evolución técnica de procedimientos, vehículos y operaciones que tengan alcances nacionales e internacionales. Esta enumeración de las estrategias de cambio en los sistemas de la guerra, constituye una visión operativa institucional con la apariencia de “solidez e impenetrabilidad” que, a pesar de estar sujeta a modificaciones, es dinámica y flexible. Estos supuestos se traducen en una presentación panorámica del combate como una “cuestión de trabajo” y, en el uso del lenguaje, como la descripción de pasos, instancias, lugares y personas avocadas a una tarea, “crear un sistema de sistemas” cuya única finalidad es la guerra. Del mismo modo que se habla en una empresa, las ideas del combate, vistas desde esta perspectiva, son transferidas a las descripciones de los componentes del ejército y sus conceptualizaciones. Este tratamiento de la información da como resultado, una orientación a la sistematización doctrinaria de la eficiencia y el deber, que se convierte en una cuestión burocrática.

Precision-guided munitions are those that are guided to their target using lasers or satellite coordinates from Global Positioning System of satellites. Examples include America`s satellite-guided Tomahawk cruise missile that can be launched at targets far inland from ships and aircraft carriers, or satellite guided Joint Direct Attack Munitions dropped from strategic bombers.(Pág.4)

Desde otro enfoque, si se revisa el texto de Dave Grossman *On Killing*, donde se plantea la acción de *matar* como una actividad susceptible de una sistematización científica, encontramos que es otro ejemplo de una argumentación de validez, estructurada para promover el sentido de la guerra como una actividad necesaria y positiva, que ha sido sostenida y homogeneizada por otros avances científicos.

In developmental psychology there is a general understanding that individual must master the twin áreas of sexuality and aggression (Freuds Eros and Thanatos) in order to have truly achieved adulthood. In the same way, the maturation of the human race necessitates our collective mastery of these two areas. In recent years we have made significant progress in the field of sexology, and this book is dedicated to the creation and exploration of the equivalent field of “killology”. (Pág. XXI)

Este texto resalta la importancia de mantener una estricta vigilancia del comportamiento del *Otro* como una fuente potencial de agresión circunstancial y desmotivada. Construye nociones como: “*Sex and death are natural and essential parts of life. Just as a society without sex would disappear in a generation, so to would a society without killing.*” (Pág. XVIII)

Y el objetivo final de sus dilucidaciones teórico analíticas, se resume en la siguiente lista de aspectos que se abordan a lo largo de su propuesta teórica:

- *The existence of a powerful, innate human resistance toward killing one`s own species and the psychological mechanisms that have been developed by armies over the centuries to overcome that resistance.*
- *The role of atrocity in war and the mechanisms by which armies are both empowered and entrapped by atrocity*
- *What it feel likes to kill, a set of standard response stages to killing in combat, and the psychological price of killing*
- ***The techniques that have been developed and applied with tremendous success in modern combat training in order to condition soldiers to overcome their resistance to killing***⁹⁹
- *Finally, and perhaps the most important, I believe that this study will provide insight into the way that rifts in our society combine with violence in the media and interactive video games to indiscriminately condition our nation`s children to kill. In fashion very similar to the way the army condition our soldiers. But without safeguards. And we will see the terrible, tragic price that our nation is paying for what we are doing to our children. (Págs. XXVIII – XXIX)*

El propósito de la referencia no es analizar cada punto del texto; ya que, no es mi intención promover una revisión exhaustiva de los mecanismos que involucran el acondicionamiento que permite quitar las limitaciones sociales en el “matar”, únicamente

⁹⁹ Resalto este punto en negritas, porque representa un argumento interesante en relación con el discurso de la guerra y los temas abordados a lo largo del presente capítulo.

lo señalo como parte del complejo de ideas que se entremezclan en el discurso de lo que entendemos como *actitud de guerra*. Lo que si debo apuntar es que el texto contiene métodos y técnicas que se han llevado a la práctica en programas de entrenamiento de las fuerzas estadounidenses, y se contradice en su supuesto de ayudar a entender el fenómeno del matar siendo un ejemplo y un manual técnico en sí mismo de *cómo* hacer precisamente lo que se trata de evitar en jóvenes y niños. De esta manera, el matar se convierte en un objeto de estudio que forma parte de las ideas “modernas” que configuran el comportamiento contemporáneo de la guerra.

Capítulo 2: Videojuegos, principales conceptos y antecedentes

Algunos apuntes de la definición al concepto

Para iniciar el análisis de las características del objeto de estudio, es necesario profundizar en el uso que se dará a los términos “juegos de video” y “videojuegos”. En primer lugar, los conceptos son traducciones directas del idioma inglés. En segundo, las teorías correspondientes a los primeros estudios en la materia se realizaron en esta lengua. Por lo tanto, mientras que el uso común que le damos al término no permite lugar a dudas, es importante delimitar el objeto de estudio para destacar las siguientes relaciones argumentales.

En el idioma español la expresión “juego de video” puede remitir a las composiciones en materia de la edición de video. Es decir, tenemos un número determinado de fuentes grabadas (entrevistas, fotos, gráficos, animaciones) y las relacionamos para producir un efecto, con un objetivo específico y utilizando las herramientas de la composición y la sintaxis en la construcción de propuestas audiovisuales; hacemos entonces un juego *con* video.

La industria del entretenimiento utiliza la palabra “videojuegos” con un uso práctico de ventas. La razón principal es que se hace una traducción (sin modificar el orden) del término en inglés *video game*¹⁰⁰. Culturalmente se le da este uso para referir a las formas del entretenimiento electrónico que relacionan a un usuario, una consola y un entorno virtual.

En México no existe algún problema sobre la definición. El uso cultural de la palabra videojuego, refiere a la actividad con una gama menor de interpretaciones, es decir no genera confusiones especiales sobre su uso o su capacidad de referencia en los consumidores. Por ejemplo, cuando se busca en la línea de productos de las tiendas departamentales (Ej. en la página de *Best Buy* o en *Blockbuster México*), la categoría que incluye a estos productos es la de videojuego, sin espacios y en singular.

¹⁰⁰ Mark Wolf hace un análisis del término para diferenciar ambos conceptos. Sin embargo, es improductivo reproducir las acepciones porque no generan polémica en español. Wolf J.P. Mark, *The Video Game Explosión*. Primera Edición, Greenwood Press, Westport, Connecticut, London, 2008.

En teoría, el término debería aparecer separado, es decir, como “video juegos”. No obstante, el uso de la palabra videojuegos, que proviene del lenguaje comercial, nos acerca al objeto de estudio en su uso cotidiano. Si el análisis de los medios *mainstream* es uno de los temas centrales del presente trabajo, es prioritario tomar las palabras tal y como las encontramos en la cotidianeidad. El propósito principal de tomar la palabra tal como aparece es referir al concepto de tal manera que no afecte ninguna de las proposiciones teóricas, y que esta categoría señale directamente al objeto de estudio en la mayoría de los casos emplazados en su contexto regular. De esta manera, nos estamos relacionarnos con el objeto de estudio sin *forzar* una categorización improductiva.

Por ejemplo, para algunos autores¹⁰¹ el término correcto es *computer games*, porque son producidos y reproducidos por medio de computadoras y lenguajes de programación. Académicamente tiene una validez importante hacer dicho señalamiento en el contexto de la discusión y en el campo de estudio. Sin embargo, el término podría causar confusión en el uso común mexicano; porque no se utiliza fuera de *la práctica* en *micro comunidades especializadas*¹⁰² como programadores y diseñadores.

Por lo tanto, en el presente trabajo utilizaremos la palabra genérica “videojuego” para referirnos a nuestro objeto de estudio. Existen diferentes tipos y géneros del mismo, por lo tanto, se utilizará el plural sólo para referir a las características generales de todos los formatos. Así, cuando se dice “los videojuegos hacen uso de los avances en computación e inteligencia artificial” se está refiriendo a una característica que abarca a todos los géneros (aventura, rol, puzzle, etc.)

Lo anterior no significa que los componentes del término tengan acepciones simples. El concepto se compone de dos grandes temas o campos de significación: “video” y “juego”. Para entender las relaciones entre los elementos del videojuego, es necesario presentar un análisis de estos dos componentes principales.

¹⁰¹ Crawford Chris, Wolf P. Mark y Sichert Miguel, en sus respectivas obras citadas a lo largo del presente documento.

¹⁰²Gee J. Paul, *New Digital Media and Learning*, Primera Edición, MIT Press, Cambridge Massachussets, 2010. Págs. 22-23

Imágenes en píxeles, el concepto contemporáneo de video

El término *video* se asocia con el tipo de señal con el que se construyen imágenes con movimiento en una pantalla. En principio, la tecnología de reproducción era de tipo analógico, Mark J.P. Wolf lo describe de la siguiente manera:

*“video” refers to the use of an analog intensity/brightness signal displayed on a cathode ray tube (CRT), the kind of picture tube used in a television set or computer monitor, to produce raster-based (filled-area images, as opposed to wireframe ones) imagery.*¹⁰³

Para entender a la tecnología de video digital basada en el lenguaje binario, en oposición al CRT analógico, el concepto central es el de *píxel*. En sus formas más comunes (el píxel) lo encontramos como cuadrados rectángulos o puntos. La construcción de imágenes a través de *rejas de píxeles*¹⁰⁴, significa que la imagen está representada por puntos o cuadros, agrupados de tal manera, que en conjunto forman imágenes complejas.

El monitor *Liquid Cristal Display* (LCD)¹⁰⁵ y la tecnología *Light Emitting Diode* (LED)¹⁰⁶ funcionan con los principios de construcción por medio de píxeles. Si recordamos la técnica puntillista de Seurat (en la pintura clásica), podemos observar cómo se estructura una imagen con estos principios. El núcleo operativo de la técnica puntillista es un método científico, que se basa en el estudio del comportamiento del color en relación con la luz y la aglutinación de puntos para representar un objeto.¹⁰⁷ El lenguaje binario se transforma, por medio de *bits*¹⁰⁸, en instrucciones detalladas para

¹⁰³ Wolf J.P. Mark, *The Video Game Explosión*. Primera Edición, Greenwood Press... Pág.4

¹⁰⁴ Que viene del término en Inglés *wireframe*, que significa literalmente “alambrado”

¹⁰⁵ Pantalla de Cristal Liquido.

¹⁰⁶ Diodo Emisor de Luz.

¹⁰⁷ Para una historia detallada del desarrollo de la técnica: Ruhrberg, Shneckenburguer, Fricke, Honnef, *Arte del Siglo XX*, Primera Edición, Volumen 1, Tachen, Barcelona 2005. Pág. 13

¹⁰⁸ *The ‘bit’ size of a console or gaming machine is often used as a rough benchmark by the public and the media for how powerful the machine is (replacing the ‘RAM’ benchmark of the 1980s). The more ‘bits’, the larger the numbers that the processor within the machine could handle and – at least in theory – the more complex games could be developed for the machine.* Ruter Jason & Bryce Joyce, *Understanding digital games*, primera edición, Sage Publications, London, 2006. Pág. 27

cada *pixel* que despliega un color en una posición específica en la reja de la pantalla. En los sistemas analógicos (CRT) la proyección de imagen se realiza por medio de líneas y frecuencias de señal. En los digitales (LCD y LED) por medio de rejillas de píxeles que son más precisas.

El uso práctico de estos conceptos se refiere a la *resolución de pantalla* y a la capacidad en la *gama* de colores que se pueden mostrar en una reja de píxeles. La finalidad de este procedimiento es reproducir una imagen en una pantalla digital con la mayor precisión posible. Por ejemplo, cuando se visita una tienda departamental para adquirir un reproductor de imágenes, en las especificaciones podemos encontrar: Pantalla Sony Bravia LED W95, Full HD ,1080p.¹⁰⁹ Estas características significan que el monitor puede desplegar 1080 píxeles multiplicados por alguna otra cifra (1920 que es la correspondencia proporcional) en una reja rectangular de puntos/cuadrados. Si hacemos una breve comparación, el equivalente analógico de los primeros televisores era de 480 multiplicado por 720 píxeles. La diferencia en la resolución, que se traduce en nitidez de la imagen, es significativa en ambos casos. Entre mayor sea la cifra, mayor calidad tendrá la imagen mostrada. Es decir, un mayor número de puntos o cuadros incrementa las capacidades de mostrar detalles finos en la imagen, sombras y degradados de color con mayor precisión. Mientras redacto estas líneas (2015) se encuentra en desarrollo la salida de la siguiente generación de pantallas, cuya resolución se conoce con el nombre de 4K (2160p)¹¹⁰. En el portal de la productora y distribuidora *sony.es* se describe como:

4K Ultra HD ofrece una profundidad y una claridad nunca vistas antes en la pantalla de un televisor. Con cuatro veces el nivel de detalle de Full HD (es decir, una resolución de 8 millones de píxeles), la imagen es tan fluida que hace que todo sea más realista.¹¹¹

Vale la pena hacer un breve espacio, antes de continuar con la definición del videojuego, para profundizar un poco en esta capacidad “realista” y su relación con la

¹⁰⁹Fuente en la página oficial: <http://www.sony.com.mx/>

¹¹⁰ La “p” en todos los casos, se refiere a una técnica de despliegado de píxeles de nombre *progressive scan*.

¹¹¹ Sony, características 4K: Obtenida el 17 de abril de 2014 en:<http://www.sony.es/hub/4k-ultra-hd-tv>

guerra y el entretenimiento. El realismo es un componente esencial para la cobertura de la demanda en un mercado de ventas. Desde una perspectiva de la industria: *“one of the main selling points of interactive war culture is “realism”, or the ability to accurately reproduce the battlefield.”*¹¹²

Con las especificaciones técnicas de la nueva tecnología digital se construyen imágenes para videojuegos, cuyo tema central es la guerra. Esto sugiere que el propósito del uso de la tecnología es poner en pantalla, en la forma más precisa posible, los acontecimientos que se desarrollan en un combate armado. A esto se le suman los elementos que lo hacen “atractivo” para su consumo, en conjunto con un esfuerzo por eliminar las características “obscenas” o incómodas. Al eliminar el contenido obsceno un producto se hace apto para el entretenimiento. Una consecuencia directa de dicho tratamiento es hacer atractiva la guerra en productos como los videojuegos. Todo ello se realiza a criterio de los creadores, mismos que realizan este trabajo de censura.

La tecnología en sí misma no es culpable de la reproducción precisa o acotada de la guerra. Es el uso que hacen los autores y programadores de las capacidades técnicas, para configurar un tipo de discurso que atraviesa un videojuego destinado a las actividades del tiempo libre (entretenimiento). “Las condiciones técnicas de la reproducción y reproductibilidad, producen de por sí un desplazamiento crítico, por no decir pleno deterioro del contexto con relación a los marcos desplegados por las fuentes mediáticas dominantes en tiempo de guerra.”¹¹³

En un análisis propio del ejercicio crítico de la propaganda, que resalta el uso político acorde a ciertos intereses de incidir en la opinión pública, podemos observar que:

*The dominant perspective has been to regard the presentation of war in terms of the “spectacle”, that is, to argue that these discourses tend to function to control public opinion by distancing, distracting, and disengaging the citizens from the realities of war*¹¹⁴

¹¹² Stahl Roger, *Militainment*, Primera Edición, Routledge, New York. Pág. 18

¹¹³ Haciendo una reflexión sobre las observaciones de Walter Benjamin: Butler Judith, *Marcos de Guerra: las vidas lloradas*, primera edición, Paidós, 2009... Pág. 24

¹¹⁴ Stahl Roger, *Militainment*, ...Pág. 3

Entonces, el espectáculo de la guerra adquiere una serie de funciones de control en la opinión pública. Está producido con la intención de redirigir el pensamiento de los usuarios, para que cambien o eliminen los aspectos obscenos y negativos de la misma. Más adelante (Capítulo 3) se retomarán estos supuestos para tejer relaciones argumentales en coordinación con otras teorías de la recepción (percepción) y los aspectos de la fantasía (psicoanálisis), con la finalidad de conocer las posibilidades de incidencia de las narraciones deformadas en los usuarios/jugadores de videojuegos.

Para concluir con la definición del concepto de videojuego, con estos datos es evidente señalar la imprecisión del uso del término “videojuegos”, que refiere a la tecnología de tubo catódico de generación de imágenes. La proyección en pantalla ya no se realiza a través de señales analógicas. Su elaboración no solo depende de imágenes capturadas o generadas por ondas de frecuencia. Entonces, son los píxeles y los *vectores*¹¹⁵ con los que se procesa la información en una *pantalla digital*.

En síntesis, para efectos de la presente investigación, he tomado la determinación de aplicar una connotación de uso *cultural*, con la palabra *videojuegos*, por encima de la precisión de los procesos informáticos. Todo ello con la finalidad de simplificar el concepto y lograr una mayor claridad expositiva. Como se mencionó anteriormente, el concepto aparece de esta forma (videojuego) en los ambientes comerciales, en los foros de internet, en los programas de televisión y, en general, en todos los medios de comunicación que tratan sobre temas de videojuegos. En los términos del análisis del discurso, para James Paul Gee, el *uso del lenguaje en el lugar, en ciertas condiciones y en acción*¹¹⁶ es una forma efectiva de acceder al contenido del discurso. De ello derivan las características de los momentos del discurso y como lo podemos diferenciar de otros usos de las mismas palabras. Es así que, estoy refiriendo directamente al *emplazamiento*¹¹⁷ del acontecimiento discursivo, cuando digo que el uso de la palabra “videojuegos” refiere directamente al objeto de estudio en el entorno cultural y social mexicano.

¹¹⁵ Simulaciones de fuerzas y operaciones matemáticas, equivalentes a *la línea*.

¹¹⁶ Gee J. Paul, *Introduction to Discourse Analysis*, Second Edition, Routledge, 2005

¹¹⁷ Fernando Castaños Zuno, Seminario Doctoral de Análisis del discurso 2014.

2.1 Juego y videojuego

El *juego* es una actividad donde se asumen ciertas características y se aceptan las condiciones acordadas entre personas o grupos, con la finalidad de desarrollar una narración o alcanzar un objetivo. Es una actividad que requiere de una constante toma de decisiones. En el sentido de los *sistemas complejos*¹¹⁸ existe un *set*¹¹⁹ de inicio, es decir, una organización de elementos que precede a la acción. Posterior a ello, las posibilidades de desenvolverse en ese mundo acotado se multiplican dependiendo de la cantidad de elementos, variables, tiempo de ejecución y posibilidades de movimiento (por mencionar algunos).¹²⁰ Las operaciones necesarias para la toma de decisiones presentan en sí una problemática profunda y compleja:

*Decision situations can be broken down into three components: (a) possible actions, (b) possible events or possible states of the world, and (c) evaluations of the consequences of possible actions in each possible state of the world. Because there are almost always one or more possible future states of world, any action can be viewed as gamble- the consequences of the gamble are unknown because the future state of the world is unknown. Because all of life is a gamble in this respect (we cannot predict consequences for sure because future states of the world cannot be known with certainty), cognitive scientists often study actual gambles to examine how people make decisions and deal with risk.*¹²¹

Si pudiéramos modelar en 3D estos conceptos llegaríamos a la visualización de una red intrínseca de puntos interconectados, relaciones operativas y, procedimientos paralelos simultáneos. Esto es la *dinámica* de los sistemas¹²², donde el flujo de las relaciones entre elementos del sistema ocurre en paralelo, es decir, en el mismo

¹¹⁸ *Complexity is a metascience that understands the operation of stable systems as sets of organized but nonpredictive individuated functions.* Bogost Ian, *Unit operations an approach to game criticism*, Primera Edición, MIT Press, Massachusetts, 2006. Pág.5

¹¹⁹ "A set for Badiou is a collection of elements selected from the infinite possible collections of elements. These elements in turn must be thought of as multiplicities, as sets themselves." *Ídem*. Pág. 11

¹²⁰ "The situation is itself a "structured presentation," a set of specific elements arranged in a certain way" *Ídem*., Pág. 12

¹²¹ Stanovich Keith, *Decision Making and Rationality in the Modern World*, Oxford University Press, Universidad de Toronto, 2010. Pág. 11

¹²² Para una revisión accesible sobre la dinámica de los sistemas: Watzlawick Paul, Janet Helmick Beavin y Don D. Jackson, *Teoría de la comunicación humana*, Primera Edición, Herder, Barcelona, 1985. Págs. 17-49

momento aunque en diferentes instancias y con la finalidad de producir una *operación* combinando series (u otras operaciones) de otros elementos.

La velocidad, en la toma activa de decisiones, durante la experiencia de juego es muy alta, tomando en cuenta todas las interacciones valorativas anteriores. Su dinámica cambia de manera determinante el curso de los acontecimientos en el flujo narrativo del juego. Por ejemplo, el “riesgo” en el juego es perder la partida frente a otros equipos u oponentes individuales, si hacemos una equivalencia con sucesos de la vida real, el efecto es parecido a “perder la vida”. Por lo tanto, estamos frente a una experiencia similar a la muerte simulada por medio de la representación narrativa del juego. En el flujo de la vida real no existen segundas oportunidades, en el juego sí. Se pueden experimentar múltiples variaciones (configuraciones) en devenir de los acontecimientos, sin embargo, se suceden con una relativa penalización mínima.

El concepto del “juego” puede ser modelado y descrito. Niklas Luhmann apunta sus elementos principales y explica las interacciones dinámicas de su funcionamiento de la siguiente manera:

(1) una especie de duplicación de la realidad, en donde la realidad se toma como *juego* respecto de la realidad normal, sin que necesariamente se tenga que negar la realidad [...] (2) Para la constitución del juego es necesaria una delimitación del tiempo: los juegos son episodios [...] (3) El juego remite siempre, en cada una de sus operaciones, a la existente y simultánea realidad real.¹²³

Se hace una suspensión de las condiciones generales de la situación física en la que se encuentran los participantes. Es decir, se acepta que es posible *estar en otro espacio imaginario*, cumpliendo las características de un personaje determinado. Con una duración específica que nos permita identificar los puntos concretos de inicio, medio y fin.

Para Javier Ruíz Collantes, en el sentido de la construcción de la trama en el juego, encontramos que “son narraciones performance en los que su principio de constitución es la actuación del individuo como jugador dentro del desarrollo y resolución de la

¹²³ Luhmann Niklas *La realidad de los medios de masas, Opladen/Wiesbaden (1996)...* Pág. 75

historia.”¹²⁴ Se asume una actitud en el *performance* para dar cuerpo a la creación de situaciones y personajes que no necesariamente se encuentran en el espacio físico con todas sus características dotadas de sentido.

Ruiz Collantes amplía la idea de la “caracterización” en las:

formas de vivencia narrativa que se constituyen como tales a partir del principio de representación narrativa del mundo real o ficticio, y/o del principio de compactación- articulación compactada en un microcosmos espacio-temporal de las características que permiten la narrativización del flujo difuso de la vida real.¹²⁵

Los personajes permiten la caracterización de *roles* para estratificar funciones y articular un flujo de acción que da especial relevancia a la progresión y consecución de un objetivo en la historia *performance*, en la que intervienen efectos *performativos*.¹²⁶ En otras palabras, el videojuego es un *performance* que refiere al componente *efímero* de cada sesión de juego, la narración es única en el inmenso de posibilidades en cada partida realizada. A pesar del componente lineal del relato base, cada partida es diferente porque el usuario/jugador no toma las mismas decisiones y la resolución de cada nivel no es exactamente igual.

El usuario construye activamente la narración, se inserta en ella como protagonista en paralelo con el personaje que dirige en cada nivel. La narración solo existe en el momento mismo del juego y desaparece cuando se apaga la consola, después de ello sólo queda un reminisciente en la memoria del usuario que reconstruye la experiencia a través de la memoria, pero eso ya no es la experiencia del videojuego en sí, es un efecto de la reconstitución de una dinámica que únicamente tiene total sentido en el momento de su ejecución. Las acciones del usuario tienen un componente *performativo*, en el que cada acción expresa “algo en el lenguaje”. Este es un giro en la

¹²⁴ Scolari A. Carlos (Editor), *Homo Video Ludens 2.0: de Pacman a la gamificación...* Pág. 39

¹²⁵ Ídem... Pág. 39

¹²⁶ Teóricos provenientes de la lingüística, la filosofía y la retórica (J. L. Austin, Jacques Derrida y Judith Butler) desarrollaron términos como *performativo* o *realizativo* y *performatividad* para designar actos verbales que “hacen” e intervienen. Un performativo para Austin, refiere a situaciones en las que “el acto de expresar la oración es realizar una acción, o parte de ella, acción que a su vez no sería normalmente descripta como consistente en decir algo”. Taylor Diana y Marcela Fuentes, *Estudios Avanzados de Performance*, Primera Edición, Fondo de Cultura Económica, New York, 2011. Pág. 23

propuesta original de Austin, en la que cuando “se dice algo se hace algo”. Con ello estoy sugiriendo que en el videojuego sucede lo contrario de esta propuesta, es decir, las acciones del jugador “dicen algo en el espacio virtual del videojuego”. Volveré sobre este asunto en el apartado teórico correspondiente del Capítulo 3. Mientras tanto, el componente central que quiero señalar puntualmente es que lo *performance* apunta directamente a la construcción activa de la narración por medio de las acciones del jugador. En esto el videojuego toma distancia de otros medios audiovisuales (incluso interactivos) como el cine, la televisión y el multimedia.

Para Jane McGonagal un juego se compone de un *objetivo*, *reglas*, un *sistema de retroalimentación (feedback)* y la *participación voluntaria* del usuario. El *objetivo* proporciona al jugador una sensación de propósito o direccionalidad. Las *reglas* marcan los límites de *cómo* se pueden alcanzar el/los objetivo(s) del juego, que sugieren una serie de posibilidades no obvias para alcanzar la meta. Con ello *presionan (push)* a los jugadores, para *probar* otras soluciones que pongan a prueba su capacidad de *pensamiento estratégico rápido*.¹²⁷ Por último, el *feedback* es la serie de respuestas alternadas, simuladas o reales, entre los usuarios o participantes del juego.

Para Ludwig Wittgenstein el *juego del lenguaje*¹²⁸ es un tipo de *conducta*, es una orientación hacia la acción y puede ser analizada pensando en lo que *somos capaces de observar del sujeto*. De tal forma que dicha observación no busca el contenido del pensamiento del sujeto, sino la evidencia del significado de sus acciones. En las *Observaciones sobre la filosofía de la psicología* hace énfasis en el carácter del juego del lenguaje en el que se puede “optar” por no corresponder con una afirmación a la realidad inmediata¹²⁹. Por ejemplo, puedo decir que “hay un gato en la bañera” cuando en el mundo material el gato está en el sofá. Asimismo, la capacidad de cambiar la “configuración de las proposiciones” es un tipo de juego *de lenguaje*. Este es el carácter específico del juego, la toma de decisiones para configurar una propuesta de tal o cual

¹²⁷ Para revisar los conceptos en inglés sugiero la lectura del capítulo *¿What exactly is a Game en: McGonagal Jane, Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Primera Edición, The Penguin Press, New York, 2011. Pág. 3

¹²⁸ Wittgenstein Ludwig, *Observaciones sobre la filosofía de la psicología*. 2ª Edición Corregida, Instituto de Investigaciones Filosóficas, UNAM 2006, Pág. 15 e

¹²⁹ Ídem Pág. 29e

realidad. El lenguaje es entonces una *extensión de la conducta*¹³⁰, es la manifestación material de la conducta pero no es la conducta en sí. El juego también es una propiedad *del lenguaje*, es decir, el lenguaje en los sujetos contiene una gama indeterminada de posibilidades de cambiar la proposición, no sólo hacia un “falseamiento de la realidad” sino hacia el movimiento de los “acentos” en la interpretación. Por lo tanto, el juego es acción, proposición y conducta por extensión en el lenguaje. Esto corresponde mejor a la noción de *síntoma* en el lenguaje que abordaremos con más detalle en el siguiente capítulo.

El juego presupone sujetos o “jugadores”. Las funciones del *jugador (player)*¹³¹ son las de manipular una situación para alcanzar un objetivo u obtener un beneficio. Cuando decimos “jugamos *con* el perro” lo que hacemos es dar arreglo (configuración o *set de inicio*) a una situación de manipulación del entorno, para obtener una satisfacción con nuestra mascota. El perro no establece las reglas ni determina el tiempo del juego y, al parecer, tampoco puede transmitir la cantidad exacta de *goce* que siente cuando se realiza tal actividad. Eso sólo lo puede hacer el dueño o *jugador*. Así la mascota es un elemento de las acciones *performance* y podemos ver su satisfacción y disposición a cumplir la dinámica impuesta aunque (el perro) no pueda dotar de *sentido* a la acción.

En síntesis, el videojuego es el resultado de la dinámica coordinada de varios elementos de la actividad, sistémicamente compleja, de jugar. Se relaciona con la evolución tecnológica en la reproducción de imágenes y la programación de interacciones en la construcción de narraciones *performance*. Condensa las capacidades de manipulación de las situaciones del entorno con la toma de decisiones, a través de la caracterización de personajes que correspondan al universo imaginario en cada caso. Con ello, la experiencia de cada sesión de juego es un tipo de actividad performativa, donde la narración únicamente puede progresar cuando hay un jugador que interviene con decisiones que definen sus acciones. Por último, la interacción entre los elementos del juego se lleva a cabo por medio del lenguaje, como extensión de la conducta que representan.

¹³⁰ Ídem. Pág. 31 e

¹³¹ *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World ...*Pág. 3

2.2 Los videojuegos en la historia de la computación y la tecnología

La historia de los videojuegos se encuentra estrechamente ligada con una parte de la línea temporal de la ciencia, la tecnología y, en cierta medida, con la guerra. La revisión de la evolución del software y el hardware en computación, permite una aproximación integral al entendimiento de los videojuegos.¹³² Para llegar al desarrollo técnico de títulos como *Skyrim*, *Halo*, *Mass Effect*, *Watchdogs* y *Call of Duty*, se requiere de una serie de avances progresivos en el procesamiento de grandes cantidades de datos; para lograr la simulación y emulación de procesos complejos como la Inteligencia artificial y los efectos ambientales. Esto también se relaciona con otros problemas técnicos como las capacidades de interacción con los entornos virtuales, la representación en pantalla con los métodos de luz analógica o en píxeles (digital).

El presente apartado tiene la intención de mostrar una versión breve de la historia de los videojuegos, para identificar algunos de los aspectos más importantes que interfieren de manera determinante, en la creación de los sistemas complejos que procesan datos como los conocemos actualmente.¹³³

Tipos de dispositivos, algunas precisiones preliminares

La lógica en la historia de los videojuegos se divide en tres grandes campos de presentación para las audiencias y se puede entender por medio de las empresas que invirtieron en la producción y desarrollo de videojuegos.

En primer lugar se encuentran los juegos de computadora (*computer games*) que tienen su más alto grado de evolución en la Personal Computer (PC)¹³⁴. Actualmente se

¹³² "The computer game requires technology capable of handling large amounts of data and of representing this data". Juul Jesper, *A Clash Between Game and Narrative*, Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 200. Pág.

¹³³ Un proyecto de historia completa de los videojuegos, podría ocupar un espacio mayor a la extensión pertinente del presente trabajo. Un ejemplo de ello es el texto: *The Ultimate History of Videogames* (2001), que se compone de más de 400 cuartillas, sin cubrir la totalidad de los acontecimientos, consolas, empresas y títulos, con la limitación adicional de no abarcar más allá del año de su realización.

¹³⁴ Hay una confusión respecto al uso de los términos PC y Mac, tomando la primera como la que utiliza el sistema operativo (IOS) Windows y la segunda como la Machintosh que utiliza el Mac Os en sus diferentes versiones. En ambos casos estamos hablando de una PC (Personal Computer) que se refiere a un equipo portátil de uso personal o de "escritorio". La creación del término viene de la época en que las primeras computadoras eran del tamaño de

conocen como *PC Games*. Todos los videojuegos de todas las consolas son *computer games*, sin embargo la clasificación sirve para identificar los juegos que se pueden instalar en una computadora personal (PC) y los que se juegan exclusivamente en una consola (portátil o casera). Para ser más específicos, los *PC Games* son los juegos que se *instalan* en las computadoras de *escritorio (desktop)*. Estos juegos, dirigen a un público especializado que debe estar interesado en todos los detalles de la producción y procesamiento de gráficos. Los juegos de PC siempre son superiores a los de las consolas, porque pueden utilizar componentes electrónicos con mayor capacidad. Con ellos se puede obtener un tipo de experiencia de juego distinto. El usuario jugador de PC requiere de actualizaciones constantes en el funcionamiento y articulación de las diferentes piezas que componen un ordenador.¹³⁵ Por ejemplo, un usuario/jugador de computadora personal debe reconocer las siguientes especificaciones, para poder instalar un juego como *Mass Effect* en su equipo:

Minimum System Requirements

OS: Windows XP SP3/Vista SP1, Win 7

CPU: 1.8 GHz Intel Core 2 Duo or equivalent

RAM: 1GB for XP / 2GB RAM for Vista/Win 7

Disc Drive: 1x speed

Hard Drive: 15 GB of free space

Video: 256 MB (with Pixel Shader 3.0 support)*

Sound: DirectX 9.0c compatible

DirectX: DirectX 9.0c August 2009 (included)

**Supported chipsets: NVIDIA 7900 or better; ATI X1800 or better. Please note that NVIDIA GeForce 9300, 8500, 8400, and 8300 are below minimum system*

una habitación y se tenía, como fin último, la reducción del equipo para que lo utilizara una sola persona. En términos históricos, la primera PC fue una IBM. En: O Reagan Gerard, *A Brief History of Computing...* Pág. 64
¹³⁵ Para una revisión a fondo del concepto de PC: O Reagan Gerard, *A Brief History of Computing...* Págs. 64-66

*requirements, as are AMD/ATI Radeon HD3200, HD3300, and HD4350. Updates to your video and sound card drivers may be required.*¹³⁶

Los elementos que componen una PC para jugar deben cumplir con estos requisitos para poder ejecutar el software adecuadamente. Cada uno de los campos anteriores se refiere a piezas específicas, como la *unidad central de procesamiento* (CPU), la *memoria temporal de acceso aleatorio* (RAM), el *chip set de procesamiento gráfico* (GPU) y los diferentes controladores (*drivers*) con los que debe contar el equipo. Cada componente puede ser remplazado por una versión mejorada, sin tener que cambiar todo el equipo (como en el caso de las consolas) y cada elemento interviene directamente en el rendimiento, las posibilidades de procesamiento y la experiencia del juego.

El segundo lugar lo ocupan las *consolas* o videojuegos caseros. El proceso de evolución de las consolas se puede entender por *generaciones*¹³⁷ o por lanzamientos especiales. Una consola tiene componentes de hardware fijo que cambian cada nueva generación. A diferencia de los juegos de PC, las consolas explotan las capacidades de su hardware limitado, hasta que un cambio generacional trae consigo una serie de mejoras (lo cual sucede cada 5 o diez años aproximadamente). Una subdivisión de la historia de las consolas es la de *consolas portátiles*, en ella se incluyen todos los dispositivos cuya característica principal es su tamaño reducido y funcionalidad. La línea de los dispositivos portátiles se vuelve difusa, cuando se toman en cuenta los *Smart Phones* y las *Tablet*, que pueden desplegar videojuegos con sus propias especificaciones, pero que no son dispositivos dedicados únicamente a los videojuegos.

El tercer lugar está reservado para la historia de las *arcades* o videojuegos de galería pública. La particularidad de su hardware es el *gabinete* o ensamblaje. Mismo que se podía acomodar en diferentes espacios y que (en un principio) contenía únicamente un juego. La unidad central de procesamiento (CPU) de un *arcade* está montada en una placa base en la que también se incluye la *pastilla* del juego y sólo puede

¹³⁶Nvidia GeForce, Obtenido el 9 de febrero de 2015 a las 21:28 pm en: <http://www.geforce.com/games-applications/pc-games/mass-effect-3/system-requirements>.

¹³⁷ Se calcula que estamos en la 8ª generación hasta el Xbox One y el Playstation 4; aunque no hay un acuerdo definitivo en esta materia.

mostrar una cantidad limitada de gráficos, es decir, ninguno de sus componentes es *escalable* (mejorable) porque su ensamblaje se hace en una sola pieza (por lo menos las unidades fabricadas hasta finales de los años 90).

Para concluir estas notas introductorias a la historia de los videojuegos, es importante subrayar que todo dispositivo de videojuegos es a fin de cuentas un tipo de computadora y todos los videojuegos, por lo tanto, son *computer games*. Es en su uso y en la apropiación cultural que han encontrado su identidad y lugar particular en las preferencias de los usuarios, más allá de las precisiones técnicas.

2.3 Acontecimientos en la historia de los videojuegos

Uno de los principales motivadores del desarrollo tecnológico es la guerra. En ese sentido, el cómputo de datos y el desarrollo de videojuegos encuentran un punto de inflexión al correlacionarse a través de la historia. En el texto *Replay* de Donovan Tristan se asocia la detonación de las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki (1945), el fin de la segunda guerra mundial, la invención del sistema computacional *Electronic Numeric Integrator (ENIAC)*, 1946 con medio millón de dólares del presupuesto militar, y el desarrollo del primer videojuego titulado *Space War!* (1962) por Dan Edwards y Peter Samson, como co-relatos del inicio de la historia de los videojuegos.¹³⁸

El avance tecnológico del sistema ENIAC se centra principalmente en la implementación de una memoria de trabajo (*Random Acces Memory* ó RAM) que podía borrarse para procesar nuevos datos. Esto tuvo una importancia capital para el ejército (que además financiaba su mantenimiento y desarrollo) porque con el sistema se calculaban disparos de artillería. El tamaño de esta computadora abarcaba un espacio de 63 metros cuadrados y su precio era de 500,000 dólares, lo que dificultaba su instalación, mantenimiento y distribución. Sin embargo, los principios de construcción y los protocolos de funcionamiento de este sistema, definieron los estándares para la

¹³⁸ Donovan Tristan, *Replay: The History of Videogames*, version electronica iBook, Yelow Ant, 2010, UK. ISBN 978-0-9565072-2-8. En el apartado 1 titulado: Hey! Lets play the Games!

evolución posterior de los modernos ordenadores.¹³⁹ La tecnología de “bulbos” (*vacuum tubes*) sentó las bases del lenguaje digital con el procesamiento de datos en unos y ceros.¹⁴⁰

Con los sistemas computacionales de cálculos en evolución y el estudio de algoritmos que solucionen problemas específicos, comenzó una carrera para desarrollar lo que posteriormente se conocería como la Inteligencia Artificial (IA). Los matemáticos Alan Turing y Claude Shannon con experiencia en la solución de mensajes codificados o “encriptados” por alemanes, consideran que los estudios y experimentación sobre la IA son el futuro de los sistemas computacionales.

El vínculo entre la computación, las matemáticas y los videojuegos comienza con la escritura del primer software del tradicional juego de mesa: Ajedrez (*Chess*). Desarrollado por Turing en 1947, el juego sólo se encontraba escrito en papel, el problema principal era de orden técnico; ya que ninguna computadora lo podía ejecutar. Turing, Shannon y Alex Bernstein dedicaron los próximos catorce años a la investigación para mejorar su software y se mantuvieron a la espera de una computadora capaz de soportar la complejidad de procesamiento que requiere su juego de ajedrez.¹⁴¹

En 1947 la red de televisión Dumont fue la primera en interesarse en el uso de juegos a través de los sistemas de televisión. Thomas Goldsmith y Eastle Mann introdujeron la tecnología del tubo de rayos catódicos. El juego que mostraron se basaba en disparos de misiles a objetivos simples como un aeroplano. Por desgracia nunca fue producido ni distribuido comercialmente.¹⁴² Sin embargo, podemos ver la marca del interés en desarrollar un juego que hiciera “disparos” a objetivos, es decir, el tema era la guerra en un estado *latente*.

La “Nimrod” (1950) fue la siguiente escala en la evolución de las computadoras, procesaba una cantidad mayor de datos y ocupaba un menor espacio. En ella se podía jugar una versión electrónica del juego matemático *Nim*, de donde recibe su nombre. Su

¹³⁹ O Reagan Gerard, *A Brief History of Computing*, Segunda Edición, Springer, Mallow, 2008. Pág.43

¹⁴⁰ *Ídem*. Pág 27

¹⁴¹ Donovan Tristan, *Replay: The History of Videogames... Hey! Lets play the Games!*

¹⁴² *Ídem... Hey! Lets play the Games!*

contribución principal fue sentar las bases que rompían con la idea de que no se podía ejecutar software complejo en una computadora. Sin embargo, ese mismo año, el juego electrónico de *Chess* (Ajedrez) se probó con resultados fallidos, aunque sus pruebas y resultados tuvieron sentido en el desarrollo de la línea de investigación en inteligencia artificial.¹⁴³

En 1950 (en el *United States Department of Energy*) William Hingbotham tuvo la idea de crear un entorno interactivo que representara icónicamente un juego de tenis por medio de un osciloscopio analógico. Con la ayuda del técnico Robert Dvorak, tuvo listo el dispositivo *Tennis for Two* en menos de dos semanas. Los elementos que componían el hardware eran la pantalla y dos controles. El software del juego se desplegaba en una vista lateral de forma precisa y rápida por su construcción analógica. El mayor logro de este invento fue la simulación realista de la fuerza de gravedad, que afectaba al punto que representaba la pelota.¹⁴⁴ En un sentido estricto, el software era la ilusión de gravedad, el concepto de juego y la representación de una cancha de tenis; ya que, el sistema funcionaba con partes mecánicas y no con sistemas programados en digital. Hingbotham había trabajado para el proyecto Manhattan y era especialista en dispositivos de tiempo para la sincronización correcta de explosiones nucleares.

En los dos ejemplos anteriores, un punto importante es la referencia a los juegos tradicionales que se trasladan a un formato electrónico en la forma más fiel posible y con los recursos de la época. En ambos casos se relacionan la computación o procesamiento de información y la actividad lúdica del juego, en un ambiente estratégico o militar por personas especializadas en el campo de la ciencia y la tecnología. Aunque los acontecimientos narrados se refieren a diferentes fechas de aparición, la lógica detrás de su desarrollo es la misma: a través de un uso diferente de la tecnología se crearon los videojuegos con fines de entretenimiento tal y como los conocemos actualmente. Los recursos necesarios para la implementación y uso de la tecnología, en esta época, eran

¹⁴³ Para un seguimiento completo de la historia del ajedrez y sus logros en el campo de la IA se puede investigar el caso de Garri Kasparov y su legendario duelo en contra de la computadora Deep Blue de IBM.

¹⁴⁴ Ravin Steve, *Introduction to Game Development*, Segunda Edición, Cengage Learning, Course Technology, Boston MA. 2010. Pág. 4

sólo posibles con los presupuestos de los grandes sistemas de defensa y, posteriormente, de los grandes dueños del capital empresarial.

Los fundadores de la industria y los protocolos de producción

Spacewar! (1962) es el título que da comienzo a una era formal en la estructura de la creación de videojuegos para computadora. Con un software basado en cálculos reales sobre física espacial y un fuerte hardware (DEC PDP-1) de 120,000 dólares del tamaño *de un automóvil*¹⁴⁵ su propósito era servir como una calculadora de escritorio. Su creador Steve Russell nunca obtuvo beneficios económicos de aquel logro técnico¹⁴⁶. El software estaba disponible de forma gratuita, para todo aquel que tuviera la capacidad de ejecutarlo.¹⁴⁷

Ralph Bauer presentó (nuevamente) en 1966 la idea de producir juegos caseros que utilizaran los sistemas de televisión existentes. Con la ayuda de Bob Tremblay y Bob Solomon comenzó a trabajar en el proyecto. En 1972 lograron un contrato con la empresa Magnabox para la creación de la consola Magnavox Odyssey. El juego de lanzamiento incluía el mismo sistema base del ping pong, pero con un fondo azul eléctrico que simulaba una pista de hockey. El precio era de 100 dólares, lo que tuvo efectos negativos en los números de ventas; ya que la mayoría de los consumidores lo consideraba elevado para ser básicamente “un juguete”.¹⁴⁸

El primer éxito comercial en el consumo a gran escala llegó en la forma del *arcade* con *Pong*. Nolan Bushnell en 1971 con toda la influencia de *Spacewar* y *Tennis for two* desarrolló el videojuego de salón *Computer Space*. Sin embargo, su número de producción sólo llegó a las 1,500 unidades, de las que sólo se vendieron algunas para las salas de juego. El escenario comercial estaba cubierto principalmente por máquinas

¹⁴⁵Juul Jesper, *A Clash Between Game and Narrative*, Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 200. Pág.7

¹⁴⁶“*Spacewar* was the first computer game. Steve Rusell made no attempt to copyright his work or to collect royalties from it. He was a hacker and had created his game to show that it could be done. Kent Steven, *The Ultimate History of Videogames*, New York, 2001... Pág. 20

¹⁴⁷ Ravin Steve, Introduction to Game Development... Pág.5 Una versión escrita en Java, puede ser vista en: <http://spacewar.oversigma.com>

¹⁴⁸ Ídem. Pág. 6

traga monedas y el popular *pin ball*. En 1972 Bushnell contrató al ingeniero Al Alcorn para modificar la versión original del concepto de tenis. El resultado fue el concepto *Pong*, un arcade de salón que fue probado en septiembre de 1972 en una taberna (de Andy Cap en Sunnyvale) con excelentes resultados y, posteriormente, distribuido con el sello comercial Atari.¹⁴⁹

Durante este periodo el negocio de las máquinas de entretenimiento estaba controlado por Frank Costello y la mafia en Nueva York. El éxito comercial de *Pong* significó ganancias de 200 dólares¹⁵⁰ a la semana, en comparación con los 40 y 50 dólares de las máquinas de *pin ball* y *traga monedas*. Esto trajo muchos problemas a la recién creada compañía Atari¹⁵¹, no sólo con la mafia de Nueva York, los dueños de la *Magnavox Odyssey* demandaron a Bushnell por plagio de la mecánica de juego de tenis. Tras el pago de la licencia por 700,000 dólares, Atari pudo seguir comercializando el juego y, gracias a las autoridades de la ciudad, se pudo instalar en varios comercios a pesar de las amenazas de Costello.¹⁵²

Con el desarrollo del primer Intel 4004 la tecnología análoga comenzó un largo y constante descenso. El avance más significativo fue la innovación del microprocesador que consistía en reunir, en circuitos integrados, una serie de operaciones lógicas y aritméticas. Estos cálculos pueden usar la flexibilidad de la memoria de acceso aleatorio (RAM) o memoria de trabajo, para procesar grandes cantidades de información que se envían a los dispositivos de comunicación con el usuario (el monitor y las unidades de almacenamiento).¹⁵³ Esto abrió el campo para el desarrollo de software y la entrada al mundo de lo digital con el código binario y las operaciones virtuales, basadas en cálculos y procedimientos lógicos.

Inspirados en la mecánica del cartucho (*cartridge*) de la *Odyssey*, Bushnell y Harold Lee, se encausaron en la investigación de los circuitos integrados (microprocesadores) para comenzar el proyecto (1970) del sistema casero de la

¹⁴⁹ Ídem .pág.7

¹⁵⁰ Kent Steven, *The Ultimate History of Videogames...* Pág. 54

¹⁵¹ Donovan Tristan, *Replay: The History of Videogames, ...* en: *2.0 Avoid Missing Ball for High Score*

¹⁵² Rabin Steve, *Introduction to Game Development ...* pág.7

¹⁵³ Donovan Tristan, *Replay: The History of Videogames, ...* 4.Chewing Gum, Bailing Wire An Split.

compañía Atari. En 1977 el *Atari Video Computer System* se encontraba en las tiendas para su venta al público.¹⁵⁴

Poco tiempo después el sistema fue renombrado como Atari 2600. Con ese nombre la consola ocupó el primer lugar en ventas durante los años 70 e inicios de los 80. La particularidad del sistema 2600 fue el uso de colores brillantes y el revolucionario sistema de control, flexible y resistente. El diseño de software se dividió en empresas “terciarias” (*third-party*) con sus propias formas de organización, filosofía y métodos de trabajo. La arquitectura de cartucho permitía compartir el mercado de desarrollo, para ampliar la oferta de productos jugables. La más famosa de dichas compañías fue Activision¹⁵⁵ que se conformó con tres ex colaboradores de Atari.

Para que las compañías terciarias pudieran desarrollar juegos se creó el concepto de “*licensed*”, un acuerdo de autorización en el que la empresa (dueña de los derechos de la consola) permitía el desarrollo y distribución de software con la marca de su compañía; pero con un control de calidad en el que ambas partes deben estar conformes.¹⁵⁶ Este tipo de acuerdo se perfeccionó tras el *crash* del mercado de videojuegos en 1983.¹⁵⁷

La historia de *Atari* fue prolífica y larga. Una de las celebridades que participó en sus filas fue el creador de *Apple Computers* Steve Jobs. La mayor aportación de Jobs fue la disminución de la cantidad de chips de procesamiento, necesarios para hacer funcional el juego *Breakout*. Con la ayuda de su amigo Steve Wozniak, que trabajaba para Hewlett Packard, lograron remover más de 50 chips, lo que ahorró a la compañía miles de dólares en gastos de producción.¹⁵⁸ Jobs dedicó obsesivamente su carrera a la reducción del espacio que ocupaba una computadora. Su objetivo era meter la

¹⁵⁴ *Ídem*. En: 3. *A Good Home Recreation Thing*.

¹⁵⁵ Esta empresa es la responsable de la distribución del *Call of Duty* en varias de sus entregas. Más adelante se retomará el tema cuando se expliquen los antecedentes de la franquicia.

¹⁵⁶ Ravin Steve, *Introduction to Game Development...* Pág.8

¹⁵⁷ El “*crash*” fue una mezcla de factores de mercado, entre los que figuran: el lanzamiento fallido del juego *E.T.* basado en la película de Steven Spielberg, la competencia de los juegos de arcade (de calidad superior a las consolas caseras) y la distribución de mejores computadoras como la Commodore Vic 20 y 64, que podían reproducir juegos más complejos combinados con funciones de computador casero. En esencia, *el crash* puso en riesgo a la industria de los videojuegos que estuvo en riesgo de desaparecer por completo. Ravin Steve, *Introduction to Game Development...* Pág.9

¹⁵⁸ Kent Steven, *The Ultimate History of Videogames...* Pág.70-72

computadora de escritorio en una “cajita”. Su sueño se hizo realidad con el invento del microprocesador por la empresa Intel Corporation en 1975. El primer proyecto de Jobs fue el Apple 1 y el gran éxito llegó (para la compañía) con el Apple 2.¹⁵⁹

La expansión del mercado y el nacimiento de las empresas más importantes.

Mientras el reinado del Atari continuaba. En el terreno de los *arcades* se crearon varias empresas que compitieron por el dominio del mercado mundial (*Taito* fundada en Rusia, *Sega* en America y *Namco* en Japón en 1973). Estas empresas comenzaron siguiendo los pasos de sus competidores. Posteriormente adquirieron identidad propia y desarrollaron juegos distintos entre cada una.

Sin regulaciones, acuerdos sólidos o estudios de mercado, cada compañía realizaba prácticas empresariales arriesgadas. Para la industria de los videojuegos el *crash* llegó en 1983 con el título derivado de la película *E.T.* de Steven Spielberg.¹⁶⁰ El juego fue financiado con 20 millones de dólares con la expectativa de acaparar el mercado en la próxima navidad. El software tenía varios errores de programación y la mecánica de juego no captó la atención de los usuarios. Millones de cartuchos fueron retirados de las tiendas y desechados. Otro factor importante fue la proliferación de las computadoras de escritorio, en particular la Comodore Vic-20, Comodore 64 y el atari 400.¹⁶¹ Los ordenadores caseros ofrecían flexibilidad, funcionalidad y un precio económico. Con ellos no sólo se podía jugar, gracias a los procesadores de texto, se tenía la capacidad de hacer trabajos escolares y de oficina en la comodidad del hogar. El negocio del consumo individual se volvió más atractivo que las salas de juego, aunque los *arcades* mantuvieron su posición más allá de los años 90. La idea de las consolas prometía precios accesibles y la posibilidad de jugar en cualquier momento, en casa y sin estar sujeto a las condiciones de las galerías públicas.

¹⁵⁹ Para una historia detallada: Blumenthal Karen, *Steve Jobs: The Man Who Thought different*, Primera Edición, Alfaguara Editorial, México, 2012. Pág. 69-107

¹⁶⁰ Ravin Steve, *Introduction to Game Development...* Pág.9

¹⁶¹ *Ídem*. Pág 9

Si existe un ícono en la industria de los videojuegos, que represente el sentido de varias generaciones de usuarios es Shigeru Miyamoto¹⁶². La mente detrás de las principales mecánicas y el diseño de software de su época. Un joven contratado por la compañía *Nintendo* (para el diseño de juguetes) que incursionaría en el mercado de videojuegos gracias a su particular visión sobre el futuro de los dispositivos electrónicos.

La empresa Nintendo fue fundada en el año 1889 y se concentró en la creación y distribución de juegos de cartas japoneses (*hanafuda*).¹⁶³ Para el año 1983¹⁶⁴ con Miyamoto entre sus filas, desarrolló la consola que establecería un estándar en la creación de videojuegos para las próximas dos décadas: el Nintendo Entertainment System o NES.

La historia en el campo del desarrollo tecnológico de Nintendo, parte del NES (1985)¹⁶⁵ y continúan multiplicando progresivamente sus capacidades de *hardware* en las consolas. Inició con un procesamiento de 8 bits¹⁶⁶ y se multiplicó a 16 con el Super NES en la siguiente generación.¹⁶⁷ Las gráficas eran principalmente bidimensionales, pero hubo algunos experimentos para lograr introducir los primeros polígonos (3D) con un éxito restringido. El problema principal era la comparación entre la fluidez y luminosidad de los gráficos 2D con la pobreza de los primeros polígonos. El software 3D no tenía capacidad de filtrado o suavizado de bordes, como lo conocemos actualmente, y la aceleración estaba reducida dramáticamente en comparación con otros juegos. Algunos factores que determinaron su fracaso comercial, fueron los que se relacionaban con la experiencia de juego por las limitaciones técnicas, el flujo del juego se volvía lento y frustrante.

¹⁶² Fue contratado por Nintendo en 1977, era ingeniero industrial recién egresado. Kent Steven, *The Ultimate History of Videogames...* Pág.157

¹⁶³ Ravin Steve, *Introduction to Game Development...* Pág.9

¹⁶⁴ Siguiendo el método constructivista, cabe señalar que nació un año después (1984) por lo que mi historia con los videojuegos comienza también con la consola NES cinco años después.

¹⁶⁵ Ravin Steve, *Introduction to Game Development...* Pág.11

¹⁶⁶ La unidad de medida en bits responde a la capacidad de procesamiento de la información y en consecuencia al despliegado de gráficos, en las primeras consolas tenía sentido hablar con estos datos. Las tarjetas GPU se miden en estos estándares, actualmente han llegado a capacidades de 2 y 4 giga bits y se espera que en el futuro aumenten sus capacidades.

¹⁶⁷ Aquí surgieron las grandes franquicias que siguen produciendo beneficios económicos para Nintendo: Mario Bros., Zelda y Metroid.

En 1980 Atari inició las incursiones y experimentos en el campo del 3D. La tecnología de vectores (*vector graphics generator*)¹⁶⁸ hacía posible el cálculo y la simulación de fuerzas y efectos ambientales, lo que abrió la posibilidad al entorno tridimensional en los *arcades*. *Battle Zone (arcade)* fue uno de los juegos más significativos en el desarrollo de títulos de guerra, está basado en el control de tanques y presenta la perspectiva en primera persona. Es uno de los antecesores de los modernos *First Person Shooter* que dan privilegio a los títulos que tratan las batallas virtuales.

Tras el desarrollo y posterior éxito de *Battle Zone*, un grupo de generales retirados de la Armada de los Estados Unidos, contactó a Atari para el diseño de un videojuego enfocado en la simulación y entrenamiento de combate en sus tropas. Ed Rotberg, el creador original del juego de tanques, se sintió obligado por la compañía a desarrollar el simulador. Trabajó durante tres meses en el proyecto y posteriormente logró un acuerdo para no participar nuevamente con los contratistas del ejército.¹⁶⁹

*Military Battlezone was much more complex than the original game. In the arcade game, players could only shoot straight ahead, and their projectiles flew in a straight trajectory unaffected by gravity. The military version was considerably more realistic.*¹⁷⁰

En términos de diseño en programación el juego tenía que identificar objetivos aliados o enemigos, simular los elementos balísticos de manera realista y configurar los modelos de los tanques en una realidad posible, que se alejara totalmente de las narrativas de la ficción.

Existe un tipo de intercambio de técnicas en el desarrollo de los videojuegos, que se explica por el éxito de ventas de algún título y su posterior implementación con otras versiones. El cine y la literatura intercambian técnicas, con los videojuegos más recientes, de una forma más cercana. En los inicios de la industria tenían mayor claridad los límites conceptuales, ya que los videojuegos eran limitados gráficamente. Entre las

¹⁶⁸ Kent Steven, *The Ultimate History of Videogames...* Pág. 148

¹⁶⁹ *Ídem* ... Pág.154

¹⁷⁰ *Ídem*. 154

empresas se retomaban las “mecánicas de juego”, los avances en gráficos de microprocesador y se mejoraban para la implementación en títulos particulares, como en el caso de *Pong!*, *Space Invaders*, *Pac Man*, *Donkey Kong* y otros.

Durante la década de los 80, Nintendo dominaba el 90% del mercado de videojuegos.¹⁷¹ Gracias a sus políticas comerciales pudo recuperar la confianza de los consumidores tras el *crash* de la industria en 1983; aunque su competidor más importante llegó en 1994 con el Playstation de Sony, ambas empresas tuvieron que compartir el dominio del mercado con la firma japonesa SEGA.¹⁷²

La compañía Service Games, en su fundación en 1952, se dedicaba a la distribución y mantenimiento de “rocolas” y otros dispositivos menores para las bases militares de los Estados Unidos. Dick Stewart y Ray Lemaire, con la ayuda de Rosen Enterprises, fueron los desarrolladores que cambiaron la dirección de la empresa haciendo que importara y distribuyera *arcades* americanos a Japón.¹⁷³ Renombraron a la compañía como Sega Enterprises Ltd retomando las dos primeras letras de cada palabra. Posteriormente desarrollaron el Sega Master System (de 8 Bits), con la finalidad de competir en el mercado de las consolas caseras. Los principales diseñadores de juegos estaban contratados por Nintendo y Atari, con cláusulas muy específicas respecto a las políticas de *third party*, esto tuvo efectos negativos en las entregas de juegos.¹⁷⁴ En 1990 Sega sacó al mercado el *Sega Genesis* (inspirado en la película *Star Trek II: the wrath of Khan*).¹⁷⁵

El Sega Dreamcast (de 128 Bits) fue la primera consola con capacidad de conectarse a Internet por medio del cable a módem de 56k integrado. Esto abrió la posibilidad a los primeros juegos *multiplayer online*, en que los usuarios se conectaban entre sí para compartir partidas, logros, datos e *ítems*. Otros sistemas de intercambio incluían el correo electrónico y las redes sociales, así como la navegación a sitios de Internet. También ofrecía un revolucionario sistema de almacenamiento en una memoria

¹⁷¹ Ravin Steve, Introduction to Game Development,... Pág. 10

¹⁷² *Ídem*,... Pág. 11

¹⁷³ *Ídem*,... Pág. 11

¹⁷⁴ *Ídem*,... Pág. 12

¹⁷⁵ *Ídem*,... Pág. 12

visual con una pequeña pantalla LSD, inspirada en el éxito de dispositivos como el *Tamagotchi* (1996). En el dispositivo se podían tener algunas interacciones con *minijuegos* de “llavero” que tenían efectos coordinados con los juegos de la consola. La mayor capacidad de memoria (en comparación con otros dispositivos del mercado) permitía el transporte de datos de las partidas de una consola a otra.

En cuanto a la narrativa, la mayor parte de los juegos de Nintendo, han mantenido una temática de fantasía, en la que los personajes son representaciones caricaturizadas como en los cuentos de hadas. Los títulos de guerra, combates armados, aeronaves, aventuras y automovilísticos¹⁷⁶ tienen un diseño colorido y resaltado como en los libros de ilustraciones infantiles. Las políticas estrictas de terceras compañías (*third party*) mantuvieron una línea “editorial” en los diseños e historias de sus personajes. Estas políticas empresariales fueron aprovechadas por Sony, para lanzar títulos con temáticas más “serias” o para un público de mayor edad. Los juegos de Sony trataban problemáticas como la guerra nuclear, el terrorismo y el crimen organizado. Entregas como *Metal Gear* (de Hideo Kojima), *Medal of Honour*, *Grand Thief Auto* y *Resident Evil*, trajeron variedad y una propuesta de diseño más allá de las estrictas políticas de Nintendo.

El terreno de los *arcades* tuvo grandes éxitos mientras las consolas evolucionaban. Las legendarias franquicias de *Donkey Kong*, *Pac man* y *Space Invaders*, llenaron las salas de juegos, a la espera de que las consolas evolucionaran y se pusieran a la par. El gran *hit* de todos los tiempos vino en un formato poco común en videojuegos, el género de las *peleas*. Con algunos modestos antecedentes, como el *Karate Champ* (1984), el campo temático tenía problemas de animación, de sistema de colisiones, medidores eficientes de energía vital y mecánicas de juego. *Street Fighter* (1987) fue el primero de los juegos de pelea en ganar cierta popularidad, pero fue la continuación con *Street Fighter II* (1991) lo que trajo el éxito rotundo al sistema de arcade. En México se podía ver por lo menos un arcade por cada farmacia y sala de juegos disponible. *Street Fighter II* tuvo numerosas versiones “hackeadas” o con modos de juego modificado.

¹⁷⁶ Por ejemplo: la serie de Mario Kart, Donkey Kong Country, Star Fox, Mario Bros., entre otras.

Algunos programadores hicieron modificaciones al sistema de peleas, para dar cualidades especiales a los personajes del juego.¹⁷⁷

Con los avances del SEGA *Dream Cast*, las consolas comenzaron su camino en el desarrollo de mayores beneficios para los usuarios, por medio de la conexión a internet. Los principales atractivos de la nueva interacción en la red fueron las sesiones en línea, la compra de contenido adicional y la integración de navegación *web*.

Con la siguiente generación de consolas (*Playstation 2*, *Nintendo 64* y posteriormente el *Gamecube*) y la entrada al mercado de Microsoft en el 2002 (con la Xbox), comienza una etapa de multiplicaciones geométricas en sus capacidades. En materia de hardware, los elementos descritos anteriormente, fueron aumentando sus números para duplicar sus potencialidades. Con los estándares fijos, las consolas fueron perfeccionando sus sistemas. El Playstation 2 (en el 2000) ofrecía 128 bits de procesamiento gráfico al igual que la Xbox y el Dream Cast. Las sucesoras de las dos marcas que quedaron en el mercado (Playstation 3 y Xbox 360, además de Nintendo), ofrecían 256 *megabytes*¹⁷⁸ de procesamiento gráfico y procesadores de entre 3 y 4 giga Hertz.¹⁷⁹ El crecimiento de estas características se vio reflejado en nuevos y mejorados *motores gráficos* para el desarrollo de juegos.

El *motor gráfico* corresponde al *software* con el que se programan los juegos. Entre más poder tenga el hardware, mayores son las capacidades del software de mostrar más y mejores efectos de video. Esto interviene también en la capacidad de desplegar detalles en los modelos de personajes (en pixeles) y en la fluidez y cantidad de interacciones en pantalla. Los juegos pasaron de ser “puntitos de colores” en dos dimensiones, a interacciones complejas en tres dimensiones con profundidad de campo,

¹⁷⁷ Algunas de las versiones “hack” se pueden jugar en “emuladores” en computadora, aunque hay un serio debate que se centra en la legalidad de ésta práctica. En esencia, las versiones originales de las pastillas de juego son difíciles de conseguir, por lo que los usuarios de la red, especializados en programación, crearon software que recrea los arcades o consolas en la PC. Se descarga el software y el paquete de datos o ROM correspondiente al juego y se puede volver a reproducir en computadora. Esta práctica “retro” se ha retomado en las consolas como “remake” o versión re-programada para los sistemas live de diversas consolas. Para consultar el tipo de emuladores y su funcionamiento: <http://coolrom.com/>, ahí también se pueden ver los “disclaimer” que corresponden a los problemas legales de la práctica.

¹⁷⁸ Para hacer la comparación en 1 megabyte caben 1000 000 bits.

¹⁷⁹ Ruter Jason & Bryce Joyce, *Understanding digital games,...* Págs. 27-29.

efectos ambientales realistas, audio multicanal, interacciones de diálogo entre personajes y entre usuarios. Esto afectó a las líneas narrativas que fueron incrementando el tratamiento de temáticas internacionales y, en consecuencia, los videojuegos que trataban la guerra y la violencia también aumentaron.

Breve descripción del panorama actual (2015)

En nuestro país el precio de las consolas de nueva generación es privativo para un gran sector de la población. Una Xbox One y un PS4 oscilan entre los 7,500 y 8,000 pesos¹⁸⁰, mientras que, armar una computadora de escritorio capaz de reproducir juegos eficientemente, se puede adquirir con 12,000¹⁸¹ pesos aproximadamente. Cada juego de estreno puede llegar a costar 1000 o 1200 pesos, según el tipo de edición y la época de lanzamiento. Con ésta perspectiva de precios, algunos jugadores recurren a la “piratería” para poder probar los títulos de última generación completamente gratis. Sin embargo, algunos distribuidores en línea ofrecen precios atractivos, paquetes temáticos y promociones de temporada, que ofrecen ciertas ventajas en el aspecto financiero. Los casos representativos son *Origin*¹⁸² y *Steam*¹⁸³, sitios web que proporcionan los juegos por descarga directa y diferentes modos de pago por internet.

La industria sigue en crecimiento¹⁸⁴, algunos juegos han alcanzado presupuestos tan elevados como los del cine que, en conjunto con los gastos de marketing y promoción, tienen presupuestos que van de los 100 a los 500 millones de dólares¹⁸⁵. Se espera que en los próximos años se aumenten los montos de estas inversiones.

¹⁸⁰ Precios del sitio de la tienda Best Buy México, , Obtenido el 01 de abril del 2015 a las 12:42 am en: <http://www.bestbuy.com.mx>

¹⁸¹ Se puede calcular con el precio de la *mother board*, el *procesador*, el *GPU* y la memoria *RAM*, que son los componentes más costosos del equipo.

¹⁸² <https://www.origin.com/es-mx/store/>

¹⁸³ <http://store.steampowered.com/?l=spanish>

¹⁸⁴ Según el sitio kotaku.com, con datos de la Entertainment Software Association, la industria de los videojuegos crece cuatro veces más rápido que la economía Americana. En la sección *Kotaku Numbers*, *Dan Starkey*: <http://numbers.kotaku.com/games-industry-grows-four-times-faster-than-the-america-1658242946> verificado el 01 de abril del 2015.

¹⁸⁵ *10 most expensive videogames ever made*., Publicado el 3 de Noviembre de 2014, Obtenido y verificado el 01 de abril de 2015 en: <https://www.youtube.com/watch?v=a5bQ2QddAJQ>

En cuanto a las actividades de las primeras empresas de videojuegos. Sega se dedica únicamente al diseño de software para las consolas. Nintendo tiene un éxito relativo con la venta de consolas portátiles (Nintendo 3DS), pero su política de las *third party* está afectando considerablemente las ventas de la consola Wii U.

Los títulos que tratan temas de guerra se han vuelto franquicias que desarrollan nuevas entregas de forma regular. *Call of Duty*, *Medal of Honour*, *Sniper Elite*, *Rainbow Six*, *Ghost Recon*, *Call of Juarez*, *Battlefield* y *Flash Point*, son algunos de los nombres que conforman el catálogo de juegos que se pueden adquirir para las consolas y la PC. El tema de la guerra se trata desde diferentes perspectivas en ellos. Sin embargo, todos mantienen al ejército de los Estados Unidos y sus capacidades de intervención, como tema central de sus interacciones.

2.4 *Call of Duty* y el *First Person Shooter*

Call of Duty es una serie de juegos producidos por cinco estudios en diferentes etapas de sus entregas: *Infinity Ward*, *Treyarch*, *Raven Software*, *Beach Head*, *Sledgehammer games*. Es distribuido por *Activision Publishing Inc.*, se compone de 18 títulos en consolas, computadora personal (PC) y dispositivos móviles.¹⁸⁶ Es un juego que pertenece al género *First Person Shooter* (FPS)¹⁸⁷ cuya narrativa se centra en acontecimientos bélicos en diferentes momentos de la historia de los Estados Unidos de América.

En general la estructura narrativa de *Call of Duty* muestra que las fuerzas armadas de los Estados Unidos tienen operaciones “simultaneas” en varios países del mundo, que (las operaciones) están interconectadas para neutralizar a las redes terroristas organizadas. La capacidad de cobertura de los servicios de inteligencia y operación

¹⁸⁶ <http://www.infinityward.com/games>
<http://www.activision.com/>
<http://www.sledgehammergames.com/>
<http://www.treyarch.com/>
<http://www.ravensoftware.com/>

¹⁸⁷ Para el 10 de julio de 2015 actualizado a *First Person Experiencie*, el cambio en el concepto sólo responde a un intento de ampliar los alcances del genero para centrarse en la perspectiva del usuario.

incluyen a la Central Intelligence Agency (CIA), U.S., Marine Corps (USMC) y los U.S. Rangers.¹⁸⁸ Se utilizan logotipos, armamento, vehículos, tácticas y estrategias que se reproducen con exactitud.

El término *First Person Shooter* se puede traducir como (juego de) disparos en primera persona. Los componentes técnicos de un FPS desde un enfoque de programación son: la habitación (*room*), la posición inicial del jugador (*Player start position*), los corredores que conectan habitaciones (*corridors*), el/las armas (*weapon*) y el jugador enemigo (*enemy player*).¹⁸⁹

La perspectiva del jugador *en primera persona* viene de las figuras narrativas literarias y significa que la historia se cuenta desde interior de un “otro”, es decir, que se atestiguan los acontecimientos desde el interior del personaje principal. Desde un enfoque técnico esta perspectiva refiere que el usuario/jugador controla un “bot” de pixeles, que tiene un número acotado de funciones de interacción con el entorno virtual. En apariencia el punto de vista se ubica al interior de la cabeza del modelo 3D, que es un tipo de emulación de las funciones operativas de una cámara de video, emplazada hacia el interior del entorno virtual. En un sentido figurado es como si viéramos “con los ojos del protagonista”, desde ese ángulo se atestigua y se controla al personaje que hace progresar la historia ficcional.

Las capacidades del usuario (quién controla al personaje principal) dependen de la programación que el diseñador del juego dispone.¹⁹⁰ En un sentido esquemático del flujo de la información, el videojuego es un circuito funcional basado en un sistema de programación que permite una cantidad definida de interacciones entre los elementos del entorno virtual. Si no se siguen los pasos de interacción necesarios no hay progresión

¹⁸⁸<http://www.army.mil/ranger/>
<http://www.marines.mil/>
<https://www.cia.gov/index.html>

¹⁸⁹ Darby Jason, *Awesome Game Creation: No programming Required*, Tercera Edición, Charles River Media, Boston Massachussets, 2008. pág. 376

¹⁹⁰ “The game designer is the person who designs the game, who thereby establishes the shape and nature of the gameplay”. En: Rouse Richard III, *Game Design: Theory & Practice...* Pág. XIX

en la historia. El tipo de narración, como se mencionó en el apartado anterior, es un abordaje *performance*, en el que se intenta reproducir el “flujo difuso de la vida real”¹⁹¹

El género del FPS¹⁹² se encuentra continuamente en el centro del debate sobre los videojuegos y su relación con la violencia. Hay modelos basados en la psicología cognitiva que sugieren que la acción repetitiva de conductas “inadecuadas” se refuerza y puede trasladarse de manera atenuada a la vida cotidiana (Carnegie). Mientras que, algunas propuestas filosóficas, sostienen que existe un factor catártico (*katharsis*) en la liberación de los impulsos violentos a través de las sesiones de juego. El argumento de la liberación por catarsis proviene de una elucidación Aristotélica de difícil traducción, equivalente a la “purificación” o “purga” de emociones y sentimientos destructivos¹⁹³. Estas dos posturas sostienen un tipo de argumento, en favor o en contra de algunos componentes en la experiencia de jugar. En el primer supuesto el videojuego produce, fomenta, genera o estimula la violencia en el usuario jugador. En el segundo el consumo del entretenimiento, cuyo eje principal es la violencia, es el síntoma de una personalidad violenta en el usuario que le es, genética o socialmente, construida; pero que se encuentra en el sujeto antes de jugar. En el caso del juego como generador de violencia, el propio software y su construcción son los agentes que modifican el comportamiento del usuario, direccionando su conducta hacia un tipo de impulso destructivo. En el caso de la predisposición del jugador a ser afectado por la actividad del juego, los efectos violentos son un *síntoma*, en el sentido de Zizeck y Lacan, de una personalidad agresiva o la manifestación de una conducta violenta.

En el FPS se pone énfasis en posicionar al jugador en el interior de los personajes para que puede recrear la experiencia del juego como si fuera propia.¹⁹⁴ Este carácter

¹⁹¹ *Homo Video Ludens 2.0: de Pacman a la gamificación...* Pág. 39

¹⁹² Al momento de redactar el presente trabajo, las páginas de *Activisión*, *Infinity Ward* e *IGN* tratan estos títulos como “*First Person Action*” o “*Shooter Games*”, para otras fuentes especializadas como *Kotaku* se sigue usando el nombre “tradicional” de *First Person Shooter*. Como se verá más adelante, en los manuales de diseño se conserva el primer nombre por lo que; para efectos del presente estudio se conservará de la misma forma.

¹⁹³ Cogburn Jon & Silcox Mark, *Philosophy through video games*, Primera Edición, Routledge, New York, 2009. Págs 56-57

¹⁹⁴ “*The focus in these games is on technology and atmosphere. These games attempt to put you into the action, as you are literally looking out of the eyes of the character, seeing and hearing what the character sees or hears.*” En: Darby Jason, *Awesome Game Creation: No programming Required....* Pág. 23

de inmersión del jugador, es una de las principales preocupaciones en torno al debate de la producción y reproducción del comportamiento violento en los jugadores. La recreación de la violencia, tiene dos posibles vías de observación. Desde la perspectiva del usuario, tenemos las funciones, capacidades de interacción y un tipo de caracterización. Desde la programación del videojuego, hay una configuración de la narración que es una “*matriz n dimensional de posibilidades*” revestido con una historia, que aporta un contexto en relación con la realidad e intenta reproducir “acontecimientos”, en función de la articulación coherente de estos elementos.

Como se mencionó en el capítulo anterior, un acontecimiento es la ruptura de la simetría de la realidad. En relación con el videojuego es la ruptura de ilusión misma de un tipo de simetría social a la que hace referencia. Es la irrupción de una idea que parte en un antes y un después los momentos progresivos de la narración. En ese núcleo de significación es donde existe la posibilidad de las posturas ideológicas y de la representación de un tipo de *idea-doctrinaria*, en la referencia con la realidad. Es decir, es en este conjunto de relaciones donde se puede localizar el tipo de proposición de un “*mundo posible*”¹⁹⁵, en el que los acontecimientos ocurren de una manera determinada en consonancia con una postura o idea de su posibilidad (el concepto de guerra de oriente u occidente; por ejemplo).

En COD el planteamiento de la posición del jugador en el combate directo es incuestionable. Cuando el usuario toma el mando del videojuego, firma un contrato en el que acepta las condiciones que se presenten en la narración *performance*. El primer uso de la voluntad se ejerce en el momento mismo de iniciar una sesión de juego, en éste punto se toma una decisión respecto a aceptar o no las condiciones de las actividades configuradas en los videojuegos.

El videojuego requiere de las capacidades del usuario para completar el flujo del sistema. En específico, requiere de las habilidades especiales (ejecutivas) de la conciencia del sujeto, para poder completar la narración performativa. En la conciencia se desarrolla la capacidad de la toma de decisiones, la innovación (creatividad), la

¹⁹⁵Pericot Jordi, *Mostrar para decir, la imagen en contexto*. Universidad de Valencia, Primera edición, Barcelona, 2002. Págs. 61-80

experimentación y otras funciones de interrelación del sujeto con la realidad, cuyo componente de organización principal es la atención.¹⁹⁶ La evidencia del entendimiento y manejo de estas instancias en la programación de videojuegos, se puede observar en la capacidad actual del desarrollo de la Inteligencia Artificial (IA)¹⁹⁷. Las posibilidades de programación del comportamiento humano aún son limitadas. Sin embargo, para que la experiencia del juego sea aceptable, debe existir la ilusión de un tipo de comportamiento como si fuera producido por otro humano (prueba de Turing).

¹⁹⁶ De la Fuente Ramón & Alvarez-Leefmans Francisco Javier, *Biología de la Mente*,...Pág.358

¹⁹⁷ *"When game developers talk about artificial intelligence, they do not mean the computer's ability to trick the player into thinking he is playing against actual human opponents. Instead, game developers refer to whatever code is used to control the opponents the player battles as artificial intelligence. How the game reacts to the player is determined by the game's AI. The reactions of the game may be completely random or completely logical; in either case the code which controls those reactions is referred to as the game's artificial intelligence."* En: Rouse Richard III, *Game Design: Theory & Practice*, ... Pág. 159

Capítulo 3: Teorías y herramientas, para elaborar un análisis del discurso al videojuego: *Call Of Duty* y el *First Person Shooter*

En este apartado explicaré la serie de proposiciones teóricas sobre las que se construye la forma en que se abordara el discurso en los videojuegos. La propuesta, para fines prácticos, se orienta a la tarea de acceder a los contenidos no evidentes del discurso de la guerra en las piezas del lenguaje del videojuego COD. Los videojuegos son *redes complejas de sistemas*¹⁹⁸ que generan *significación*, que se expresan en un entramado de *relaciones* entre signos, íconos y símbolos que se articulan para generar una experiencia *performativa* cuyo centro de análisis en *unidades discretas* es la *acción*. Esta acción se relaciona con un usuario/jugador, quién posee una conciencia y capacidades ejecutivas para completar un reto y tomar decisiones cuyos efectos determinan el curso de la narración *performance*.

Signo y funciones del signo en videojuegos

El signo¹⁹⁹ es un artefacto analítico-conceptual que apunta hacia la dimensión del contenido transmitido y referido por las palabras. Señala *funciones y relaciones* inherentes *en* las palabras, de las que sólo podemos ver sus consecuencias y efectos en el mundo material, pero no una constitución física consistente de forma u objeto. Sus lineamientos fueron elaborados por Ferdinand de Saussure (1916). El procedimiento analítico aportado por las nociones de Saussure se centra en las relaciones *paradigmáticas*²⁰⁰ y *sintagmáticas* de los signos, es decir, la presencia o ausencia de elementos y como afecta a las relaciones de significación de un enunciado.

¹⁹⁸ Bogost Ian, *Unit operations an approach to game criticism*, Primera Edición, MIT Press, Massachusetts, 2006.

¹⁹⁹ “Definiremos prudentemente el signo como una entidad que: 1) puede hacerse sensible, y 2) *para un grupo* definido de usuarios señala una ausencia en si misma, para Saussure; *significante* la parte ausente, *significado*, y la relación que mantienen ambas, *significación*”. Ducrot Oswald, Todorov Tzvetan, *Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje*, Siglo XXI Editores, México 2009.

²⁰⁰ “En sentido amplio, se llama paradigma a toda clase de elementos lingüísticos, sea cual fuere el principio que lleva a reunir sus unidades”, Ducrot Oswald, Todorov Tzvetan, *Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje... Pág. 131*

El signo señala las relaciones entre los objetos, las palabras y las “ideas que tenemos de esos objetos”²⁰¹. En la palabra “perro” hay una referencia a un animal del mundo, la palabra es transportada por la construcción fonológica a través del sonido o en la marca en algún soporte (un texto). Sin embargo, en la marca textual o huella acústica no podemos ver la evidencia sensorial de la relación entre el objeto, la palabra y su significado. Para decirlo de otro modo, la “perridad” en la palabra se encuentra en la dimensión de las ideas y los conceptos, que se hacen pertinentes en una construcción mayor como la oración, el texto y el discurso. La forma en que el sujeto procesa la información del ambiente en entidades discretas que producen significación se denomina *semiosis*. Esta dinámica de relaciones es un fenómeno que crea una *distinción* entre formas de vida y objetos inanimados. La semiosis es por lo tanto, una capacidad de los organismos vivos de producir y entender *signos*.²⁰²

Los videojuegos contienen una dinámica de signos, íconos y símbolos que producen significación y que se manifiestan en constante transformación frente a nosotros. En el espacio virtual 3D con lo que *juega* el usuario es con una totalidad de estos elementos, que contienen la intención explícita (de los programadores) para ser recibidos y modificados por la naturaleza de su creación programada (configuración en programación). Todos los elementos del espacio virtual (edificios, personajes, paisajes, etc.) fueron pensados por *alguien* con la intención de generar un tipo de respuesta en los usuarios. Estas pautas de realización, son la clave para encontrar la “marca” o evidencia de las intenciones en el lenguaje audiovisual del videojuego.

En momento de jugar videojuegos, el continuo de las acciones y en consecuencia el cambio de significación, se transfiguran para cada usuario en cada momento. La principal consecuencia de esta dinámica en la experiencia de juego, nos obliga a considerar *criterios de análisis* por encima de verdades absolutas o reproducciones de

²⁰¹ Chandler Daniel, *Semiotics the Basics*, Segunda Edición, Routledge, London and New York, 2002. Págs 1-10

²⁰² Sebeok Thomas A., *Signs, An introduction to Semiotics*, Segunda Edición, Victoria College, University of Toronto, 2001. Pág. 3

laboratorio exactas. Esto significa que durante una sesión de juego no se produce una experiencia exactamente igual de un jugador a otro.

*Ícono, índice y símbolo*²⁰³ son las descripciones de las relaciones funcionales que operan entre las diferentes características de los signos. Estas categorías tratan de describir el *cómo* ocupan un lugar entre ciertos tipos de relaciones que se configuran en un determinado momento. Por ejemplo, en los videojuegos estas tres formas del signo se entrelazan más allá de las condiciones materiales de sus referentes dados.

Cuando vemos una explosión en el espacio 3D, escuchamos el efecto sonoro correspondiente, y reaccionamos ante sus consecuencias. De manera simultánea se elabora una dinámica perceptual que nos permite entender la situación de varias formas consecutivas. En primer lugar, está la relación entre la explosión y un ataque enemigo inminente, o un accidente y el peligro de sufrir sus consecuencias. En segundo, estamos en presencia de las posibilidades de combate del enemigo o de las condiciones del equipo del que disponemos. Y en tercer lugar, el momento puede llevar, dada la coyuntura en la trama, a relacionar la inminencia de la muerte con el heroísmo el valor o el deseo de superación, ligada a valores como la libertad y el orgullo. Ninguna de estas operaciones está sucediendo en el espacio real en el que se posiciona el jugador (la habitación, con la consola y la pantalla). Suceden entre *instancias* que están más allá de los efectos en pantalla, el sonido, los polígonos, etcétera. Esta dinámica compleja, se encuentran entre las relaciones de la mente del usuario, la consola y el espacio virtual. Durante la experiencia del juego se apela a una serie de *tensiones* con sentido, esta serie de relaciones produce lo que conocemos como *significación*.

²⁰³ “Defino un ícono como un signo determinado por su objeto dinámico en virtud de su naturaleza interna. Defino un índice como un signo determinado por su objeto dinámico en virtud de la relación real que mantiene con él. Defino un Símbolo como un signo determinado por su objeto dinámico solamente en el sentido en que será interpretado” Charles S. Peirce, en: Ducrot Oswald, Todorov Tzvetan, *Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje...pág. 105*

3.1 Los videojuegos y la emulación de la realidad

Las relaciones entre el avance del software y el hardware en la creación de espacios virtuales para videojuegos, al parecer se orientan hacia un concepto interesante y distinto que se denomina: *emulación*. En su definición etimológica proviene “del latín *aemulus* el que trata de imitar o igualar a otro, rival o émulo”²⁰⁴. La rivalidad entre dos objetos, donde uno de ellos trata de emparejarse, consecuentemente se convierte en la superación de los elementos valorados de aquel primer objeto. Esta relación describe configuraciones distintas a las que se sugieren con las categorías de *simulacro* y *simulación* de Jean Baudrillard; porque cambian la relación de los procesos de significación con la realidad.

En el simulacro y la simulación, se trata de generar deliberadamente un engaño o una forma fantasmática de una situación específica, hay una intención explícita de falsear la realidad con un interés determinado. En la emulación presente en los videojuegos, las relaciones de significación se llevan a cabo para *crear un sentido de la realidad*, con el objetivo de *superponer una situación* que se coordina con la realidad efectiva (real), en las condiciones de configuración (programación) del juego. Es una situación paralela a la realidad que se forma en el momento justo de la acción. En ella no existe una intención de falsear la realidad, sino de duplicarla y superarla (emularla).

La intención de los programadores es llevar la experiencia *jugable* lo más cerca posible de una realidad probable. A ello se le suma una intención de eliminar la mayoría de los aspectos negativos de los hechos referidos (la violencia y el dolor) para presentar un producto dirigido al entretenimiento. Con esta direccionalidad se intenta superar la realidad efectiva (real), para dar paso a una *poética-apología* de los hechos narrados. La emulación es un sentido no evidente en los avances tecnológicos de la creación de inteligencia artificial y los desarrollos 3D, se podría decir (usando los conceptos de Zizek) que es un concepto subyacente que permea la intención de duplicar y superar los elementos que componen la realidad humana y del entorno. En ese sentido, al parecer se emprende una carrera por lograr la imitación y consecuente superación de las capacidades cerebrales humanas y su interacción con el mundo circundante. Por lo

²⁰⁴ Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana, Biblioteca Románica Hispánica, Tercera Edición, Editorial Gredos, Madrid, 1987.

tanto, la emulación es una idea *persistente* que opera en un cierto nivel subyacente y que se dirige hacia la duplicación y posterior superación de todos los elementos de la realidad.

3.2 La oración simple y el análisis del sentido

En el capítulo 4 del presente trabajo se tomarán fragmentos del videojuego *Call of Duty MW2*, que contienen imagen, sonido y texto. Para explicar los supuestos que se aplicaran en dicho apartado, es necesario revisar las herramientas de decodificación que contribuyen al entendimiento la oración simple. “La oración no es una palabra más grande o más compleja, es una nueva entidad”²⁰⁵ cuya articulación requiere de un margen de análisis asequible con ciertos límites.

Para ejemplificar el tipo de análisis que se presentará en el apartado 4, tomemos un ejemplo práctico para decodificar su contenido:

“La guerra puede volverse una droga”²⁰⁶

Tenemos una construcción gramaticalmente correcta, en el sentido formal de su estructura, que remite o hace referencia a objetos identificables del mundo según la semántica. “*La guerra*” como sujeto, posiciona en una serie de variables interpretativas determinadas que se puede entender como un *tema*. “*puede volverse*” es un compuesto verbo/adverbio que indica una posibilidad progresiva; y finalmente, “*una droga*” es la consecuencia de posibilidad de esa expresión a modo de predicado de la acción potencial o proposición potencial. Cada elemento aislado puede analizarse de esa forma, pero la riqueza de la proposición sólo puede revelarse cuando la leemos entendiéndola como el “esbozo de un pequeño *relato*”²⁰⁷, esta idea o entidad mayor a la oración simple, nos sugiere una situación concreta en el mundo de las posibilidades. Para que esta posibilidad quede abierta a la lectura, tenemos que aceptar que “Una oración está hecha

²⁰⁵ Ricoeur Paul, *Teoría de la interpretación...*Pág.21

²⁰⁶ Rezeña de contraportada del DVD Zona de Miedo.

²⁰⁷ “el relato es una gran frase, así como toda frase constitutiva es, en cierto modo, el esbozo de un pequeño relato.” Barthes Roland, *Análisis Estructural del relato...*pág.10

de signos, pero no es un signo en sí”²⁰⁸. Para construir una oración las relaciones entre los signos son dinámicas. La oración entendida como relato, presenta posibilidades abiertas a pesar de las relaciones paradigmáticas internas que realiza el usuario al emitirla.

Al interpretar el sentido de la oración, podemos ampliar la narración agregando otras palabras u oraciones simples para *desdoblar* su significado. Con esto le añadimos datos que nos clarifican un análisis de los posibles sintagmáticos. Estas posibilidades pueden extender la articulación de una explicación más amplia. Continuando con el ejemplo, si agregamos un par de elementos que se relacionan con el contenido del original podemos ver lo siguiente:

- 1) La guerra puede volverse una droga
- 2) La guerra es adictiva y puede volverse una droga
- 3) Los actos violentos de la guerra pueden convertirse en una adicción de la misma manera en que lo hacen las drogas, creando dependencia.

Cuando *desdoblamos* las relaciones internas de la oración, agregando otras referencias del mismo orden, podemos ver de forma simple la ampliación del sentido de las oraciones. Con esto el sentido se vuelve más evidente, se clarifica y revela algunas posibilidades de síntesis con la que la oración original fue creada. Esto tiene sentido si retomamos una idea de Luhmann respecto a los *mediadores* en los sistemas sociales. Los *sistemas sociales* se encargan de realizar un trabajo de *reducción de la complejidad del entorno*²⁰⁹, los elementos *mediadores* que se encuentran entre la realidad (entorno natural) y otros sistemas sociales, hacen un trabajo de selección, jerarquización y codificación de la información. Dentro de la organización de estos supuestos sistémicos, un guionista, escritor, realizador o programador de videojuegos, es un elemento que hace un trabajo de reducción de la complejidad del entorno para construir un guion audiovisual

²⁰⁸ Ricoeur Paul, *Teoría de la Interpretación...* Pág. 21

²⁰⁹ Las siguientes ideas tienen una amplia revisión dentro de la bibliografía de los sistemas sociales y la comunicación. Baste revisar autores como: Gregory Bateson, Paul Watzlawick y el mismo Niklas Luhmann. Algunas de sus obras se citan a lo largo del presente documento. He trabajado anteriormente con estas definiciones en un texto anterior sobre el guionista como mediador entre la realidad y el espectador. Para su revisión a detalle: Alcántara Estrella Yiri E., *Sistema Medio de Comunicación de Masas: El chiste y el guión como construcción comunicacional*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2011. Pág. 28

o interactivo. Con estas observaciones se puede inferir el funcionamiento de las relaciones entre elementos del sistema, esto es un intento de “ingeniería inversa”, para hacer suposiciones de posibilidad en la construcción original de una idea dada.

En el ejemplo sólo se muestra una posibilidad, pero su número puede modificarse progresivamente si agregamos más oraciones simples o elementos que complementen cada palabra para ampliar la proposición inicial (*set* inicial). Sin embargo, las relaciones textuales en los fenómenos de análisis complejos no presentan oraciones simples aisladas. Con este nivel de análisis e interpretación no es posible enfrentarse a un texto más amplio. Continuando con la pieza del lenguaje que sirve de ejemplo, tenemos:

“La guerra puede volverse una droga. Nadie lo sabe mejor que el sargento James, jefe de escuadrón de élite de un grupo de soldados encargados de desarmar bombas en el fragor del combate.”

El primer análisis gramatical, semántico y de proposición se rompe ante el fenómeno lingüístico en su forma de interacción posterior. Los conectores gramaticales y sintácticos no bastan para explicar el contenido proposicional a que remite la relación consecutiva entre oraciones. En este punto podemos ver como el sujeto de la unidad sintagmática ya no es *la guerra* sino *el sargento James*, el tema ahora es *la guerra* y el predicado es la serie direccionalidades de las acciones marcadas por los verbos *volverse* y *desarmar*. Estas relaciones complejas sólo pueden entenderse al estudiar los supuestos *semióticos* que intervienen entre las series de proposiciones y su funcionamiento como decodificadores de sentido.

Cuando integramos los presupuestos de funcionamiento semiótico, también integramos las bases de la organización de estructuras de significación en las argumentaciones que podemos llamar *articulaciones de argumentos*. Con estos supuestos se puede acceder a contenidos proposicionales compuestos. Sin embargo este segundo nivel de análisis aún no permite entender las relaciones internas de las piezas del lenguaje en su totalidad. Para concluir el ejemplo veámoslo en su presentación completa emplazada en el soporte del que fue tomado:

“La guerra puede volverse una droga. Nadie lo sabe mejor que el sargento James, jefe de escuadrón de élite de un grupo de soldados encargados de desarmar

bombas en el fragor del combate. Para cumplir con este estresante trabajo no es suficiente ser el mejor; hay que saber manejarse en una zona donde el margen de error es cero, pensar diabólicamente como el fabricante de la bomba, y de alguna manera, encontrar fuerzas para sobrevivir con el cuerpo y el alma intactos. Poderosamente realista, llena de acción implacable e intensa, es una experiencia que se quedará para siempre”

El segundo análisis se rompe nuevamente, las herramientas deben extenderse más allá del *relato*²¹⁰, es necesario buscar otros referentes y realizar conexiones entre unidades y operaciones discretas en la construcción del párrafo compuesto. Tomando en cuenta que la narrativa es la *forma* en que se cuenta los acontecimientos y el relato es la *historia*²¹¹ en concreto. El ejemplo ya no puede ser analizado únicamente con las relaciones entre los elementos de las oraciones simples y sus posibilidades de articulación gramatical y sintáctica, entonces en esta porción del análisis queda únicamente como una *descripción*. Siguiendo a Roland Barthes,²¹² para entender las relaciones que se extienden más allá del relato, se requiere de la intervención de los conceptos de análisis del *sentido* en la proposición en la pieza del lenguaje.

3.3 Cuando hacemos cosas decimos cosas en el espacio virtual: el relato y el acto de habla

En *Hacer cosas con palabras* Jhon Austin (1955) apunta a los principios del *acto de habla*. De forma sintética se pueden presentar de la siguiente manera: “*decir* algo es *hacer* algo [...] *porque* decimos algo o *al* decir algo hacemos algo. [...] (concluye la línea de razonamiento como) decir algo [...] es siempre *enunciar* algo y nada más que eso.”²¹³

Con este principio se explica que al *enunciar*, describiendo un estado de las cosas en el mundo, también podemos *hacer* compromisos, promesas, acciones, sugerencias y

²¹⁰ La serie proposicional de acontecimientos que involucran un sujeto, una acción y un predicado de la acción. Barthes Roland, *Análisis Estructural del relato...*págs. 7-10

²¹¹ En el sentido que le da Bordwell: “De forma más específica, la historia incorpora la acción como una cadena cronológica causa- efecto de los acontecimientos que ocurren en una duración y espacio dados” Bordwell David, *Narration in the Fiction Filme*, University of Wisconsin, 1996... Pág 49

²¹² Barthes Roland, *Análisis Estructural del relato...*pág. 10

²¹³ Austin Sean, *Cómo hacer cosas con palabras*, Paidós Comunicación, Primera Edición, Barcelona.1972... Pág. 53

juicios equiparables a cambiar el estado general de las cosas del mundo. Con los actos *perlocutivos*²¹⁴ se busca tal cambio en el estado de las cosas, dependiendo siempre de *las condiciones* en que se enuncia y las propiedades o características de *quién* enuncia. En el ejemplo anterior no tenemos un autor (firmante con nombre o seudónimo) de la reseña. El emplazamiento original de la pieza del lenguaje es el reverso del empaque original de la película en formato DVD, pero el párrafo describe, propone y sugiere, a través de la construcción argumental, que la película *debe* ser vista con la finalidad de acercarnos a la experiencia de guerra. Por lo tanto, su acto último es repetir la invitación a que se reproduzca la película, con la finalidad de completar los huecos de la breve reseña. En otras palabras, el ciclo narrativo debe cerrarse al presenciar el desarrollo de la trama.

En este punto, quiero proponer una idea arriesgada que proviene principalmente de la revisión de la propuesta de Austin. La idea que propongo puede sintetizarse de la siguiente manera: en los videojuegos la relación de los que conocemos como *acto de habla* se invierte, es decir, en el videojuego cuando *hacemos algo decimos algo* porque es la manera en que el usuario enuncia en el mundo virtual. Con sus acciones (el usuario) opina, describe y reconstruye el espacio virtual, lo reconfigura y manipula (genera posibilidades en la matriz n-dimensional) para conducir el sentido y, con ello, hace progresar la historia. Señalo este punto porque en el análisis e interpretación de datos del Capítulo 4, la propuesta estará orientada a probar el supuesto que describe una relación de enunciación especial que proviene de la lectura de los actos de habla.

En *Tiempo y Narración*, Paul Ricoeur, describe una serie de elementos para entender las relaciones de articulación de las mediaciones simbólicas que se construyen a través de la narración. Para Ricoeur, las *Mímesis* son las capacidades imitativas y asociativas de la acción en la narración, establecen relaciones dialógicas-simbólicas con el tiempo.

²¹⁴ “el acto *perlocucionario*, consiste en lograr ciertos efectos por el (hecho de) decir algo. Ídem, Pág.78

“el tiempo se hace tiempo humano en la medida en que se articula en modo narrativo, y la narración alcanza su plena significación cuando se convierte en una condición de la existencia temporal”²¹⁵

Veamos a detalle cómo estas afirmaciones pueden ayudar a entender las relaciones complejas de que los videojuegos establecen entre la narración y el tiempo. En la mimesis I la condición esencial para lograr los efectos de la narración se encuentra en la competencia de *precomprensión* del lector. Si la trama se entiende como “la disposición de los hechos (y por lo tanto el encadenamiento de las frases de acción) en la acción completa constitutiva de la historia narrada”²¹⁶, es precisamente la acción lo que se modifica en la interacción entre el usuario y el videojuego. La precomprensión y, en consecuencia, la *presuposición*²¹⁷ de los elementos argumentativos de la trama en el discurso, que pasa a través del videojuego, se modifican en el momento en que se tiene la posibilidad de cambiar (de forma momentánea y acotada) las decisiones que afectan el orden de acontecimientos en el transcurso de la historia. Este supuesto es lo que Ruiz Collantes señala como *matriz n dimensional*, más adelante se abordará a profundidad éste concepto.

En el cine el concepto de *progresión*, describe el movimiento de la trama, como la concatenación de sucesos sin la pérdida de elementos o momentos narrativos. En el videojuego la relación espacio tiempo esta alterada por “la muerte” o la “pérdida” del asalto; el usuario está condicionado a continuar la narración únicamente si es capaz de superar la IA de la programación del videojuego.

Ahora bien, si tomamos algunos elementos explicativos de Ricoeur que se aproximan al plano de la hermenéutica, parecería una contradicción en relación con un modelo explicativo orientado a la aproximación analítica del discurso. Sin embargo no lo es. Con la propuesta *constructivista* de un primer acercamiento al fenómeno a estudiar, se hace necesaria la *interpretación* de los datos obtenidos desde la perspectiva del investigador. La revisión de las piezas del lenguaje y la interpretación de estas piezas, que adquieren

²¹⁵ Ricoeur Paul, *Tiempo y Narración I: configuración del tiempo en el relato histórico*, Sexta Edición en español, Siglo Veintiuno Editores, C.D. México, 2007. Pág. 113

²¹⁶ Ídem. Pág. 116

²¹⁷ Austin Sean, *Cómo hacer cosas con palabras...* Págs. 14-15

la forma de “testimonio sobre la experiencia del jugar”, permiten utilizar ambas formas de conocimiento, siempre y cuando se realicen en un orden lógico y se presenten los resultados de manera clara. En otras palabras, son diferentes partes del proceso de estudio, en un primer momento se usa la interpretación del fenómeno para delimitar la pieza del lenguaje que se denomina *testimonio* o interrogación que es la experiencia directa del investigador. En un segundo paso, se analiza el contenido en esas piezas del lenguaje resultante y se pueden (re)interpretar los resultados subsiguientes presentando los datos e *interpretando* sus posibilidades teóricas.

Para ejemplificar algunas partes complementarias de un método como el anterior, podemos ver que en el análisis narratológico de Ricoeur se hace un acercamiento a las estructuras de argumentación; pero no se explica lo que sucede con los factores de interacción entre elementos adyacentes como el usuario, el entorno o un dispositivo como *la consola*. Un ejemplo más concreto de algunas funciones lingüísticas se puede observar en las unidades *sintagmáticas* de Umberto Eco, construidas como formas argumentativas, que se entienden a través de la condición de *mediación simbólica* de Ricoeur; pero su análisis requiere de la incorporación de otros modelos explicativos.

Ahora bien según Teun Van Dijk (1980), “En su aspecto material la unidad que contiene a los enunciados es *el texto*, cualquiera que sea su forma o expresión (hablada escrita o en imágenes). En su aspecto de entidad discreta, es un “cierto *modo de funcionamiento* del lenguaje [...] y es definido esencialmente como productividad”²¹⁸. El texto está más allá de la descripción y se centra en la capacidad de *generar algo*. La gramática se ocupa de las relaciones entre oraciones de una secuencia que son las que producen el texto. “*El texto puede coincidir con una frase o con un libro entero*”²¹⁹ refiere a la unidad independiente y que puede ser (o no) un sistema cerrado, dónde se organiza uno o varios pensamientos sobre un tema.

El videojuego es entonces un tipo especial de texto, contiene las mismas capacidades interactivas que el texto escrito pero de forma extendida. Es particular pero no inalcanzable para un análisis en estos términos. Su interacción como texto se construye

²¹⁸ *Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje...* 397

²¹⁹ *Ídem.* 337

simultáneamente al *ser jugado*, es decir, cuando un usuario pone en funcionamiento la *matriz n dimensional* para resolver la trama en una dirección o en otra. La forma en la que el usuario establece relaciones (de comunicación) con el tipo especial del texto en el videojuego es a través de sus acciones. La acción es la manera de escribir o poner el pensamiento en el espacio virtual y obtener resultados o efectos en los sistemas interrelacionados del software

Por último, en el videojuego también hay palabras escritas. En la pieza de análisis en el capítulo 4 se hace una revisión al contenido de un texto (hablado y escrito simultáneamente) que contiene *marcas* importantes, para entender algunas relaciones discursivas.

3.4 Definiciones, usos y aproximaciones al análisis del discurso

El discurso, no tiene un origen o uso único. Mientras la etimología²²⁰ nos dice que es un “habla extendida sobre un tema”. Al nivel de la enunciación tenemos, desde Aristóteles, que:

“El nombre y el verbo no son por tanto otra cosa que una simple voz, puesto que no es posible decir, si el que hace una enunciación al articular algunos sonidos responde o no a una pregunta anterior, o si habla espontáneamente. Se puede distinguir entre las enunciaciones; la enunciación simple que tiene lugar cuando se atribuye una cosa a otra, o cuando se niega una cosa de otra; y la enunciación compleja, que se compone de las primeras y forma ya un discurso compuesto”²²¹

Desde un enunciado podemos presuponer alguna parte de un discurso más grande o la conexión con otros igualmente grandes. En la investigación antropológica (el discurso) es una categoría de análisis, una estructura de significación y, si tomamos en cuenta la función *intertextual* propuesta por Pérez Firmat y Gerard Genette (1981)²²², es

²²⁰ Diccionario Etimológico del Idioma

²²¹ Aristóteles, *Tratados de Lógica, El organón*, Primera Edición, Editorial Porrúa, Sepan cuantos, México 1969-2013. Pág. 68

²²² Retomada posteriormente también, como la capacidad en el texto de hacer una referencia cruzada con otros textos compartidos por una comunidad, en la que entra en juego la presuposición de los estados mentales para su

una entidad de referentes interrelacionados que compartimos entre usuarios de una *lengua*. “Lengua aquí significa entonces, algo distinto a la capacidad general de hablar o a la capacidad común para expresarse verbalmente. Designa la estructura particular del sistema lingüístico particular”²²³ . En un sentido fenomenológico en:

su realidad material de cosa pronunciada o escrita; inquietud con respecto a esta existencia transitoria destinada sin duda a desaparecer; pero según una duración que no nos pertenece, inquietud al sentir bajo esta actividad no obstante cotidiana y gris; poderes y peligros difíciles de imaginar; inquietud al sospechar la existencia de luchas, victorias, heridas, dominaciones servidumbres, a través de tantas palabras en las que el uso, desde hace tanto tiempo, ha reducido las asperezas²²⁴

La pragmática de los análisis políticos nos indica que (el discurso) es un formato de habla frente a un público. Es el acto de enunciar un mensaje dirigido a una población o audiencia de gran volumen. Esta pragmática se inclina por los *análisis del discurso* del tipo *distribucional*²²⁵, en los que se fragmenta el texto y se cuantifican sus menciones descomponiendo sus elementos. Con ello se puede alcanzar un nivel descriptivo, pero se disminuye el estado de las relaciones entre las oraciones de cada texto y la entidad abstracta del discurso. En oposición a éste análisis, James Paul Gee menciona que el Discurso (con “D” mayúscula) es siempre una proyección del hablante, *más (plus)* otra cosa.²²⁶ Para Michelle Foucault hay una relación de poder y exclusión en la creación y control de la producción del discurso; para “conjurar poderes y peligros, dominar el acontecimiento aleatorio y esquivar su pesada y temible materialidad”²²⁷.

El Discurso (con mayúscula) como lo presenta James P. Gee, es una entidad referencial más grande, es una macro-estructura de significación. En el mismo sentido, es una instancia de referentes articulados. Para éste autor la acción de hablar frente a

efectividad comunicativa. Gee James Paul ... pág. 21 y para una organización de la historia del concepto en: Helena Beristain, *Alusión, referencialidad, Intertextualidad...* Pág 43

²²³ Ricoeur Paul, *Teoría de la Interpretación: Discurso y excedente de sentido*, Siglo XXI Editores, Sexta Reimpresión, México, 2011. Pág. 15

²²⁴ Foucault Michelle, *El Orden del Discurso*, TusQuets Editores... Pág.4-5

²²⁵ Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje...337

²²⁶ James Paul Gee, *Introduction to Discourse Analysis* ... Pág. 27.

²²⁷ Foucault Michelle, *El Orden del Discurso*, TusQuets Editores...Pág. 5

un público se puede designar como "discurso" con "d" minúscula. De tal forma que, el Discurso esta precedido por varios textos que lo soportan, está presente en el acto de la participación del hablante y permanece después de que el acto ha terminado. Una porción del Discurso queda "fijo" y es parte de las prácticas de los usuarios que lo sostienen.

Aunque las perspectivas de cada usuario sean distintas, una parte de ese Discurso se mantiene en la memoria y puede ser retomado, ampliado, discutido o simplemente recordado. El discurso se encuentra *emplazado* en una *situación*, una serie de elementos, factores y condiciones en los que se desenvuelve, a esto se le conoce como *situación del discurso*.

"Se llama situación de discurso el conjunto de las circunstancias en medio de las cuales se desarrolla un acto de enunciación (escrito u oral). Tales circunstancias comprenden el entorno físico y social en que se realiza ese acto, la imagen que tienen de él los interlocutores, la identidad de estos últimos, la idea que cada uno se hace del otro (e inclusive la representación que cada uno posee de lo que el otro piensa de él), los acontecimientos que han precedido el acto de enunciación (sobre todo las relaciones que han tenido hasta entonces los interlocutores y los intercambios de palabras donde se inserta la enunciación)."²²⁸

En todas las revisiones teóricas sobre el Discurso hay una tendencia a encontrar estructuras superiores, que explican la relación entre los enunciados, la oración simple, el relato y su constitución en textos que, cuando se extienden, se interconectan con otros discursos.

El problema al analizar videojuegos es la *movilidad* de los signos con que se trabaja, los cambios de acento en el sentido y las posibilidades dinámicas de significación. En el momento del juego, analizamos acciones y palabras. Las palabras tienen su momento en las presentaciones de los tiempos de carga, en las señales de tránsito, en los menús contextuales, los subtítulos, los diálogos entre personajes y las expresiones de los combatientes. Todo esto debe tomar en cuenta la *relación con el usuario*, porque es el

²²⁸ Ducrot Oswald, Todorov Tzvetan, *Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje...* Pág. 375

que hace progresar la historia. Sin el usuario la experiencia *del jugar con videojuegos* está incompleta.

Esto nos lleva a suponer (y afirmar) que las *acciones* son en todo momento el centro de la relación entre el usuario y el entorno virtual. A diferencia de las observaciones que hacemos sobre el cine, dónde se puede decir: se corre, se vuela, se mata, desde una perspectiva en tercera persona, durante el juego decimos: corro, vuelo, mato, en primera persona. El punto que se presupone aquí es la ubicación del *quién*, en el análisis cinematográfico el acento se mueve a *los personajes* y en los videojuegos es inevitable apuntar al “Yo” *a través de otro*. En el siguiente apartado se exploraran alternativas de caracterización estructural para el análisis de estos elementos del flujo de la narración, que se relaciona con el Discurso en videojuegos.

Una serie de acciones en el entorno virtual presuponen la constitución y re-constitución de un relato, por la paradoja temporal que implica perder un asalto y recomenzar un nivel. El texto-guion, como proposición de acto narrativo, sufre modificaciones durante el juego, en ésta dimensión existe la posibilidad de cambios en el resultado final de la propuesta; pero no en todos los videojuegos aplica esta consecuencia lógica. Por ejemplo, dadas las condiciones cinematográficas de la puesta en escena de algunos juegos (*Call of Duty, Medal of Honour, Battlefield, etc.*)²²⁹, a pesar de perder el asalto por la muerte del *bot*, el resultado final de cada acto será el previamente escrito en el juego. El orden de las implicaciones internas de lo que sucede en cada pérdida de un asalto, sólo se mueve en dos vías: continuar la progresión de la historia tal y como fue programada o perder definitivamente, suponiendo la muerte de nuestro personaje en medio de un combate.

²²⁹ Estos juegos ofrecen pocas posibilidades de elección en las rutas para completar los niveles. En la mayoría no hay más de un par de posibilidades en los caminos para “transitar” por el juego.

3.5 La red compleja de sistemas de significación

Como se mencionó anteriormente, el videojuego es un circuito funcional programado con sistemas lógicos y aritméticos. Requiere de un usuario para completar el sistema de interacción/narración, ya que no tiene las capacidades suficientes para generar una inteligencia artificial (IA) que sustituya la toma de decisiones. Es un tipo de medio *performance*, en el que la historia no *progres*a si no hay un usuario que, con sus acciones (performativas), motive el desarrollo y conclusión del relato.

El videojuego se compone de un hardware y un software. El hardware es en todos los casos una computadora que tiene ciertas características de procesamiento de la información y el despliegado de gráficos, está compuesto de microprocesadores que trabajan en conjunto para generar la experiencia del juego. A nivel del software, el videojuego es un sistema compuesto de varios sistemas. Trabaja con diferentes conjuntos de *unidades operacionales*²³⁰ dedicadas a tareas específicas que interactúan con los demás sistemas y con el usuario. Ian Bogost apunta: *"In a game with a complete three dimensional world, common elements like object physics or reflective luminance can be abstracted into object-based software components."*²³¹

Mientras se juega, en pantalla, hay una red de sistemas interactuando para reproducir los *acontecimientos* del juego, hay sistemas de clima, simulación y emulación de física de objetos, sistemas de sonido ambiental y musical, comportamiento de la luz, dinámica de disparos, efectos ambientales, contadores de puntos, marcadores de logros, comportamiento de la IA de los adversarios o antagonistas, y otros más. Estos sistemas discretos se comportan bajo el principio de *nodos* entre funciones del sistema, es decir, son puntos donde convergen funciones intercambiables entre otros elementos del mismo sistema y que prefieren *operaciones*²³² no lineales o determinadas para mantener la flexibilidad del sistema.

²³⁰ "Unit operations are modes of meaning-making that privilege discrete, disconnected actions over deterministic, progressive systems." Bogost Ian, *Unit operations an approach to game criticism...* Pág.55

²³¹ Bogost Ian, *Unit operations an approach to game criticism,*... Pág.55

²³² "In systems analysis, an operation is a basic process that takes one or more inputs and performs a transformation on it." Bogost Ian, *Unit operations an approach to game criticism.* Pág.7

A nivel semiótico, un videojuego es una dinámica de signos, íconos y símbolos que interactúan para generar una totalidad de significación, en paralelo a la experiencia misma de jugar. Estas tres instancias de análisis (hardware software y significación) están funcionando simultáneamente y en interacción con el usuario jugador. Las unidades de significación o piezas del lenguaje, están estructuradas con unidades de operación que son discretas, contingentes y dinámicas.²³³

El Discurso es la macro estructura de significación con la que se hacen intercambios activos entre las referencias del usuario y el sistema programado del juego. De esta forma también el Discurso se enriquece, se modifica y reestructura en los jugadores. De tal forma que (el discurso) es un gran *sistema de operaciones*²³⁴, en el que se privilegia la secuencia de acontecimientos, el orden de la experiencia y el contexto. Mientras el usuario está en la actividad del juego se crea y re-crea un acontecimiento en pantalla que intercambia relaciones de correspondencia entre referencias históricas, experiencias personales, emociones y reflexiones sobre el mundo. Es dinámico y efímero, porque se realiza mientras dura el juego y posteriormente depende de la memoria del usuario y su capacidad e interés en la síntesis para ser recordado y reproducido.

Esta descripción de operaciones nos lleva a la serie de relaciones entre los elementos de los diferentes sistemas y el usuario. La articulación de relaciones depende de la comunicación entre los elementos de los diferentes sistemas. De la misma forma la comunicación está *en* esa serie de relaciones y en sus consecuencias.

Ian Bogost retoma el termino *complex systems theory* o *complex network theory*, para referirse a lo propuesto por Ludwig von Bertalanffy en 1940. También retoma los elementos de los análisis de sistemas como los concibe Niklas Luhmann, "*Complexity is a metascience that understands the operation of stable systems as sets of organized but nonpredictive individuated functions.*"²³⁵ Un videojuego es una matriz de posibilidades

²³³ "Unit operations are characteristically succinct, discrete, referential and dynamic." Bogost Ian, *Unit operations an approach to game criticism*. Pág.4

²³⁴ "System operations are characteristically protracted, dependent, sequential and static." Bogost Ian, *Unit operations an approach to game criticism*. Pág.4

²³⁵ Bogost Ian, *Unit operations an approach to game criticism*. Pág.5

que no se pueden predecir con exactitud en cada momento, pero que se organizan en una macro estructura lineal o *set inicial*, de acuerdo con la narración y la progresión del juego.

Es así que, viendo los componentes de interacción entre los elementos constitutivos de la actividad de “jugar videojuegos”, podemos entender la red de interacciones entre sistemas electrónicos, referenciales, simbólicos y de la experiencia humana. Es por ello que podemos decir que son *redes complejas de sistemas de significación*. Cada uno de estos sistemas produce una porción de significación que se integra en la totalidad de la experiencia de juego. Esa creación de la porción de significación es dinámica y no está aislada, se puede entender como el entramado de relaciones entre todos los elementos de la actividad del jugar.

3.6 Videojuegos y violencia

Los estudios de recepción sobre los efectos nocivos de los videojuegos, han cobrado gran relevancia por los casos de individuos que han cometido crímenes y se han asociado con el consumo regular de algunos productos del entretenimiento. Los hechos violentos sucedidos en la Escuela Secundaria de Columbine en abril de 1999, con el penoso deceso de 12 alumnos y un profesor, trajeron nuevamente el tema al ámbito académico y mediático.²³⁶ Una investigación posterior, respecto a los perpetradores de los crímenes de Columbine, encontró que:

*The outcasts, obsessed with violent video games and intrigued by German rock music and Nazi culture, also had pastimes as wholesome as baseball; they were part of a tight circle of friends, earned top grades, held jobs and looked forward to life after graduation -- factors that no doubt reassured their parents.*²³⁷

Mientras que una profunda revisión del caso encontró que las causas de estos acontecimientos, desde una perspectiva psicológica, se centran en la conducta depresiva

²³⁶ The New York Times web site, Obtenida el 6 de abril de 2014

en:http://topics.nytimes.com/top/reference/timestopics/organizations/c/columbine_high_school/index.html

²³⁷ *The New York Times*:..., Publicado el 29 de Junio de 1999, *SHATTERED LIVES -- A special report.*; *Caring Parents, No Answers, In Columbine Killers' Pasts*, By Pam Belluck and Jodi Wilgoren,.

y aislada de los perpetradores, el hecho mismo de relacionar los videojuegos y la música con los crímenes, revivió el debate respecto a los efectos que estos producen.

Un estudio realizado por la *Entertainment Software Association* y retomado por Katherine E. Buckley y Craig A. Anderson de la Universidad de Iowa en Estados Unidos, reporta que entre el 75 y 85% de niños prefieren los juegos violentos, por encima de otros títulos; con un margen del 10% comparado con los resultados de Shibuya y Sakamoto (2003) en Japón.²³⁸

Los autores afirman que el uso didáctico de los videojuegos se extiende desde la escuela *primaria (elementary)* al ámbito militar. Las cadenas comerciales, como McDonalds, los utilizan en sus seminarios de capacitación para empleados, y la *United States Army* en su *Executive Office of Simulation, Training and Instrumentation*²³⁹ (PEO STRI) utiliza videojuegos como parte de su entrenamiento en situaciones de peligro, manejo de armas y reconocimiento del entorno en directo. Este programa se realiza con un presupuesto asignado superior a \$1 billón²⁴⁰ de dólares.

A pesar de que existen videojuegos que enseñan un comportamiento positivo y constructivo, un porcentaje mayor de individuos juega títulos de violencia explícita cuyo problema es que *“they may well teach maladaptive ways of thinking, feeling and behaving”*²⁴¹

Existe un fenómeno de fijación de las ideas en sujetos que han sido expuestos a periodos prolongados con videojuegos (4, 6 o más horas continuas). Los individuos estudiados reportan una incidencia de *fantasías* relacionadas con hechos de los videojuegos, que se proyectan en actividades de la vida cotidiana. La manifestación se reporta en la forma de ideas contingentes e intrusivas, como la aparición de situaciones similares a lo que jugaron en alguna de sus sesiones largas. Este fenómeno es conocido como *Game Transfer Phenomena: “That occur when video game elements are*

²³⁸P. Vorderer & J. Bryant, *Playing Video Games- Motives, Responses and Consequences*, Iowa University, Mahwah, 2006. pág 363

²³⁹ *Ídem. Pág.363*

²⁴⁰ *Ídem. Pág.363*

²⁴¹ *Ídem. Pág. 366*

associated with real life elements triggering subsequent thoughts, sensation and/or behavior among players."²⁴²

Para Slavoj Žižek, (*El acoso de las fantasías*) el "Otro" de Lacan se construye a través de la fantasía, la idea central, sugiere que el cerebro sólo puede generar una imagen mental a través de la percepción y, esta imagen, no es el sujeto material en sí, es una construcción simbólica o proyección *en* el interior de la mente del sujeto. Esto podría estar relacionado con lo que Marco Lacoboni (2009) propone en las observaciones sobre la función de las neuronas espejo. Estas interacciones entre redes neuronales tienen como objeto crear una reproducción o imagen mental de las acciones, para interpretar los estados de ánimo y los comportamientos del Otro.

El simple hecho de que un subconjunto de las células del cerebro –las neuronas espejo- se activen cuando una persona patea una pelota, ve que alguien patea una pelota, oye que alguien patea una pelota, y aun cuando sólo se pronuncia y oye la palabra "patear", conlleva consecuencias asombrosas y nuevos modos de comprensión.²⁴³

En *The Limited Capacity Model of Mediated Message Processing* de Annie Lang²⁴⁴ se hace una introducción a la forma en que, el contenido y la estructura de los mensajes, interactúa con el sistema de procesamiento de la información. Lang hace un intento por explicar de *qué manera* y en qué medida se puede manejar y almacenar esa información para ser procesada o codificada (*encoding*). Con estos procedimientos (la experiencia) posteriormente puede ser recuperada (*retrieval*) en una síntesis significativa para el sujeto en la forma convencional de la memoria (*storage*). Las formas de almacenamiento se representan con la analogía de la *caja negra (black box)*²⁴⁵, como en los sistemas de aeronaves. La revisión revela que el sistema de recepción es limitado

²⁴² *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, (1) 3, 15-33, July September 2011. Pág. 17

²⁴³ Lacoboni Marco, *Las Neuronas Espejo: empatía, neuropolítica, autismo, imitación, o de cómo entendemos a los otros*, Primera Edición, Editorial Katz, Serie Conocimiento, Buenos Aires, 2009. Pág. 20

²⁴⁴ *Journal of Communication Vol 50 Issue 1*, Pages 46-70, March, 2000 Pág. 20

²⁴⁵ "The black box approach presupposes that the external observer can never really observe the system from within, but can only determine what goes in (the input) and what comes out (the output). From the differences between the two, inferences can then be made about the way the system works, depending of course on the mindset of the observer." Geyer Felix, Paper prepared for Symposium VI: "Challenges to Sociological Knowledge", Session 04: "Challenges from Other Disciplines", 13th World Congress of Sociology, Bielefeld, July 18-24, 1994

cuando uno de los momentos de los procesos descritos es deficiente, y está íntimamente relacionado con las capacidades del sujeto. Las instancias descritas, están en relación dinámica con la atención y la afección de agentes externos como los distractores, y la complejidad del mensaje que requiere más recursos (*resources*) para ser procesado. La antigüedad del mensaje, tanto en ubicación espacio temporal (época) como el lenguaje utilizado en su construcción, afectan la recuperación, almacenamiento y fijación en la memoria.

Esto significa que el usuario depende de sus capacidades cognitivas y de procesamiento de la información, para efectuar una asimilación efectiva de cualquier mensaje. Ello sugiere que ninguna narrativa es totalmente efectiva, en tanto que no puede afrontar obstáculos de procesamiento y de asimilación por el usuario. Así, se agrega al debate de los videojuegos, la noción de que *no todos* los usuarios pueden procesar la totalidad de los datos en la construcción discursiva en un videojuego.

¿Esto supuestos cómo se relaciona con la narrativa en los videojuegos? Si la actividad del videojuego exige una capacidad mayor de concentración; en tanto que, si los distractores ganan la batalla simultánea con la actividad de jugar, el usuario pierde el asalto con varias penalizaciones de por medio. Entonces ¿En que está más concentrado el jugador, en la historia-discurso o en las acciones del juego? Y en última instancia ¿Esto cómo se relaciona con la violencia?

3.7 La relación entre el videojuego y el usuario jugador

En *The Ethics of Computer Games* de Miguel Sicart se explora la perspectiva ontológica de los videojuegos, es decir, la revisión de los fenómenos de intercambio en la toma de decisiones, con las que se ubica en el centro de la interacción (en la narración), al *sujeto jugador (player)* como un *agente* activo en la toma de decisiones. En cada momento de lo que autores como Montage o Pericott (2002) llaman propuesta de un *mundo posible*: “*Players no longer are passive moral creatures, exposed to unethical content: computer*

*game players reflect, relate, and create with and ethical mind*²⁴⁶ Sicart sostiene que la idea de un jugador, como *sujeto pasivo*, que no interviene e interactúa en la acción de manera determinante es errónea. A través de sus argumentaciones considera que: “*The experience of a computer game is the experience of a moral object by an ethical subject*”²⁴⁷ Revisa las nociones que corresponden a los fenómenos violentos y su relación con la modificación del enfoque en los valores personales y su evolución al trasladarlos a una *realidad virtual interactiva*. “*computer games are ethical objects, that computer game players are ethical agents, and that the ethics of computers games should be seen as a complex network of responsibilities and moral duties.*”²⁴⁸ Visto desde esta perspectiva, los jugadores tienen atribuciones éticas que regulan su comportamiento frente a las decisiones del juego. Esta la manos de cada usuario el control de la cantidad y el tipo de violencia que aplican para resolver una contingencia durante la narración en cada sesión de juego.

En Estados Unidos el fenómeno de la violencia en medios ha sido estudiado desde 1958 como se reporta en el libro: *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents* de Craig Anderson. Se estima que aproximadamente en 30 años de estudios en el tema, no se ha encontrado una evidencia contundente, para asociar el alza en la tendencia al comportamiento agresivo y el consumo de videojuegos. No obstante, se han abierto temas que atribuyen la manifestación del carácter agresivo de los usuarios *en los videojuegos*, como resultado de la experimentación. Resalta de esta postura la complejidad del Modelo General de Agresión, propuesto por Anderson & Carnegie (2004)²⁴⁹, y la relación no unidireccional de un factor particular en el aumento general de agresión.

*General Aggression Model is based on the assumption that human memory, thought and decision processes can be represented as a complex associative network of nodes representing cognitive concepts and emotions.*²⁵⁰

²⁴⁶ Sicart Miguel, *The Ethics of Computer Games*, Primera Edición, MIT Press, Masachussets, 2009. Pág. 4

²⁴⁷ *Ídem*. Pág. 5

²⁴⁸ *Ídem*. Pág. 4

²⁴⁹ Anderson A. Craig, Douglas A. Gentile, Katherine E. Buckley, *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*, Primera Edición, Oxford University Press, New York, 2007. Pág. 42

²⁵⁰ *Ídem*. Pág. 41

En los videojuegos hay un fuerte componente estético en las formas y los métodos de la violencia. Los escenarios, personajes y efectos ambientales están contruidos con principios que toman en cuenta lo que el usuario puede percibir como “bello”. La precisión en la representación de todos los elementos que constituyen la experiencia de jugar, requieren de un alto conocimiento en el diseño gráfico y las artes. En relación con la violencia se podría suponer que se busca una forma estética, incluso en la muerte de los modelos de pixeles. Por ejemplo, en algunos videojuegos (*Call of Duty*, *Mass Effect 3* y *Halo 3*) las muertes se representan con un mínimo de evidencia de violencia en los cuerpos. No hay mutilaciones, sangre o sonidos que correspondan a los estertores y la agonía de la muerte. En otros casos (*Gears of war* y *Dragon Age Origins*) se utiliza la composición y el tipo realista de representación de la mutilación en un intento por crear un tipo de expresión “bella”. Quizás este componente de la estética de la violencia se pueda explicar mejor con el ejemplo de la película *300* de Zack Snyder (2006), donde el uso de los efectos visuales y la composición digital, en los que se resaltan aspectos del combate como el corte de miembros o las salpicaduras de sangre, hacen una apología visual de algunos componentes de la guerra.

Para entender mejor estos conceptos, revisemos brevemente lo que se conoce como la estética (en el sentido de Gordon Graham: *aesthetics*)²⁵¹ y su diferencia con el *gusto*. Emmanuel Kant en su definición de la *estética trascendente*²⁵² explica que existe una “sensibilidad” *a priori* del pensamiento. Para tener acceso a esta sensibilidad, usamos como método la *intuición*; ya que no tenemos conocimiento de esas nociones por medio de la sensibilidad de lo físico. En consecuencia podemos prescindir del objeto y apuntar a sus cualidades por medio de la intuición en el pensamiento. Graham retoma a Kant y refiere que existe una serie de características del objeto que resaltan y a las que apunta el *gusto (taste)*, este fenómeno de relación es lo que conocemos como lo *bello (beutiful)*. Por medio del *juicio* de lo estético agregamos *valores* a esas características y nos referimos a los objetos en diferentes magnitudes (más bello que, menos bello, etc.). Estas afirmaciones se pueden contrastar con los estudios realizados por Pierre Bourdieu

²⁵¹ Graham Gordon, *Philosophy of the Arts, Primera Edición*, Routledge, Londres- Nueva Yok, 1997.

²⁵² Kant Emmanuel, *Crítica de la Razón Pura*, Primera Edición, Taurus, México 2013.

en *La distinción*, quién subordina la forma estética a la *función* en el marco social y los “públicos posibles”²⁵³.

En conclusión existe una valoración de la precisión con que se representan los hechos violentos en las narraciones de la guerra, esta carga de valor se la atribuyen los creadores y, al salir al mercado, los consumidores le dan validez. Para ambas partes esto significa que existe un tipo generalizado de sentido de la belleza, asociado con la técnica y la precisión en la forma que adquieren los hechos violentos que producen muerte y sufrimiento. Como se mencionó anteriormente, a esto se le suma un tipo de tratamiento que elimina los componentes incómodos y obscenos de estas prácticas. Posiblemente la mayor tolerancia a las representaciones de violencia está ligada a la cantidad de sensibilidad que el usuario posee sobre los hechos de la vida real (guerras entre países, muertes, robos, violaciones, etc.). Lo que es evidente es que se ha creado un tipo de estética alrededor de los hechos violentos y que estos supuestos “valores” son apreciados, preferidos y consumidos por las personas.

3.8 ¿Qué sucede cuando jugamos?

Cuando encendemos la consola *firmamos un contrato* de exclusividad de atención con respecto de otras actividades.²⁵⁴ A diferencia de la televisión, el videojuego requiere que nuestra percepción se enfoque de manera intensa en las interactividades que vamos a realizar. Como requisito especial de interacción, condiciona al usuario y le exige competencias adicionales para completar la experiencia del juego.

Estas *condiciones especiales de interacción* solicitan al usuario un nivel de coordinación entre el ojo y la mano, con la finalidad de que su atención no se distraiga con otras actividades y para la efectiva toma de decisiones que requiere la narración. Otros medios como la televisión, la radio y el cine no solicitan al usuario que mantenga un nivel tan alto de atención. Los principales factores que determinan el éxito del

²⁵³ Pág. 39

²⁵⁴ Pericot Jordi, *Mostrar para decir, la imagen en contexto*. Universidad de Valencia, Primera edición, Barcelona, 2002. Pág. 63-64

videojuego son la configuración “atractiva” de los acontecimientos narrados y el nivel de interés del espectador para concretar la sesión de juego con éxito.

Para iniciar una partida tomamos el mando o *control* y suspendemos la realidad a nuestro alrededor, como en el modelo general del juego que describe Luhmann. La realidad se suspende pero no desaparece, es un proceso paralelo de mediación entre el mundo, la Realidad Virtual (RV) y el jugador. De esta forma asumimos el rol del personaje que interpreta la historia a través de la pantalla. En contraste con el cine, no sólo somos testigos de la secuencia que se interpreta en la construcción audiovisual, estamos dentro del *ente*²⁵⁵ construido de *píxeles*. Nuestros pensamientos y conciencia (que se encuentran mediando entre la realidad y el videojuego) permanecen en aguzamiento frente a la pantalla. Seguimos siendo nosotros mismos, pero insertos en la representación virtual de *Otro* que tiene voz y se encuentra en un *papel* dentro de la historia o proposición del *nivel*, en que se desarrolla la narración. Xavier Ruíz Collantes hace una descripción operativa y sintética de la siguiente manera: “Los juegos son narraciones performance en los que su principio de constitución es la actuación del individuo como jugador dentro del desarrollo y resolución de la historia.”²⁵⁶

Ese *otro* enuncia el discurso por nosotros, estamos dentro de sus pensamientos, podemos ver lo que le sucede y experimentar de manera reducida las consecuencias de sus actos. Esas acciones siempre están delimitadas por las reglas de construcción o capacidades de interacción del juego. De tal forma que, el concepto de *performance*, refiere a una actividad que se construye en el momento de la acción misma. Toda situación (status ontológico) en el videojuego es efímera y se desvanece en cuanto la actividad se detiene. La primera consecuencia lógica de esta dinámica es que, si por alguna razón, el usuario se retira de la interacción jugable la progresión de la narración se detiene, dando paso a la pérdida de la partida (cierre y reinicio del sistema al set o configuración inicial).

²⁵⁵ Entendido a la manera de Heidegger en *Ser y Tiempo*, FCE...Pág. 16

²⁵⁶ Scolari A. Carlos (Editor), *Homo Video Ludens 2.0: de Pacman a la gamificación*,... Pág. 39

El elemento que realiza la conexión entre el usuario, el ordenador y el espacio virtual lleva el nombre de *interfaz*²⁵⁷. Leiv Manovich, investigador de nuevos medios digitales, nos traslada a la historia de las computadoras y de los dispositivos móviles para entender la evolución de los dispositivos que conectan al usuario con el espacio virtual. Hace una revisión exhaustiva de sus textos sería redundante. Sin embargo, hay que tomar algunos conceptos clave para entender la relación semiótica que realiza la interfaz en el fenómeno de interacción.

*In semiotic terms, the computer interface acts as a code which carries cultural messages in a variety of media(...) In cultural communication, a code is rarely simply a neutral transport mechanism; usually it affects the messages transmitted with its help(...) A code may also provide its own model of the world, its own logical system, or ideology*²⁵⁸

El campo de estudio de la interfaz es el del software, sus principal objetivo es el desarrollo de metáforas y metonimias²⁵⁹ que hacen accesible la transmisión de “mensajes culturales” aún cuando jugador no conozca algún código de programación. En un primer momento, sólo se refiere a unos cuantos íconos en la pantalla que sintetizan líneas de código que son instrucciones directas a la unidad central de procesamiento (CPU), la finalidad de esta síntesis es generar instrucciones complejas con solo apretar un botón (en el mundo físico) o ejecutar una aplicación (representaciones de botones en el mundo virtual. Con la aparición de la Realidad Virtual y la navegación en los espacios en tres dimensiones (3D), la interfaz se amplía con la aparición de menús contextuales complejos (subdivididos, escalares y de flujo paralelo) con diferentes opciones de interacción para el usuario.

²⁵⁷ Remito a la historia contenida en el Capítulo II: La interfaz. Manovich Leiv, *The Language of the New Media*, MIT Press, 2001, EUA, Massachusetts Institute. 307 pp

²⁵⁸ En terminos semióticos, la interfaz de computadora actúa como un código, el cual transmite mensajes culturales en una variedad de medios.(...) En comunicación cultural, un código no suele ser simplemente un mecanismo de transporte neutral; usualmente afecta al mensaje que transporta. (...) Un código también proporciona su propio modelo del mundo, sistema lógico e ideología” Manovich Leiv, *The Language of the New Media*... Pág. 76.

²⁵⁹ Manovich lo toma del modelo de funciones comunicativas de Roman Jakobson.. Pág. 185



Foto: Call of Duty Modern Warfare 2. En la parte inferior derecha los números y las pequeñas figuras representan contadores de munición y de los dispositivos explosivos disponibles (granadas).

Los íconos en la pantalla dan acceso (al usuario) a todas las funciones desplegables para la interacción en el mundo virtual. Las decisiones entran en juego *en y a través* de estas metáforas/comando, que son una forma de percepción multidireccional al interior del mundo virtual. Nuestra *conciencia* (como usuarios que juegan) completa la relación paradigmática con el juego y podemos comenzar a navegar. Es la interfaz la que amalgama la experiencia y nos *jala*²⁶⁰ a cumplir con el objetivo del juego.

Desde el interior de un “bot de pixeles”, *Otro* nos suplanta en la enunciación del discurso. Con esa simulación de un ser humano (animal o ente) nos encontramos conectados a través de la interfaz. Este personaje, habla, camina, realiza acciones y hace progresar la historia en pantalla.

Ahora bien, (replantando) el *acto de habla* de Austin (1955) supone que al decir cosas, enunciando intenciones, se *hacen cosas*. En el entorno virtual al *hacer cosas decimos cosas*, el principio de los actos de habla se invierte, es decir, cuando realizamos acciones repetitivas como matar decimos algo respecto al mundo en el que interactuamos, es la forma que tiene el usuario de hacer un tipo de *inscripciones* en el entorno virtual. Por medio de nuestras capacidades de interacción con el mundo, fuera del espacio virtual, al hablar enunciamos, proponemos u ordenamos. En el videojuego lo

²⁶⁰ El efecto *Pull* del que habla Jesper Jull. *A Casual Revolution: Reinventing videogames an their players*, MIT Press... Pág.11

hacemos al *realizar* acciones concretas como matar, mover, destruir, construir, y toda la gama de verbos existente en el código con el que nos comunicamos a través de la interfaz y que utilizamos para jugar.

Dentro del espacio virtual 3D nos *movemos* con el “personaje” pero no damos un paso en la realidad. Si lo comparamos con el teatro clásico, los actores profesionales *encarnan* a los “personajes”, les dan vida y se llenan de las nociones del sujeto que interpretan a través de la representación y del diálogo. En el videojuego sucede lo contrario, no *encarnamos* a un personaje, más bien *depositamos* nuestra *conciencia* en ese personaje que se mueve a través del mundo virtual. Proyectamos una parte de nuestras funciones ejecutivas para completar el circuito funcional o sistema de juego. Es decir, el usuario complementa la actividad del jugar por medio de la proyección de varias funciones de su “Yo” hacia el interior de un mundo construido por medio de pixeles y en el que interactúa, gracias a las metáforas sintetizadas en íconos que se interconectan en diferentes niveles de interfaz.

Con lo anterior es viable suponer que el estudio de las redes neuronales y consecuentemente el estudio de la “biología de la mente”²⁶¹, trabajan en conjunto para construir las posibilidades de las capacidades que tienen los obstáculos y representaciones durante la experiencia interactiva. El problema fundamental de la creación de modelos realistas de interacción humana es la *emulación* de la “conciencia” y las aplicaciones de la “inteligencia” en la construcción de problemas y sus medidas de solución. Antes de pasar a estos elementos hace falta mencionar brevemente la dimensión del tiempo en los videojuegos.

3.9 Tiempo y significado en la narración video-jugable

Massimo Maietti en *Ida y vuelta al Futuro* construye una reflexión en torno al concepto de temporalidad y significado haciendo relaciones comparativas con el videojuego. Como se mencionó anteriormente, el movimiento de la narración o progresión solo puede darse

²⁶¹ De la Fuente Ramón & Alvarez-Leefmans Francisco Javier, *Biología de la Mente*, 1° Edición, Fondo de Cultura Económica, México, El Colegio Nacional 1998. 532pp.

por el efecto de las acciones del jugador. Para entender la dimensión tiempo, (Maietti) retoma algunas observaciones de Bergson y describe los aspectos paradójicos que se crean con la generación de líneas temporales divergentes en la narración. Intenta acceder a los procesos del discurso, aunque no profundiza lo suficiente en ninguno de esos aspectos como para construir un fundamento sólido en el campo de investigación. Retomemos algunos puntos de interés sobre los aspectos del tiempo, que ayudan a avanzar en la construcción de una estrategia de acceso al discurso:

(1) Una consecuencia natural del debate sobre tiempo y narración es que el discurso se encuentra en la capa visible del texto: es la serie secuencial de la narración que se da en la fruición secuencial del texto. (2) En cambio, el observador tan solo puede reconstruir la historia ex post, después de haber revisado y analizado el discurso. (3) Este enfoque epistemológico sobre narraciones, aplicado a los medios interactivos, resulta problemático. Si el discurso consiste en el orden de los acontecimientos tal como se presenta al lector/espectador durante la fruición, en los medios interactivos el discurso no está fijado o predeterminado, sino que se genera durante la interacción.²⁶²

Esta serie de supuestos (el autor) los construye únicamente tomando algunos aspectos de Emile Benveniste y Gerard Genette. Las posibilidades de *decir* cosas mientras se *hacen* cosas, que es una inversión de la propuesta de los actos de habla, cambian de manera significativa el impedimento inicial de señalar las acciones como elementos centrales en el análisis de los videojuegos. Con este supuesto, el discurso no sólo se *genera* mediante la interacción, sino que el usuario realiza la *acción de hablar* con lo que *hace* en el espacio virtual. Con ello podemos identificar al menos dos instancias del *quién* cuando se enuncia. La primera es el usuario (jugador) y la segunda es el “*bot* de píxeles” que es el personaje jugable representado en la realidad virtual.

Maietti se aleja de cierta profundidad en la decodificación del discurso en los videojuegos pero, en ciertas observaciones, se acerca a explicaciones de fenómenos temporales con mayor precisión como en el siguiente ejemplo:

²⁶² *Homo Videoludens 2.0...* Pág.54

Incluso en una obra de ficción hipertextual sencilla, donde la jerarquía entre los nudos es limitada, es sorprendente la complejidad de la matriz n-dimensional que constituye la formación de diferentes ordenaciones de acontecimientos.

Nunca nos dice *qué* efectos potenciales pueden ocasionar la *matriz n dimensional* en el desarrollo de la trama o en la dinámica dialógica entre el usuario y el espacio virtual. Tampoco aborda las consecuencias de esa ecuación paradójica, que implica la posibilidad de retroceder en el tiempo y generar una nueva línea de acción cada vez que el usuario pierde una partida o un asalto. Esto puede tener consecuencias definitivas en la experiencia del usuario, si tomamos en cuenta que el entorno virtual trata de relacionarse con la “conciencia” del usuario y su capacidad de toma de decisiones. Las posibilidades de cambio en la línea temporal, podrían tener efectos decisivos en el momento de fijar las porciones del discurso en la memoria del usuario, cuando reconstruye las actividades jugadas en una recuperación posterior. Este podría ser el germen de otra investigación futura.

3.10 La conciencia y los videojuegos

El concepto de *conciencia*, en el análisis etimológico del latín, viene del “radical de *consciens*, participio activo de *consciare*; saber bien”²⁶³. La palabra tiene varios aspectos en progresión, remite al sentido de *percatarse* que es la “capacidad de darse cuenta de la existencia, las sensaciones, los pensamientos y el ambiente de uno mismo”²⁶⁴. Ser *consciente* “que piensa siente y actúa con conocimiento de lo que hace”²⁶⁵ Desde otro enfoque podemos ver la descripción del fenómeno en la biología cerebral como:

se refiere al aspecto vivencial o de experiencia de un tipo de procesamiento neural de información de los organismos superiores vivos y en funciones que se integra a partir del enlace de la actividad de módulos independientes en forma de una narrativa, es decir, de una representación cambiante escrutada por la atención²⁶⁶

²⁶³ *Diccionario Etimológico de la Lengua Española...* Pág. 108

²⁶⁴ Ídem. 108

²⁶⁵ Ídem. Pág. 183.

²⁶⁶ De la Fuente Ramón, Alvarez-Leefmans Francisco Javier, *Biología de la Mente*, FCE...Pág.358

Según diversos autores en *Biología de la Mente*, la atención es la dirección analítica del ordenamiento de la experiencia. Los fenómenos se presentan de manera simultánea a nuestro alrededor, pero es la atención la que pone orden a la experiencia que va hacia la conciencia. Sin la aparición de la conciencia, una organización del caos simultáneo de la realidad sería imposible.

Para Emmanuel Kant “La conciencia de sí mismo (apercepción) es la representación simple del yo”²⁶⁷, se encuentra en la *percepción espontánea* en contraposición a la *sensibilidad* tal como lo retoma Francisco Brentano (1911). Brentano retoma conceptos del mismo Kant y dilucida el factor de la *voluntad* como eje direccional de la conciencia, dónde se perciben los fenómenos psíquicos. La conciencia involucra un *aprendizaje* del contenido interno de los fenómenos psíquicos, para Kant (1978) si esas condiciones se cumplen la conciencia es *intelectual*.

Los videojuegos nos ofrecen la oportunidad de depositarnos en una nueva experiencia vivencial del orden de nuestras necesidades de entretenimiento o consumo. Contrario a lo que parece, el videojuego es inferior en capacidades de procesamiento en comparación con la potencia de trabajo del cerebro humano. Sin embargo, su atractivo radica en la aparente complejidad de su interacción y solución. Un videojuego puede retener nuestra atención el tiempo suficiente para que *completemos* la experiencia de jugar. La forma en que completamos el paradigma sistémico que esto representa, es con la *conciencia* de lo que hacemos al interactuar en el espacio virtual. Sin la interacción compleja entre estas instancias, la experiencia del jugar videojuegos no sería posible. Siguiendo con la revisión de algunos aspectos importantes, el problema de la conciencia tiene acepciones de *carácter* en la siguiente dirección:

la conciencia, se distingue por tener una duración en el presente de un par de segundos, una actividad cambiante, un contenido específico de sensaciones, emociones, pensamientos, imágenes e intenciones, que se combinan en totalidades cinemáticas dotadas de cualidades distintas en diversos niveles jerárquicos de organización según su amplitud y penetración²⁶⁸

²⁶⁷ Kant Emmanuel, *Crítica de la Razón Pura...* Pág.88

²⁶⁸ Ídem.

Los videojuegos deben ofrecer la oportunidad de extender las capacidades de nuestra experiencia en cada nuevo volumen. La programación en ese sentido debe ser acumulativa para generar una *jugabilidad* que desafíe al usuario o, de lo contrario, se corre el riesgo de perder la atención y, en consecuencia, no terminar el ciclo del juego (el usuario se aburre, frustra o desespera y abandona la partida). La narración, por lo tanto, cumple la función de motivar las emociones (positivas o negativas) del usuario para alcanzar un nivel de atención perdurable. Si bien los pensamientos no pueden ser predecibles, algunas reacciones emotivas pueden ser estimuladas por medio de efectos visuales, el sonido o la narración de ciertos acontecimientos. De tal forma que, el diseñador de juegos (quién los planifica) debe tener en cuenta que la conciencia:

cumple cuatro tareas adaptativas para el individuo: una prospectiva que permite elegir entre diversos cursos posibles de acción; una retrospectiva que permite revisar y articular su pasado; una noética que permite la edición y el conocimiento de los objetos actuales de la experiencia, y una comunicativa o dialógica que le permite recibir y emitir información a su medio sociológico a través de la conducta.

Desde esta perspectiva, el mundo propuesto por los videojuegos también se modela tomando en cuenta las capacidades de la conciencia, la comunicación y la relación simbólica entre los aspectos que componen la experiencia de jugar. El problema son los *procesos paralelos* que el cerebro humano utiliza para la creación de estos fenómenos en la vida real. Esto se conoce como *propiedades emergentes*²⁶⁹, mecánicamente, no están aún al alcance de la tecnología. Todos los elementos revisados convergen en el intento de simulación efectiva de los fenómenos de la conciencia y su relación con el mundo. Ese es el objetivo principal de posibilitar un espacio sintético que conocemos como Realidad Virtual, y un esfuerzo por emular los procesos cerebrales para generar una Inteligencia Artificial.

²⁶⁹ “en su acepción filosófica, no científica, se define como aquellas propiedades de un sistema que no pueden predecirse o entenderse a partir del conocimiento de las partes que componen al sistema” Alvarez-Leefmans Francisco Javier, *Biología de la Mente...* Pág.68

3.11 Inteligencia artificial

Un componente esencial de los videojuegos es la Inteligencia Artificial. Con ella se simula la experiencia de relación entre un individuo (el usuario que juega) y otros entes del mundo (animales, plantas, el clima y otros seres humanos). Entender la lógica de su elaboración es la base para dar explicación al tipo de relación que se establece entre los jugadores, las consolas y el espacio virtual. El concepto parte de lo que se entiende por *inteligencia*.

suele aludirse, desde un punto de vista lato, como “el acto de conocer o de aprender”, o bien, de manera más restringida, como “la facultad del pensamiento abstracto”, o “la rapidez de aprehensión mental”, o más operacional, como “la aptitud para anticipar y alcanzar metas”, o “la aptitud para resolver problemas o enfrentar situaciones novedosas”²⁷⁰

Las características *operacionales* de tales conceptos (acto de conocer, pensamiento abstracto, resolución de problemas), apuntan a los procesos emergentes de la mente. Una máquina (por su programación) trata de alcanzar estos procesos por la vía del conocimiento de sus programadores, esta parte del desarrollo tecnológico que constituyen un tipo de simulación y posterior emulación de “la mente” es el aspecto sistémico-lógico que podemos observar con más claridad; ya que, las consecuencias de sus procesos, se relacionan directamente con la realidad de los objetos.

Los programadores (diseñadores) de videojuegos contemplan el uso de la inteligencia artificial (IA), para poner los obstáculos, retos y fuerzas antagonistas en el modelo de interacción²⁷¹. Richard Rouse, diseñador de videojuegos, define las dos acepciones principales de la IA desde la perspectiva de programación. El primer lugar:

In an academic context, artificial intelligence is sometimes defined as a system that can reliably pass what is called de Turing test. In the Turing test, a human is presented with a computer terminal into which he can type various sentences and can then see responses printed on the screen. If this user believes that the responses are provided by a human, even though they were actually provided by

²⁷⁰ De la Fuente Ramón, Alvarez-Leefmans Francisco Javier, *Biología de la Mente*, FCE...Pág.423

²⁷¹ A lo largo de la obra de James Newman: *Playing With Video Games*.

*the computer would have passed the Turing test and could be said to have artificial intelligence.*²⁷²

La ilusión de una respuesta humana convincente es el concepto central de esta primera parte, esta ilusión se logra por medio de algunas estrategias que simulan efectivamente las respuestas humanas, pero llegado cierto punto de interacción, el *comportamiento* humano se revela como una barrera difícil de superar. El carácter aleatorio de las respuestas que se determinan por la tarea simultánea de las emociones, la atención y la historia personal de cada individuo (el comportamiento) dificultan la tarea de emular los procesos mentales de sujetos reales en un entorno virtual. Algunas estrategias que facilitan la aceptación de una pobre imitación de la inteligencia humana, son los elementos que complementan la experiencia de jugar. De tal forma que, hay procesos naturales que se pueden emular con éxito aunque son de alta complejidad, como la gravedad y las propiedades de materiales (como el concreto, la madera, los metales, etc.) e incluso elementos como el agua, el viento y el fuego. Las líneas de código programables para su *comportamiento*, pueden ser liberadas para interactuar libremente en los entornos virtuales reforzando un el concepto de *realidad virtual creíble*. La evolución de estos conceptos se puede percibir en el desarrollo de la *contingencia* en la programación. Entonces debemos resaltar como segundo aspecto importante:

*When game developers talk about artificial intelligence, they do not mean the computer's ability to trick the player into thinking he is playing against actual human opponents. Instead, game developers refer to whatever code is used to control the opponents the player battles as artificial intelligence. How the game reacts to the player is determined by the game's AI. The reactions of the game may be completely random or completely logical; in either case the code which controls those reactions is referred to as the game's artificial intelligence.*²⁷³

La clave en la cita anterior es el uso del *código*, instrucciones pre- programadas con las que se hace una previsión o cálculo del comportamiento del usuario jugador y de la contingencia de sus acciones. La lógica guía la simulación de los posibles escenarios

²⁷² Rouse Richard III, *Game Design: Theory & Practice*, Primera Edición, Wordware Publishing Inc., Plano-Texas, 2001... Pág. 159

²⁷³ Ídem. Pág. 159

dinámicos, reduciendo las consecuencias inesperadas en el juego que, en algunos casos, causan errores en el sistema o el *colapso* del programa (*crash*).

El videojuego tiene una propiedad de *atracción*²⁷⁴ para ser completado por el usuario, con una presuposición del *goce en el sentido (juissance)*²⁷⁵. Con *motivaciones* primarias (aburrimiento, estrés o necesidad de entretenimiento) iniciamos una sesión de juego para enfrentarnos a la programación diseñada para oponerse a nuestra voluntad de completar el mismo.

El modelo de píxeles (bot/personaje) se convierte así en el depositario de la *voluntad* reducida y la inteligencia de los usuarios. Los jugadores, pueden dirigir el avance del personaje (capacidades ejecutivas), siempre con límites de programación bien definidos en la realidad virtual. Por lo tanto, un usuario sigue preso en esa realidad virtual que no pueden modificar directamente, a menos que tengan acceso al código de programación del videojuego y puedan reconstruir, de *manera reflexiva*²⁷⁶, la realidad del nivel, pero eso viola las leyes de la narración original de los creadores. Entendiendo estos supuestos, la presuposición de una inteligencia artificial completa, palidece frente a las capacidades reales de un ser humano. Sin embargo, un cálculo programable facilita la generación de experiencias creíbles que simulan algunas de las capacidades de dicha inteligencia.

3.12 *El concepto de atención y su relación con los videojuegos*

Como usuario, en cualquier momento, se puede poner *pausa* al videojuego y redirigir la atención a algo más apremiante. Esta suspensión de la interactividad detiene la experiencia del juego, pero se puede retomar en el punto exacto de la interrupción por medio de elementos programados como *la pausa*. Estas formas de redirigir el foco o

²⁷⁴ Jesper Juul, *A casual Revolution*, Chapter 1, The Pull of games.

²⁷⁵ Definido por Lacan por obtener una gratificación trascendental más allá de la estimulación sexual. En apartados anteriores se refirió a este componente de la experiencia de jugar cuando se citaron las observaciones de Zizek con base en las explicaciones de Lacan.

²⁷⁶ De la misma manera que plantea Eduardo Navase el concepto de Remix reflexivo. *The Remix Theory*, Harvard.

vector de selección en la conciencia, se definen como *atención*. En términos neurocientíficos, este concepto apunta a:

El sistema que permite la selección entre los estímulos internos y externos, de aquellos que demandan procesamiento ulterior.²⁷⁷

La atención es un tipo de ordenamiento que permite la organización de la experiencia de forma vectorial, para construir un modelo de la realidad con una lógica asequible, asimilable y, en consecuencia, con los procesos necesarios para su síntesis, análisis y procesamiento en la memoria.

El vector puede ser dirigido de acuerdo con funciones cognitivas afectivas y volitivas que se confunden usualmente con un “yo”. Como sucede con la conciencia en general, éste es un punto central para la adecuada comprensión de la atención. De esta manera tenemos que la atención se coloca en el devenir de la conciencia como un factor de escrutinio de la representación, que se desliza incesantemente en el tiempo y que se moviliza de forma distinta de acuerdo con los niveles de conciencia.²⁷⁸

En la teoría del cerebro dividido (*split-brain*) de Mike Gazzaniga, y con los avances propuestos por Jeffrey D. Holtzman, se sugiere que “dos hemisferios desconectados comparten un sistema común de atención”²⁷⁹ donde procesos divididos entre lo racional y lo emocional, realizan funciones simultáneas en torno al procesamiento y la síntesis de atención. Una de las funciones en las que se puede observar tal división es en lo que concierne al lenguaje: “*Although language comprehension exist in both hemispheres, language production is typically restricted to the left hemisphere (in other words, the right hemisphere is mute)*”²⁸⁰ Esto revela una paradoja, según Alan Klingstone, si tomamos en cuenta que dos lados desconectados del cerebro pueden tener control de su propia red de atención (*attentional network*), y uno de ellos ignora lo que el otro está realizando, es

²⁷⁷ José Luis Díaz, En: Scolar A. Carlos (Editor), *Homo Video Ludens 2.0: de Pacman a la gamificación*,... Pág. 349

²⁷⁸ Ídem. Pág 351

²⁷⁹ La traducción proviene de: *Two disconnected hemispheres shared a common attentional system*. En: Patricia A. Reuter-Lorenz editora, *The Cognitive Neuroscience of Mind: A tribute to Michael S. Gazzaniga*, Primera Edición, MIT Press, Cambridge Massachussets, 2010. Pág. 100

²⁸⁰ Idem. Pág. 101

decir, es inconsciente de lo que sucede al otro lado. ¿Entonces, cómo se puede hablar de un vector de atención?

La respuesta se encuentra en lo que Reuter-Lorenz y Fendrich concluyen a través de una serie de experimentos y que Klingstone explica de la siguiente manera:

*Each hemisphere could independently deploy attention when a target was equally likely in each visual field. In contrast, when the probability of target was high at a cued location, the two hemispheres acted as if in competition for the same attentional system.*²⁸¹

De esta manera el sistema de atención tiene formas de priorizar los estímulos del entorno para poder crear la condición de vector en el análisis de la realidad. Este control se apoya en la voluntad para poder dirigir la atención y construir consecuentemente un sentido a las acciones.

Cuando el usuario esta frente a un videojuego, el sistema (vector) de atención prioriza sobre otros estímulos, para cumplir con los requisitos necesarios y así superar los niveles con retos de alta demanda de atención. Esto es lo que se trata de decir con la “suspensión de la realidad circundante” en el modelo del juego que explica Luhmann. La atención se re-direcciona para poder solucionar la realidad *performance*, que presupone reglas y espacios convenidos por los jugadores. En el caso de los videojuegos es el espacio virtual y la programación los que ponen las condiciones de distribución de la atención en el juego. El usuario tiene que hacer selecciones voluntarias de dirección de atención para mantenerse en la experiencia del juego de forma efectiva, esto supone un uso del sistema de atención que se despliega (*deploy*) al espacio virtual como las otras funciones cerebrales descritas.

Por último, la atención exige un ordenamiento lineal de acuerdo al objetivo que persigue el usuario frente a una serie de tareas por resolver. De esta forma otros posibles focos de atención se priorizan en el sistema jerárquico como de menor importancia y, en algunos casos, se ignoran completamente. En otras palabras, cuando un usuario esta en medio de una partida en los videojuegos, no pierde nociones de existencia en el mundo,

²⁸¹ Ídem. Pág. 104

pero otros elementos de la realidad son ignorados o eliminados del sistema de atención. Con estas observaciones podemos suponer que hay grados de inmersión del jugador en el espacio virtual. Esta es una de las ideas centrales del presente trabajo que se puede expresar en la siguiente pregunta ¿Qué grado de inmersión experimenta el usuario en el espacio virtual? Y de esta pregunta principal se desprende una segunda subordinada: ¿El uso de funciones ejecutivas (toma de decisiones) y la cantidad de atención desplegada en el espacio virtual, pueden suponer una proyección del sujeto (usuario/jugador) hacia el interior del espacio virtual?

3.13 Construcción y concepto del “yo”

La psicología, la filosofía y las neurociencias se han ocupado consecuentemente del concepto del “yo”. Alberto Talaferro, siguiendo la teoría freudiana, explica que es una instancia de la “topografía” del aparato psíquico²⁸² que se encuentra en contacto con el inconsciente, preconscious y el entorno, y su función es realizar una síntesis de la experiencia. Sugiere que su origen se encuentra en el *ello* modificado como una “cascara de queso” por su contacto con la realidad.

José Luis Díaz refiere, desde otro modelo de explicación tradicional, al “yo” como un *agente*:

Un ser o cualquier otra instancia ejecutiva central individual con la que se identifican las personas, esta es la metáfora fundamental de la consciencia: el hecho de que para hablar de ella sea necesario referirse a un espacio que correspondería a un mundo y a un “ojo” que lo mira y que correspondería a un sujeto [...] el “yo” es una especie de pupila enraizada en un paquete de motivaciones y actitudes que observa el mundo sirviéndose de la atención²⁸³

En esta primera explicación resalta la propiedad “metafórica”, en la identificación de las características del yo, como una estructura fenomenológica bien definida. El autor

²⁸²En: Talaferro Alberto, *Curso Básico de Psicoanálisis*, Primera Edición, Paidós, Barcelona, 2005. Sugiero principalmente la lectura del capítulo “El yo” pág. 74

²⁸³ De la Fuente Ramón & Alvarez- Liefmans, *Biología de la Mente, en el ensayo “El retorno de la consciencia”* ... pág.343

concluye que la simultaneidad de elementos de la vida psíquica, no permite una clarificación ni por la introspección, como sugería David Hume, ni por la observación directa. En esencia estamos tratando con un elemento más cercano a una *idea*.

Todd F. Heatherton basado en las observaciones de Mike Gazzaniga, reconoce que tras la búsqueda y exploración de las funciones cerebrales:

*I hasten to add that there is no specific “self” spot of the brain, no single brain region that is responsible for all psychological processes related to self. Rather, psychological processes are distributed throughout the brain with contributions from multiple subcomponents determining discrete mental activities that come together to give rise to the human sense of self (Turk, Heatherton, Macrae, Kelley, & Gazzaniga 2003). From this perspective, then, the sense of self is an emergent conscious experience of ongoing neural activity that occurs in a social world.*²⁸⁴

Entonces el yo es una noción de ubicación superior, en la relación compleja entre instancias del cerebro. Es una ilusión *pivote* que permite la organización de la experiencia que ofrece un tipo de sujeto/control, en el que se depositan las funciones ejecutivas aparentes. En las relaciones que se analizan en el presente trabajo se sugiere que, el usuario, es un “yo” proyectado hacia un espacio virtual. Como se mencionó anteriormente, el videojuego es un *circuito funcional* estructurado como un sistema que es *dependiente del usuario* en varios niveles. Si el usuario/jugador no se integra para completar las funciones del juego, la narración/ficción no puede proseguir y el flujo del juego se detiene. En una película, si el observador se distrae o suelta el control remoto del reproductor, el flujo de la historia continúa. En un videojuego la pérdida de atención es penalizada con la muerte del personaje/bot y la parálisis en la narración. En consecuencia directa muere el bot y, de alguna manera a nivel metafórico, muere el usuario/jugador que está proyectado en la realidad virtual. En ese momento se suspende el flujo del circuito del juego y el yo detiene su proyección hacia el espacio virtual. Con ello el yo del usuario se reintegra al sujeto de la realidad que antes estaba suspendida.

²⁸⁴ Patricia A. Reuter-Lorenz editora, *The Cognitive Neuroscience of Mind: A tribute to Michael S. Gazzaniga...*
Pág.176

En otras palabras, se puede decir que esta dinámica se experimenta como un retorno a las funciones normales del usuario en relación con la realidad (real).

En un sentido más específico y retomando lo dicho en apartados anteriores: ¿qué necesita el circuito del juego para ser completado?, la respuesta es: *la conciencia*, porque la máquina no puede emular los complejos mecanismos del comportamiento humano y los procesos de toma de decisiones. Si una máquina pudiera hacerlo, probablemente sería una narración *interpasiva* como describe Žizek en su ensayo sobre el *tamagochi*.²⁸⁵ En ese escenario el usuario observaría como se desarrolla la historia, sin intervenir la narración performance con sus acciones, y su participación sería cada vez más limitada. En los videojuegos se busca que el usuario tenga mayores interacciones con el software, no que estas características disminuyan.

Si asumimos estas observaciones como ciertas, ¿qué sucede con el “yo” al entrar en contacto con la realidad virtual en el videojuego?, ¿hay una transferencia efectiva del “yo” hacia el espacio virtual, o siempre se mantiene la distancia entre el espacio virtual y el espacio real en el que se desenvuelve el jugador?, y por último, todas estas suposiciones, ¿en qué medida suceden?

Desde un el punto de vista de psicológico y siguiendo las observaciones de Žizek en *Cómo leer a Lacan*, el “bot de píxeles” en el que ese proyecta la conciencia y el yo, depende de un factor de “creencia” en el momento de la suspensión de la realidad para jugar:

Para que la creencia pueda funcionar, no es necesario que el sujeto que directamente cree exista: basta con presuponer su existencia, creer en él, o bien bajo la apariencia de una figura mitológica fundacional que no es parte de nuestra realidad, o bien bajo la apariencia de un agente impersonal, un agente inespecífico”²⁸⁶

El bot en el espacio virtual es suficientemente inespecífico para contener cualquier tipo de “yo” activo en la RV. La acción misma de jugar supone una actitud y una intención

²⁸⁵ Žizek Slavoj, *El acoso de las Fantasías,...* en: *El tamagochi* como objeto interpasivo.

²⁸⁶ Žižek Slavoj, *Cómo leer a Lacan,...* Pág.38

hacia el juego. Se está experimentando una situación determinada en un espacio acotado, por la mediación de una caracterización representativa del “yo”. Esta forma de enunciar en el espacio virtual a través de las acciones, tiene el potencial de que:

Cuando creo a través de otro o exteriorizo mis creencias en un ritual que repito mecánicamente, cuando me río por medio de una risa enlatada o un grupo de plañideras hacen el duelo por mí, estoy llevando a cabo una tarea que involucra mis sentimientos y creencias más profundos sin que estos estados interiores se movilizan realmente.²⁸⁷

En los videojuegos de guerra la acción repetitiva es la de “matar”, es la única manera de progresar en la historia. Existen otras acciones posibles en la programación del juego, pero la de matar es la más importante y se repite con resultados en la generación de líneas de tiempo en la *matriz n dimensional*. Estas acciones repetitivas se vuelven un ritual de iniciación en el arte de matar.

Supongamos que, en el fondo, soy un sádico perverso que fantasea con golpear a otros hombres y con violar mujeres: como en la vida real no se me permite expresar este verdadero yo, adopto entonces una apariencia más humilde y amable.²⁸⁸

Esta relación de apariencia, entre la realidad y la posible liberación de emociones negativas en un espacio virtual, se puede observar con la forma en que la escena está estructurada. Todas las actividades dentro del espacio virtual están condicionadas por una ficción que es, al mismo tiempo, el hilo conductor del sentido en el juego. De tal forma que, el relato que conduce la narración en el videojuego, revela una aparente contradicción cuando se presupone que es el usuario/jugador quién proyecta su conducta hacia un tipo de ficción interactiva (RV).

“Paradójicamente, el hecho de que soy consciente de que en el ciberespacio me estoy moviendo dentro de una ficción es lo que me permite expresar ahí mi

²⁸⁷ Ídem. Pág.40

²⁸⁸ Ídem. Pág. 49

auténtico yo- esto es lo que Lacan quiere decir, entre otras cosas, cuando afirma que “la vida tiene la forma de una ficción”.²⁸⁹

La realidad como se mencionó anteriormente es una ficción simbólica en la mente de todos los sujetos, es la forma que tiene el yo de ordenar los acontecimientos en una línea temporal coherente y llena de sentido. En otras palabras, en el nivel simbólico se organiza la experiencia que pasa por la conciencia y llega al yo para hacer una síntesis organizada de los estímulos exteriores.

“Esta lógica aparentemente absurda ilustra a la perfección el funcionamiento del orden simbólico, en el que la máscara social es más importante que la realidad directa del individuo que se esconde tras ella”²⁹⁰

La máscara es la manifestación material, en la construcción de pixeles, de la conducta representativa del sujeto que desea experimentar cierta realidad sin consecuencias. Judith Butler apunta, respecto del carácter difuso en la identificación de las experiencias internas y externas del sujeto en relación a los tipos de normas que le impone su contexto:

¿Qué es este espectro que mina las normas del reconocimiento, una figura intensificada que vacila entre estar dentro o estar fuera? Como interior, debe ser expelida para purificar la norma; como exterior, amenaza con derribar las fronteras que representan el yo. En cualquiera de los dos casos, representa la derribabilidad de la norma; en otras palabras, es un signo de que la norma funciona gestionando, precisamente, la perspectiva de su deshacerse, un deshacerse que está inherente en las cosas que hace.²⁹¹

Este aspecto efímero con un fuerte componente de reducción del valor de lo que ella llama “las vidas” o “sobre quién está viviendo, podría ser una manifestación de la atribución relativa, que se expresa a través de los videojuegos. Es decir, el componente de la vida, y la referencia *pivote* de quién está viviendo, se vuelve poco relevante en un espacio virtual donde lo que importa es un tipo de apariencia que ejecuta acciones que

²⁸⁹ Ídem. Pág.41

²⁹⁰ Ídem. Pág.41

²⁹¹ Butler Judith, *Marcos de Guerra: las vidas lloradas*, Primera Edición, Paidós, México, 2009. Pág.29

revelan (o manifiestan) su verdadera conducta interior. En ese sentido, la vida pierde valor frente a la liberación de los componentes incómodos materiales de la condición humana (enfermarse, degenerar, morir, etc.).

En los videojuegos estas características se hacen atractivas (y refuerzan el efecto *pull* de Jesper Jull) para los usuarios que desean cumplir o experimentar realidades deportivas, de interacción social, violentas u otras y que, presumiblemente apelan a las estructuras *fantasmáticas* del sujeto. En ese sentido, las fantasías y el “goce en el sentido” (*juissance*) pueden ser una vía de explicación de lo que sucede con el “yo” en la interacción simbólica del juego.

Capítulo 4: Aplicación y articulación del análisis en el videojuego *Call of Duty*

La guerra “Empezó siendo supervivencia y va camino de convertirse inexorablemente en entretenimiento”²⁹²

Linus Torvald

Introducción

Con la presentación de algunas perspectivas y datos relevantes, que serán elementos determinantes en el momento de analizar las piezas del lenguaje, es posible aplicar las categorías y observaciones a porciones de la experiencia en el momento de jugar. Como lo sugiere Randall Collins, en la metodología de *microsociología de la violencia*²⁹³, las grabaciones en video²⁹⁴ ofrecen un tipo de material que permite la revisión detallada de un momento irrepetible y la captura, más fiel posible, de los momentos violentos objetos de estudio.

La red compleja de sistemas (Capítulo 3) que se articula para producir la experiencia del videojuego (hardware, software y el usuario) se interrelacionan de forma simultánea y paralela en la generación de la experiencia de juego. Quién analiza una red intrincada de sistemas debe tener materiales de registro que pueda repetir y analizar con diferentes herramientas metodológicas y técnicas.

La presente propuesta de análisis se divide en tres partes. La primera es una descripción de los elementos del software y el hardware. La segunda es el esquema de la narración de la pieza seleccionada y la tercera es una síntesis de análisis de los elementos esquematizados.

²⁹² Himanen Pekka, prólogo de Linus Torvalds y Manuel Castells, *La ética del hacker y el espíritu de la información*. Versión Digital PDF, Licencia Creative Commons Atribución 3.0. Finlandia 2001. Pág. 11

²⁹³ “Not violent individuals, but violent situations – this is what a micro-sociological theory is about. We seek a contours of situations, which shape the emotions and acts of the individuals who step inside them. It is a false lead to look for types of violent individuals, constant across situations.” Pág.1

²⁹⁴ Las grabaciones del sujeto de pruebas 01, se realizaron con una cámara de video para deportes extremos Go Pro Hero 3+, cuya característica principal es su tamaño reducido y su capacidad de grabación en alta definición. Para fines metodológicos el tamaño de la cámara influye en la experiencia del juego de forma negativa si su tamaño es invasivo.

4.1 La selección de las piezas performativas del discurso en *Call of Duty*

El videojuego seleccionado presenta un tipo de narración que se concentra en eventos bélicos alrededor del mundo. La noción de cobertura de los servicios militares de inteligencia de la armada de los Estados Unidos, afecta la articulación de acontecimientos en la historia principal.

El juego está compuesto de *Actos* con *subniveles*, en los que el usuario/jugador es puesto en diferentes partes del mundo para ejecutar operaciones militares, que se relacionan con la historia principal. *Call of Duty Modern Warfare 2* (CoDMW2) se ubica 5 años después de la primera entrega.

Los acontecimientos del primer *CoDMW*²⁹⁵ giran en torno a un grupo ultranacionalista dirigido por Khaled Al-Asad, que derroca a un presidente en Oriente Medio (no especifican cuál). Estos eventos se relacionan con una guerra civil en Rusia y la búsqueda de dispositivos nucleares en posesión de aquél país.

En la segunda parte (*CoDMW2*) la historia principal se centra en la captura de Vladimir Makarov, un antiguo discípulo del líder Imrad Zakhaev asesinado en la primer entrega. Makarov utiliza tácticas del terrorismo para conseguir sus objetivos. En el subnivel del Acto I titulado “No Russian”²⁹⁶, el soldado norteamericano Joseph Allen se logra infiltrar a la célula terrorista de Makarov y se integra a un ataque contra civiles desarmados en el aeropuerto de Moscú. Tras ayudar a matar a civiles y policías, Allen es ejecutado antes de la huida, lo que revela que Makarov lo había descubierto como agente infiltrado.

El primer conjunto de entornos virtuales (Acto 1, misión 1 y 2) se ubica en un escenario similar a la entrada de las fuerzas armadas en Afganistán. En la misión 1, dónde se encarna al personaje Joseph Allen, se recibe una capacitación que sirve como explicación de los controles del juego y los dispositivos con los que cuenta el soldado

²⁹⁵ El primer título se llamó *Call of Duty 4 Modern Warfare* y salió a la venta en 2007. En la serie de entregas, los 3 primeros números corresponden a juegos que se ubican en la segunda guerra mundial. La compañía decidió quitarle el número 4 precedido del subtítulo *Modern Warfare*, para diferenciar la segunda parte que salió en 2009

²⁹⁶ El juego advierte que la escena puede afectar a usuarios sensibles y da la opción de NO jugar ésta parte del contenido. Sin embargo, con ello se pierde una parte importante de la historia; ya que el protagonista es asesinado y el gobierno norteamericano es culpado del ataque.

recluta (granadas, pistola reglamentaria y rifle). En la introducción del juego se incluye una sesión de disparos en un campo de entrenamiento, compuesto por afiches del enemigo y representaciones de civiles inocentes (se debe eliminar a los primeros y evitar dispararles a los segundos). Tras la capacitación en tácticas básicas se llama a las tropas para realizar la entrada a una ciudad (no se especifica en que región exacta) de Afganistán para recuperar el territorio. La explicación de la intervención no es clara en los objetivos políticos o la razón por la que se encuentran en el territorio, más adelante se hace un análisis minucioso de este supuesto con la revisión a detalle del texto introductorio. La región de Afganistán se muestra como un lugar “más” donde el ejército norteamericano tiene operaciones. Esto es significativo si tomamos en cuenta que el periodo, en el que el título fue relevante, es próximo al conflicto en la zona. La conexión adquiere sentido cuando se revisan elementos de representación en el espacio virtual como las armas, vehículos, escenario, textos (en las calles, pintas en las paredes, anuncios), constitución de los enemigos y todos aquellos elementos que componen el nivel en cuestión. Todos estos elementos tienen una representación tan precisa, que supera a otros niveles dentro del mismo juego.

He seleccionado la misión 2 de este acto para ser objeto de análisis; ya que recrea algunos acontecimientos históricos del conflicto. Contiene la puesta en escena de los diferentes armamentos y desarrolla un acontecimiento en la cronología de la guerra en la que se sintetizan varios aspectos discursivos. Aunque el nivel está descontextualizado en la historia formal de la guerra, su representación, la ubicación geográfica, la ciudad, los detalles del armamento y la explosión de un dispositivo JDAM (ver capítulo 1), refieren directamente a los acontecimientos de la guerra en Afganistán. Estos elementos articulan una expresión nítida del concepto de *modern warfare* que se revisó anteriormente. Esto posibilita una muestra clara de la intención deliberada (en el sentido del discurso), de relacionar los conflictos armados reales, con una representación interactiva que se expresa a través de un videojuego.

4.2 Primer nivel de análisis: relato de la misión

Según Gerard Genette un relato es “la representación de un acontecimiento o de una serie de acontecimientos reales o ficticios, por medio del lenguaje”²⁹⁷. Roland Barthes considera que la lingüística es la mejor forma de acceder al análisis estructural del mismo.²⁹⁸ “el relato es una gran frase, así como toda frase constitutiva es, en cierto modo, el esbozo de un pequeño relato”²⁹⁹. En el nivel del relato hay núcleos de significación que pueden ser identificados, sintetizados y clasificados. Estos núcleos representan lo que podemos identificar como ideas principales, que también funcionan como ejes de la narración, tienen funciones específicas y sintetizan los contenidos que dan sentido a la narrativización de acontecimientos. Al articularse estos núcleos construyen una línea (vector) discursivo que puede tomar distintos caminos. Esta forma de categorización tiene un fuerte componente que viene del psicoanálisis freudiano, en los análisis de ideas síntesis se busca un tipo de unidad o componente que se esencial, representativo y autónomo, dentro de una articulación narrativa que se intenta entender (estudiar, analizar o interpretar).³⁰⁰

Entonces, a nivel de la narración, en la misión 2 se reproduce la entrada a la ciudad de Afganistán con un enfrentamiento entre tropas regulares divididas por un río y un puente. Posterior a la derrota de las tropas de oposición se libera el puente de enemigos y se lanza un dispositivo JDAM a los primeros edificios de la ciudad, con la finalidad de preparar la ofensiva con la menor cantidad de enemigos posible. El jugador cambia de perspectiva al entrar en un Humvee en el que está montada una ametralladora (Dillon Aero) M134D³⁰¹ que tiene una capacidad de 1000 o 2000 tiros por minuto. Tras la explosión, las tropas entran a la ciudad y en los recorridos de las calles se representa la

²⁹⁷ Análisis Estructural del Relato, (1996)... Pág.199

²⁹⁸ Ídem. Pág. 199

²⁹⁹ Ídem. Pág. 10

³⁰⁰ Para una revisión detallada de la epistemología freudiana, revisar mi trabajo anterior: Alcántara Estrella Yiri E., *Sistema Medio de Comunicación de Masas: El chiste y el guión como construcción comunicacional*, UNAM, México, 2011. O para una confrontación con un uso similar en el manejo del término: Óliver Pérez Latorre, *Análisis de la significación del videojuego Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, Tesis Doctoral, UPF, 2010.

³⁰¹ Para una revisión de las especificaciones completas del arma: Dillon Aero M134D *Minigun Product Information Guide*, Dillon Aero Inc. 2006. www.dillonaero.com

vida civil con un individuo que corre entre las calles. Los rebeldes observan la entrada de las tropas desde un balcón y se prohíbe el inicio del fuego hasta que los enemigos comiencen las hostilidades. Doblando una esquina hacia una plazuela, un grupo de soldados enemigos, equipados con lanzacohetes antitanque RPG-7, dispara contra la caravana de vehículos aliados. Tras un frenético tiroteo por las calles, bloqueadas por vehículos armados, el Humvee es destruido con un cohete disparado desde el techo de una casa. El personaje (*bot* del usuario) se pone en pie y corre a un edificio contiguo lleno de tropas opositoras. El complejo de edificios que se atraviesan, incluye una escuela con patio y una calle amplia con algunos comercios. Al término de la misión los espera el General Shepherd para continuar con la campaña.

La anterior es una síntesis del *relato* en su forma reducida y directa. El conjunto de acciones y acontecimientos que son reproducidos durante la experiencia de juego, contiene un número mayor de detalles que no se pueden reconstruir únicamente en la forma del texto. Sin embargo, nos ofrece una visión panorámica de lo que sucede a lo largo del tiempo en que se puede recorrer el nivel, ofrece un conjunto articulado de núcleos de significación o porciones significativas del texto que contienen un mínimo de ideas para comprender la línea narrativa.

Desde una perspectiva de los elementos técnicos, a nivel de software y de representaciones de armamento, la escena presenta los siguientes datos significativos:

Duración aproximada de la misión: 12 minutos

Cantidad aproximada de muertes: 50³⁰²

³⁰² El video fue procesado con el software de análisis cualitativo Atlas Ti. Puede colocar marcadores en tiempos específicos en cada lapso o momento de la grabación. La categoría utilizada fue “matar” y se identificaron un aproximado de muertes tomando en cuenta las condiciones ambientales (humo y polvo) y la distancia del enemigo. La cantidad de muertes depende de la habilidad del usuario jugador y de los objetivos específicos trazados en la programación de cada nivel. Sin embargo, hay objetivos específicos con cantidades de enemigos bien determinados. En el fragmento del nivel que se analiza, se usan explosivos para eliminar grupos variados de enemigos, lo que dificulta su conteo aún y con un software que puede adelantar o regresar el video. Las principales causas de estos fallos son los elementos ambientales (como el humo, el fuego y la distancia) que impiden tener un conjunto de fotogramas que muestren claramente un número exacto de muertes.

Tipos de armas utilizadas en la misión: Rifle M4A1³⁰³ equipado con lanzagranadas, Granada AN-M14 *Hand grenade*³⁰⁴ y Mk 141mod 0 *Hand Grenade* “flash bang”. *Minigun* M134D montada en un *Humvee* M1026.

Tipo de terreno: urbano con edificios de varios pisos a la entrada y construcciones con textos en árabe. Calles de la ciudad y edificio escolar, rodeados de algunos locales comerciales no definidos.

Enemigos: Equipos de insurgentes organizados.

Esta descripción del nivel tiene la finalidad de plantear una visión panorámica de los elementos principales que componen la pieza del lenguaje. Lo que resalta de la descripción es el reducido número de elementos narrativos y técnicos, que se representan en el nivel. El manejo de estos elementos es lo que permite la creación de una ilusión de la experiencia de la guerra. Visto en esta forma esquemática representativa, un nivel de videojuego se constituye de pocos elementos, en contraste con el número de *interacciones* necesarias para producir la experiencia de jugar. En otras palabras, a nivel técnico un videojuego es muy sencillo, pero a nivel de interacciones que solicitan acciones concretas del usuario/jugador, adquiere dimensiones complejas más grandes.

4.3 Segundo nivel de análisis: narración

La narración es: “el otro plano, que otros llaman: [...], discurso, construcción dramática, etc., y que remite al modo en que es contada la historia. [...] la manera en que los acontecimientos y los datos de la historia se dan a conocer al público (modos del relato), informaciones ocultas, luego reveladas, utilización de los tiempos, elipsis, reiteraciones, etc.).”³⁰⁵ He dividido la narración en *momentos*, ya que algunas de las partes no coinciden

³⁰³ Para especificaciones detalladas se puede consultar al fabricante, en éste caso la empresa Colt en: <http://www.colt.com/Catalog/Military/Products/ColtM4Carbine.aspx#100843-overview>, Obtenida el 29 de abril de 2015.

³⁰⁴ Verificado en la lista de equipo de la página: <https://www.marines.com> en el apartado *equipment*. Obtenida el 29 de abril de 2015.

³⁰⁵ Chion Michel, *Écrire un scénario*, París (s/f), trad. *Cómo se escribe un guión*, Dolores Jiménez Plaza, Ediciones Cátedra Signo e Imagen, Madrid, España, 1995. 211 pp.

con la estructura de análisis de una narración lineal. Es decir, la naturaleza del videojuego es ser “performativa” (Capítulo 1 y 2), las acciones y los acontecimientos se actúan para construir la experiencia del juego. Para que progrese la historia es necesario que un usuario haga *correr* la matriz de posibilidades que permiten las acciones del juego. Por lo tanto, algunos análisis sobre lo narrativo sólo se pueden aplicar con ciertas restricciones; si tomamos en cuenta que fueron elaborados para tipos de narración *no performativa*.³⁰⁶ El material analizado debe tener estas características presentes, para poder explicar las acciones y sus efectos en el entramado de posibilidades e instancias del sistema. El carácter ontológico de la narración video-jugable, crea un tipo de relaciones entre el usuario y el espacio virtual que no se parecen ni a la televisión, ni al cine, ni a la literatura. Es por lo tanto un Nuevo Medio (*new media* en términos de James Paul Gee) y requiere su propia re conceptualización y adaptación de las herramientas de análisis.

Descripción de los momentos del nivel:

La siguiente enumeración de eventos se elaboró con el propósito de organizar los acontecimientos en el nivel descrito anteriormente. La línea de la narración se partió en segmentos que enumeran categorías de interacción. Por ejemplo, en la primera parte tenemos “introducción en audiovisual” y a continuación “apartado jugable 01”, estas formas generales, indican el tipo de material que aparece en pantalla. En el caso de la “introducción audiovisual” el nivel de interacción que permite es nulo, es decir, el jugador solamente puede ver un video y no puede interactuar con él. Por el contrario en “apartado jugable 01” el tipo de interacción cumple con las características de interacción del juego (descritas como *First Person Shooter*).

³⁰⁶ “*narrative and performance are both active negotiations. They have a historicity and are sedimented into more durable power relations, but they are also temporally, spatially and contextually located in that moment of performance. This means that when taken as a whole the conversations, interviews and recordings of gameplay indicate shifts in these relations over time, but they also reflect those relations as they were being negotiated at the time of performance. This means that when taken as a whole the conversations, interviews and recordings of gameplay indicates shifts in these relations over time, but they also reflect those relations as they were being negotiated at the time of performance. This is an important point because one of the aims of the project was to theorize praxis into the relations of technology, corporeality and place: gamers narratives are not just ‘stories’ of gaming experiences and memories: they are enacted*”. Thornham Helen, *Ethnographies of the Videogame: Gender, Narrative and Praxis*, Ashgate, City University London, 2011. Pág. 16

1.- introducción en audiovisual: en el tiempo de carga del juego se presenta un tipo de resumen (*briefing*) de la misión en un formato cinematográfico, dónde se plantean los objetivos principales y los planteamientos discursivos que revisten la acción. Para tales efectos se muestra un video (*pre-render*)³⁰⁷ de representación esquemática del territorio, los vehículos y las armas de la misión. En el apartado de audio se escucha una declaratoria de principios, valores y justificaciones, de un alto mando del ejército estadounidense (el Gral. Shepherd). Se pueden ver escudos militares y mapas reales de la ciudad objetivo. En las imágenes de pantalla se presentan los modelos de vehículos en un formato de “copia de plano” (*blueprint*), con etiquetas flotantes, que indican el número de serie del aparato y algunos datos de su funcionamiento. El audiovisual en su conjunto está destinado a cubrir el tiempo de carga del hardware. Al terminar la barra de tiempo (de carga) se puede omitir el video y continuar con las acciones de la misión.

2.- Apartado jugable 01: En la primera parte, el jugador es puesto en medio de un escenario de combate a orillas de un río. El objetivo es eliminar a los enemigos que están del otro lado y liberar el puente para que el tanque de ingeniería pueda desplegar un puente artificial para la intervención. En esta parte se indica al jugador que puede intercambiar los tipos de disparo de municiones regulares a granadas.

3.- Apartado de contemplación de acontecimientos en tiempo real: Se detiene la acción para dar paso al disparo del JDAM desde los aeroplanos del ejército. El jugador sube al vehículo Humvee equipado con la ametralladora *gatling*. Mientras estalla el dispositivo, uno de los soldados graba con su celular el suceso. En el plano del audio se pueden escuchar las comunicaciones entre los soldados y el centro de mando. En esta parte el jugador solo puede mover la cámara para contemplar las acciones y la entrada a la ciudad.

4.- Apartado semi-jugable 01: Al cruzar el puente se entra en una serie de callejones en los que se puede ver a un civil de camisa rosa corriendo entre las calles. Es el único

³⁰⁷ Los videos que se muestran en el videojuego (como en muchos otros títulos) generalmente son hechos con la misma tecnología 3D de los niveles. Sin embargo, para que adquieran mayor calidad gráfica, pasan por un proceso de computadora que recibe el nombre de *render*, este proceso convierte un software de vectores y pixeles en solo video (de pixeles también pero sin vectores o interacción). En otras palabras, comprime y traduce la representación 3D en un video plano que se puede proyectar como una película.

momento en el que se ve un personaje que no sea soldado u oponente. En esta parte del juego no se puede abrir fuego sobre el enemigo; ya que el centro de control (por medio de un audio que simula una transmisión de radio) indica que las reglas de combate (*warfare*) prohíben disparar primero. Este apartado permite al usuario apuntar con la ametralladora y disparar, pero si se viola la regla de “el enemigo dispara primero” se penaliza con el reinicio de la misión desde el cruce del puente.

Tras un par de callejones se llega a un área abierta. Desde el techo de un edificio aparecen enemigos con lanzacohetes (RPG) e inician un ataque al convoy. En ese momento se puede abrir fuego nuevamente y comienza una carrera frenética entre los callejones. En éste punto la acción se vuelve difícil de describir, se corre entre los callejones disparando, el humvee es interceptado por camionetas blancas con ametralladoras y enemigos. Se llega a callejones sin salida y el vehículo busca nuevas rutas de escape. Al doblar una esquina el humvee es alcanzado por un cohete y el usuario sale proyectado hacia la calle. Al reaccionar, el usuario y un grupo de compañeros, entran a un edificio.

5.- Apartado jugable 02: En el interior del edificio hay armas, equipos de comunicaciones y banderas que indican que está ocupado por el enemigo. Se ordena a los soldados aliados que entren por el edificio y comienza un combate entre los diferentes cuartos (cuarto por cuarto). Hay un segundo piso con tiradores (que presuponemos) afganos, y se sugiere que se les embosque con una granada flash (*flash bang*) que es un dispositivo que aturde (pierden la visión y la escucha) a los enemigos para poder matarlos sin resistencia.

6.- Apartado jugable 03: Tras salir del edificio se cruza un patio que conecta con una escuela. Los enemigos están en el interior del edificio escolar. Al entrar se ven barricadas con costales de arena y los enemigos salen de las aulas para atacar. Se suben unas escaleras y en la segunda planta se entablan nuevos combates. Cuando se terminan los enemigos entre las aulas, se continúa el camino por una calle angosta donde aparece una nueva oleada de opositores. Tras breves combates, el nivel termina cuando se llega a una calle angosta en que el General Shepherd espera para continuar la campaña.

Como se observa en el desglose anterior, el nivel está compuesto de diferentes tipos de narraciones con distintas capacidades de interacción. En primer lugar el video sirve como visión panorámica de los acontecimientos y como información de ubicación o contextualización, para colocarnos en la acción posterior. En segundo, la parte que no permite interacción cumple una función de conector narrativo, para ligar los acontecimientos, pero no permite una libre acción del jugador, está diseñada para establecer elementos específicos de la historia, que funcionan como acentos de ciertos componentes dentro de la trama como el JDAM. En la parte con interacción intermedia (semi-jugable), aunque el jugador se puede mover libremente, tiene ciertos límites de “ruta”, que debe cumplir para que los objetivos de la misión cierren el circuito funcional del nivel y se pueda establecer si el jugador tuvo o no éxito. Esto refuerza una visión lineal de la narración que acota las posibilidades de decisión del usuario. Esta articulación lineal conduce la forma del discurso, en la dirección que los creadores planificaron anteriormente, es decir, sólo se puede establecer un tipo de discurso del ejército estadounidense y no otro.

4.4 Análisis del Discurso en el texto: video introductorio en el tiempo de carga

En la secuencia de inicio³⁰⁸ (momento 1), con el tiempo de carga indicado anteriormente, hay una presentación de motivos o discurso de apertura del nivel. El General Shepherd, está a cargo de las operaciones en las que será involucrado el usuario. La figura A corresponde al escudo de los *U.S. Army Rangers*. En la fig. B podemos ver un mapa donde se indica claramente que la ubicación de la misión es en “La zona roja de Afganistán”.

³⁰⁸ El video fue registrado con el software Action!, capaz de capturar el juego en ejecución. Los fotogramas en pantalla fueron seleccionados con el software de edición Go Pro, y las capturas de pantalla (still frames) con la función Imprimir pantalla de Windows 7.

La figura C, corresponde a la primera oración en el discurso del Gral. Shepherd. El audio es reforzado con subtítulos que permiten la transcripción de la primera línea como sigue:

“We are the most powerful military force in the history of man”



Figura A



Figura B



Figura C

Precedida por el escudo de los U.S Marines, el “nosotros somos” (*We are*) corresponde directamente a las fuerzas militares norteamericanas, con “la más poderosa” (*most powerfull*) se establece una primera proposición de superioridad militar y del uso de la fuerza en la historia del hombre (*history of man*). Se descontextualiza cualquier tipo de referencia histórica a otras fuerzas militares o a otros tipos de operaciones. En esta primera articulación, la composición visual se presenta en imágenes satelitales de los servicios de inteligencia de los marines (*imaging database network*), con representaciones 3D en esquemas de construcción; que en el ámbito del diseño, se conoce como modelado de polígonos. A esto se refiere el concepto de *modern warfare* que se revisó anteriormente, es una superioridad técnica que tiene capacidades

de vigilancia y operación superiores, por encima de sus adversarios. Cada elemento aparece detallado con esquemas (*blueprints*) en movimiento, las etiquetas flotantes contienen el nombre genérico, el número y modelo de la pieza y el tipo de objeto. Algunos gráficos adicionales muestran mapas, y registros de audio con un supuesto análisis de ondas o radiofrecuencias.

El discurso del general continúa con la siguiente frase: *“Every fight is our fight”*. En la Figura D se puede observar el momento exacto en el que aparece el texto. Mientras se sigue el recorrido de vehículos se muestran diferentes ángulos de las piezas de ingeniería. *“Cada una (o todas las) pelea(s) es nuestra pelea”* es una declaración de alcance en los conflictos internacionales, es una adjudicación de injerencia en la que las fronteras geopolíticas se rompen. Todos los tipos de conflicto se sintetizan en esta frase, que hace referencia a la intervención en cualquier combate o diferencia, no importa el país del que provenga.



Figura D



Figura E

“Because what happens over here matters over there. We don't get to sit one out” (Figura E). En relación con la frase anterior, *“lo que sucede aquí afecta (o importa) por allá”*. Con la investigación de los anteriores capítulos, la siguiente frase adquiere una re-dimensión de sentido en la construcción de la pieza audiovisual introductoria: *“Learning the use the tools of modern warfare is the difference between the prospering of your people, and utter destruction.”* (Figura F) La traducción sería: *“Aprender el uso de las*

herramientas de las *formas modernas del combate*³⁰⁹ es la diferencia entre la prosperidad de tú pueblo y la destrucción total”.

La guerra moderna (*modern warfare*) tiene herramientas específicas en el contexto del conflicto de Afganistán, se refiere a todos los dispositivos electrónicos, al uso de redes satelitales, a los dispositivos de bombardeo JDAM³¹⁰, a las tácticas y estrategias organizadas y a un tipo de discurso burocrático de eficiencia y profesionalismo. Sugiere una *oposición binaria*³¹¹, es decir, únicamente hay dos opciones: prosperidad o destrucción, podría ser lo que sugiere Zizek con *brecha de paralaje*³¹². La paralaje impide una tercera vía de pensamiento; para pasar *a través de esta oposición, es necesario que un tipo de visión atravesase esta perspectiva* y genere una posibilidad *acontecimental*, que fracture la cerrada realidad de los hechos violentos que se plantean. En la proposición del videojuego no hay soluciones intermedias o diálogos, sólo existen la guerra o la destrucción. Esta es la finalidad aparente del entretenimiento *mainstream*, simplificar la complejidad de lo político y social en síntesis que no permitan lugar a discusiones o términos medios. Con ello la narración se simplifica y no confronta al usuario con decisiones morales, más allá del orden/caos, bien/mal, correcto/incorrecto, lo que impide ver al mundo y sus conflictos con la enorme complejidad que representan en la vida real. En síntesis, el audiovisual y su texto son una declaración que no permite terceras vías de posibilidad para solucionar un conflicto, en otro sentido, sugiere que el uso de las herramientas modernas de guerra promueve el desarrollo de un pueblo, es decir, que (las herramientas) son factores a través de los cuales se “prospera”. He aquí una carga valorativa positiva para el aprendizaje de la guerra, sus métodos y sus instrumentos. Es un argumento a favor del uso de la fuerza por el bienestar de un pueblo. El problema es que para ello tiene que eliminar a otro pueblo en el proceso. Esto no se especifica, ni se discute en ninguna parte de la narración jugable o no.

³⁰⁹ *Warfare* no tiene traducción directa como se explicó en el Capítulo 2, se puede entender como la forma, comportamiento y condiciones de la guerra.

³¹⁰ Para una revisión completa del JDAM, Capítulo 1 del presente documento.

³¹¹ En términos de la teoría de los sistemas sociales de Niklas Luhmann.

³¹² “la confrontación de dos perspectivas estrechamente vinculadas, entre las cuales no es posible ningún campo neutral en común” Zizek Slavoj, *Visión de Paralaje...* Pág. 11



Figura F

El discurso continua: *“We can’t give you freedom. But we can give you the know-how to acquire it.”* (Figura G) En el *“know how”*³¹³ estan las *capacitaciones*, los paquetes de seguridad, los manuales, las armas, la tecnología satelital, los recursos humanos y materiales, es un tipo de expresión de la mercadotecnia y del ámbito empresarial. El *know how* es la representación de una forma de pensamiento que brinda soluciones a problemas específicos, a través de una estructuración de conocimientos científicos. Este uso del lenguaje coincide con la creciente visión empresarial de las fuerzas armadas, cuya expresión más cuestionable se manifiesta en los *mercenarios*³¹⁴, un tipo de ejército que da prioridad a la efectividad del *“trabajo”* en la remuneración económica, antes que a un nacionalismo patriótico o a una noción del deber.

³¹³ *“Know-How is about what you must both do and be to lead your business in what is shaping up to be the most challenging business environment in decades. It plants business leadership squarely on a foundation of profit and loss, capital utilization, resource allocation, productivity, and customer satisfaction while never losing sight of the fact that leaders are human beings.”* Charam Ram, *Know How*, Random House Business Book, Versión Electrónica, ISBN 9781407008141

³¹⁴ La creciente industria de mercenarios para la guerra se puede revisar en: Scahill Jeremy, *Blakwater: el auge del ejército mercenario más poderoso del mundo*, Primera Edición, Booket Espasa Libros, Madrid, 2007.

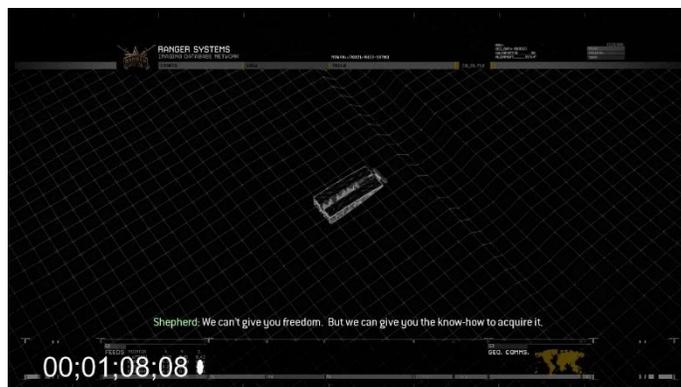


Figura G

Establecidas las razones procedimentales de un tipo de actitud de guerra, el audio continua: *“And that, my friends, is worth more than a whole army base of steel.”*³¹⁵ (Figura H) El conocimiento sobre la guerra, es entonces, lo más valioso para obtener los fines de una nación. Con ello se establece a la *ciencia de la guerra* como una categoría de valor por encima de otros tipos de conocimiento.

Este emplazamiento del discurso termina con un tipo de “dicho popular” o una construcción genérica sobre un aspecto de la violencia representada con la expresión *“biggest stick”* (gran garrote o palo). *“Sure it matters who’s got the biggest stick, but it matters a helluva lot more who’s swinging it”* (Figura I). La pieza del lenguaje, presenta una forma de métrica y rima, con la que se refuerza la idea de una expresión coloquial o dicho popular. La expresión, *“helluva”* es una contracción de *“hell of a”*, que en conjunto y traducido sería algo como “quién diablos (infiernos, carajos) lo sacude (o blande). Si condensamos la oración y sustituimos como forma de transliteración tenemos: “claro que importa quién tiene el palo más grande; pero importa mucho más quién lo sacude”.³¹⁶ La referencia directa es la simplificación de un tipo de armamento rudimentario que remite a una época primitiva o a una forma básica de violencia descontextualizada. Es un tipo de silogismo en el que se dejan fuera varios factores de los actos violentos como la muerte y la destrucción.

³¹⁵ “Y eso mis amigos, es más valioso que toda una base de acero”

³¹⁶ Este tipo de herramienta analítica, es el principio de “condensación” de la episteme Freudiana. Para una revisión completa de la técnica de condensación y sustitución: Freud Sigmund, *El chiste y su relación con lo inconsciente*, José I. Etcheverry Vol.8 colección Obras completas. Amorrurtu Editores, Icalma 2001, Buenos Aires 1976. 247 pp.

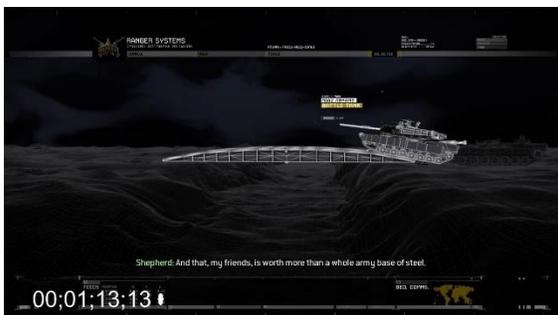


Figura H



Figura I

Casi al final de la presentación hay tres frases separadas que articulan un tipo de conclusión y cierre de lo anterior: “*This is the time for heroes. A time for legends.*” (Figura J) La oración se puede leer como: “Este es el tiempo (la hora) de los héroes” y la “hora (el tiempo) de las leyendas”, es casi una propuesta de ficción en la que se recurre a un tipo de apología de los actos de guerra. En el núcleo de significación se encuentran: las hazañas de supervivencia, las historias de valor en combate y todo lo relacionado con el arrojo y el valor en batalla. Esta idea pretende ofrecer una visión de inmortalidad en los hechos gloriosos del combate.



Figura J

Esto contradice la postura de los grandes *traumas culturales*³¹⁷ que han causado los hechos violentos de guerra en los individuos y los países. Estos traumas se

³¹⁷ “Cultural trauma occurs when members of a collectivity feel they have been subjected to a horrendous event that leaves indelible marks upon their group consciousness, marking their memories forever, and changing their

documentan en textos procedimentales como “*On Killing*” pero se les da un giro para construir un tipo de “convivencia con la muerte” aceptando y promoviendo su existencia. Esta ruptura de la simetría en la reproducción fiel de los hechos que se presenta en el apartado audiovisual analizado, demuestra que hay una intención explícita de eliminar los aspectos desagradables de la guerra. Para Randall Collins estas formas del entretenimiento contribuyen a reforzar la *violencia mítica*:

*One reason that real violence looks so ugly is because we have been exposed to so much mythical violence. That we actually see it unfolding before our eyes in films and on television makes us feel that this is what real violence is like. Contemporary film style of grabbing the viewers' attention with bloody injuries and brutal aggressiveness may give many people the sense that entertainment violence is, if anything, too realistic. Nothing could be farther from the truth.*³¹⁸

Ello sugiere que existe un tipo de estilización de la violencia, que impide el desarrollo de un juicio entre el usuario y la violencia real. La forma de “extirpar” de los hechos violentos lo que se considera *obsceno en ellos*, podría tener consecuencias graves en los usuarios en el momento en el que la violencia real se presente. En otras palabras, la *violencia mítica* desensibiliza al usuario, pero el *shock* de presenciar un hecho violento real podría generar consecuencias que aún no hemos explorado con detenimiento. Por ello es importante el análisis y la experimentación con estas formas del discurso, en realidad no sabemos qué efectos están teniendo en la opinión pública.

En la siguiente frase hay dos componentes referenciales importantes. El primero es un tipo de reflexión, producto de una tradición histórica que proviene de la época de las invasiones y conquistas. El segundo es un elemento de la construcción de la parte fija del discurso, un tipo de entramado de significaciones en el que una visión cultural, no sólo sustituye a otra, sino la modifica y la cambia para sus propios intereses y fines. “*History is written by the victors*”. “La historia es escrita por los vencedores”, sin importar su origen, la tradición indica que un tipo de visión de los acontecimientos es modificada por la acción y el arreglo de los intereses de una nación. La “verdad histórica”, con las

future identity in fundamental and irrevocable ways.” Alexander Jeffrey, *Cultural Trauma and Collective Identity*, Primera Edición, University of California Press, Berkeley, 2004. Pág-. 1

³¹⁸ Collins Randall, *Violence, a Micro-Sociological Theory*,... Pág.10

precisiones de datos y los años de reflexión es sustituida por una visión articulada en favor de una sociedad con sus particulares intereses. Esta proposición de verdad sugiere que, si se tienen los recursos militares suficientes, se puede escribir la historia en un sentido específico. La declaración es honesta en cuanto a un tipo de sentido del discurso, que busca justificar un acto de guerra y propone que en la *escritura de los textos en el Discurso*, quién tiene la victoria en el combate, puede modificar el registro y manejo de la información en el dominio del intercambio en el Discurso en sí mismo.



Figura K

La oración final cierra el texto de introducción al nivel. “*Let’s get to work*” “vamos a trabajar” es un tipo de oración que refuerza el sentido de eficiencia y profesionalismo. Una oración como esta es el ejemplo exacto de la forma del pensamiento en el *modern warfare*. La guerra es entendida como un tipo de trabajo que debe ser cumplido, las tareas de la guerra son específicamente la destrucción y el matar. Esta visión instrumental del combate se superpone a formas de expresión que favorecen la libertad, la justicia y el deber. Ser soldado (según el *modern warfare*) es un “trabajo más”, en el mundo que se recrea en el videojuego, entonces debe ser cumplido con los estándares de calidad de la modernidad.

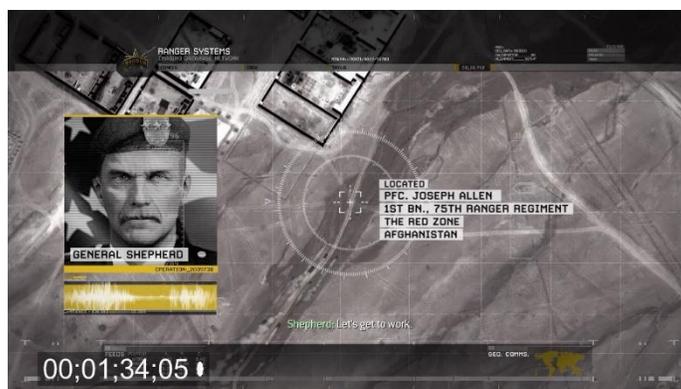


Figura H

Con el desglose del texto en oraciones es posible ver las relaciones de las *estructuras deícticas*³¹⁹, que apuntan a la dinámica que existen entre las formas audiovisuales, las marcas textuales y la preparación para las acciones performativas posteriores. Estas estructuras utilizan un tipo de estrategia que “remiten a un uso no por sus características formales sino porque asocian una determinada función gracias a la conexión dinámica que establecen con el sentido de la memoria de los enunciatarios.”³²⁰ En ese sentido, a lo largo de la construcción audiovisual, se “apunta” hacia un conjunto de ideas en el discurso, que se refieren a la percepción de los enunciatarios sobre los conceptos de guerra.

El enunciatario (programador) presupone que los receptores de su discurso necesitan conocer las “razones instrumentales”³²¹ para la ejecución de las acciones militares. El uso difuso de las argumentaciones representado por informaciones incompletas, enemigos no definidos con exactitud y las estrategias de presentación técnica y científica de los elementos de todo el texto, permiten evidenciar el tipo de discurso “subyacente” y, en el sentido de Zizek, la manifestación de la “estructura

³¹⁹ “expresan una referencia que sólo queda precisada por las circunstancias concretas de su uso y de su de su eficacia legitimada por una adecuada interpretación.” Pericot Jordi, *Mostrar para decir*, la imagen en contexto. ...Pág. 32

³²⁰ Pericot Jordi, *Mostrar para decir*, la imagen en contexto... Pág. 32

³²¹ *we could characterize instrumental rationality as the optimization of the individual's goal fulfillment. Economists and cognitive scientists have refined the idea of optimization of goal fulfillment into the technical notion of expected utility. The model of rational judgment used by decision scientists is one in which a person chooses options based on which option has the largest expected utility.* Stanovich Keith, *Decision Making and Rationality in the Modern World*, Oxford University Press, Uiversidad de Toronto, 2010. Pág.8

fantasmática”³²² que sostiene a ésta porción del discurso. Algunos de los secretos obscenos de la guerra son: el sufrimiento, la muerte, la agonía y el abandono; son seres humanos matando a otros seres humanos. Todo el argumento está construido sobre la presuposición de que se va a eliminar a un pueblo extranjero al que se ha etiquetado como “peligroso”, “indeseable” y en último término “terrorista”. Otro secreto obscuro, que sostiene la estructura fantasmática justificante de la guerra, es la construcción de un sentido burocrático, especializado y moderno, como un aparato científico y técnico, que se ha especializado únicamente en la muerte. Su uso, tal como si fuera un “deporte” o un “trabajo”, convierten la apreciación de la guerra en algo aceptable que se sostiene por encima de una verdad vergonzosa: ni las invasiones, ni las guerras, ni el matar deberían ser promovidas en las sociedades “evolucionadas”.

Sobre las acciones del Holocausto, Zizek apunta:

Es de especial importancia el tener en cuenta como la “burocratización” misma del crimen era tan ambigua como su impacto libidinal: por un lado permitía a (algunos de) los participantes el neutralizar el horror y enfrentarlo como “tan sólo una tarea” (i); por otro lado, la lección básica del ritual perverso también se sostiene aquí: esta “burocratización” era por sí misma la fuente de un goce adicional (¿acaso no produce una excitación adicional el hecho de que matar forme parte de una complicada operación criminal-administrativa?...³²³

La precisión de las recreaciones del armamento, es la expresión del *modern warfare* y de la profesionalización. Todas las armas que se utilizan en esta parte del juego existen y pueden ser consultadas en la página de www.marines.com.³²⁴ En el sitio web se puede obtener información detallada de cada arma y vehículo, de los procesos de reclutamiento, y de los beneficios de pertenecer al cuerpo de Marines de los Estados Unidos. En las siguientes imágenes enumeradas (figuras 1,2 y 3) se puede hacer un

³²²“La noción estándar con respecto al funcionamiento de la fantasía en el contexto de la ideología es el de un escenario fantástico que opaca el verdadero horror de la situación” Zizek, *El acoso de las fantasías...* Pág. 15

³²³ Zizek Slavoj, *El acoso de las fantasías...* Pág. 87

³²⁴ *Marines, The Few the Proud: Operating Forces, Eligibility y Being a Marine*, Obtenido el 4 de abril de 2015 en: <https://www.marines.com/home>

comparativo directo entre la presentación del rifle de la página web del cuerpo de marines y un fotograma capturado directamente del juego.

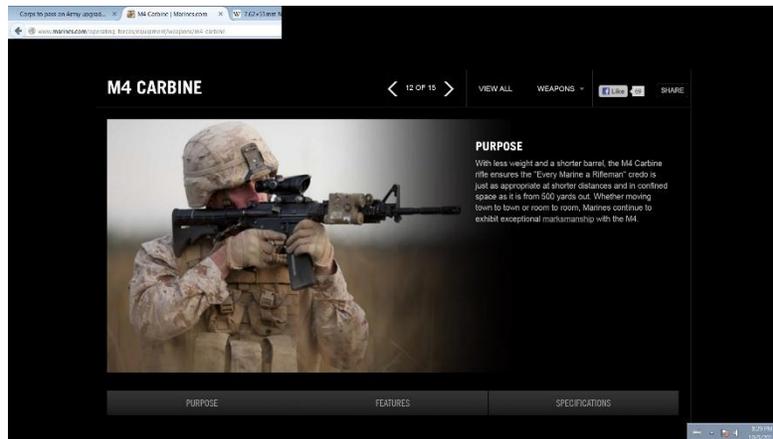


Figura 1

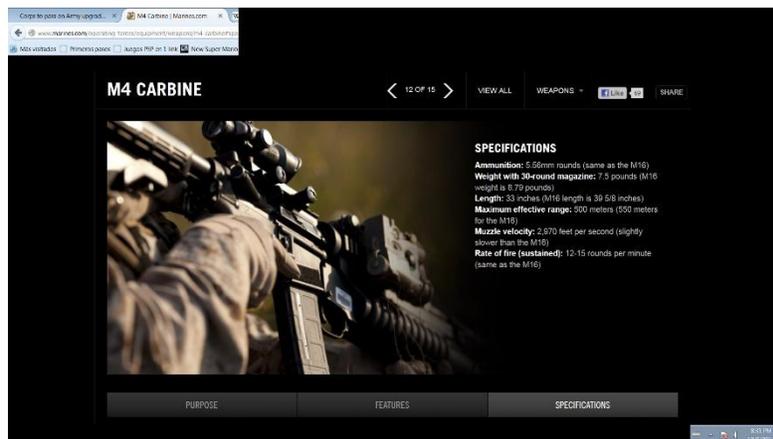


Figura 2



Figura 3

En las especificaciones aparece el calibre del arma, la cadencia de tiro, la velocidad de disparos, entre otras cifras. Las nomenclaturas, la capacidad de munición y las modificaciones (como la opción de instalarle un lanzagranadas) coinciden con la representación del videojuego. Lo mismo sucede con las granadas (Figuras 4 y 5). Éstas no aparecen en la representación en el video de carga en el juego, pero si en la campaña. Desde el nivel de capacitación se recomienda su uso para matar grupos de enemigos y despejar habitaciones.

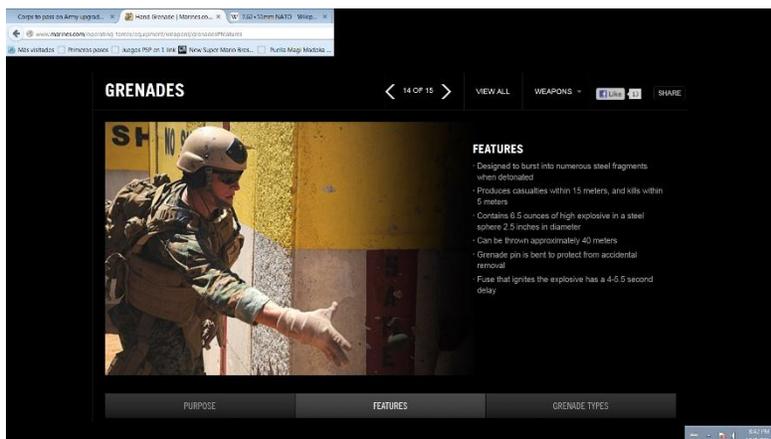


Figura 4

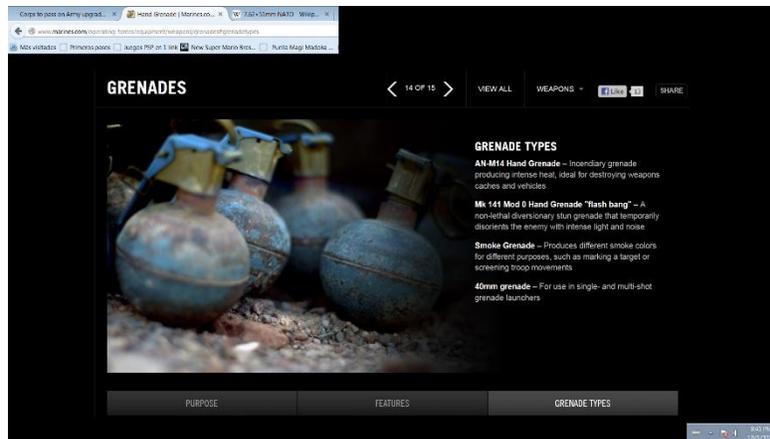


Figura5

Todos estos elementos contribuyen a la inmersión del usuario/jugador en una realidad virtual, que recrea acontecimientos de guerra con los elementos instrumentales de la realidad efectiva (real). No sabemos exactamente con que consecuencias psicológicas para el usuario, pero si podemos suponer que inciden en la opinión que se tiene de los conflictos bélicos, es decir, el uso de las armas en un juego, la presentación de vehículos, las explosiones y los diálogos de combate, amputados de sus consecuencias desagradables (como la muerte y el dolor) hacen difusa la representación de acontecimientos de la guerra recientes y esto podría tener el potencial de cambiar la opinión de los usuarios.

4.5 El sujeto de experimentación 01

La metodología de inmersión en el objeto de estudio, que se conoce como posición *constructivista*³²⁵, sugiere que la experiencia del fenómeno a estudiar pasa necesariamente por el sujeto que investiga. Tomando en cuenta, que la única experiencia a la que tenemos acceso de forma profunda es la propia³²⁶ (Descartes, Hume), he

³²⁵ 30Watzlawick Paul & Krieg Peter Compiladores, *El ojo del observador: contribuciones al constructivismo*, Segunda Edición, Gedisa, Barcelona, 1995.

³²⁶ En una versión anterior utilicé la palabra "completa". Sin embargo, esa aseveración deja de lado la experiencia dicotómica consciente/inconsciente, en la que desconocemos las porciones o distribuciones de ambos mecanismos en una experiencia determinada. El sistema dinámico de la actividad psicológica impide determinar con exactitud estas magnitudes.

realizado las grabaciones experimentales en mí mismo (quién escribe ésta tesis). Retomemos algunas consideraciones para establecer la guía de procedimientos con los que se complementa la información obtenida.

Para Edgar Morín, la relación entre la cultura y la generación de conocimiento, esta recíprocamente constituida en su relación operativa: “El conocimiento está en la cultura y la cultura está en el conocimiento. Un acto cognitivo individual es *ipso facto* un fenómeno cultural, y todo elemento del complejo cultural colectivo puede actualizarse en un acto cognitivo individual”³²⁷. Si el problema en todo momento es el observador, las actualizaciones, los intentos de conocer y *distinguir*³²⁸, entre elementos de un fenómeno; la relación inseparable entre la cultura y el observador determinan el tipo de las observaciones. Operativamente esta diferenciación permite agregar un punto de referencia entre las construcciones culturales del investigador, el fenómeno que se investiga y otros posibles sujetos de investigación. Estos procedimientos son la manera de identificar las posiciones posibles en las perspectivas del problema en un fenómeno, con la finalidad de encontrar posiciones y observaciones en ángulos distintos en la observación.

Algunos datos autobiográficos

He sido usuario/jugador de videojuegos desde los 6 años de edad y conozco la mayoría de las consolas que se describen en la *breve historia de los videojuegos*. Si bien el género del FPS no es el único entre mis predilecciones es uno de los tipos de juego que he seguido en varias entregas. Particularmente he jugado todos los títulos *Call of Duty* hasta el *Modern Warfare 3* y dos secuelas más (*Black Ops 1 y 2*). Soy un consumidor regular he informado de las tendencias en videojuegos y actualmente estoy más interesado en el *PC Gaming*, que en las consolas.

³²⁷ : Watzlawick Paul & Krieg Peter Compiladores, *El ojo del observador: contribuciones al constructivismo*, Segunda Edición, Gedisa, Barcelona, 1995. Pág. 78

³²⁸ “Una distinción tiene siempre dos lados, consiste por lo tanto en un límite que permite distinguir esos dos lados y eventualmente pasar de uno a otro” *Ídem*,... Pág. 62

Para modificar la experiencia de juego, cambié la dificultad del programa de normal a veterano. Esta dificultad no la había experimentado antes. El resultado fue positivo en reproducir la cantidad de inmersión que conozco como “experiencia de juego”. En esta dificultad sentí nuevamente la incertidumbre y la frustración ante las penalizaciones del nivel como si nunca lo hubiera jugado. Invito al lector a que pruebe el nivel en algún momento de la lectura o bien que consulte en alguna página web (*youtube* por ejemplo) lo que se conoce como *gameplay*, que es una sesión grabada por algún usuario, para mostrar aspectos particulares de cada juego.

Registro de la observación del sujeto 01³²⁹

Para efectos de contraste elaboraré la redacción del informe del sujeto de experimentación desde dos tipos de narrativa. En primer lugar estructuraré el informe con un formato de diario, para realizar un tipo de “recuperación” de la memoria, desde una perspectiva íntima y dialogada con un interlocutor autonombrado. Es un formato literario libre, pero tiene el potencial de aportar datos significativos de contraste con las formas de narración³³⁰. En el segundo informe, utilicé el estilo de redacción en tercera persona, y el material de captura en fotogramas, con la finalidad de comprobar si existe alguna modificación en los datos, para el informe final y las conclusiones.

Desde una perspectiva sistémica y de la socio-cibernética, (en concordancia con autores citados anteriormente como: Von Forrester, Luhmann, Von Bertalanfi y Morín), la posición del observador frente al fenómeno cambia los resultados y las posibilidades de descubrir elementos interesantes que sirvan al entendimiento y la investigación. El observador, que es parte del sistema, recolecta datos de *su propio funcionamiento como parte de esa red interconectada de elementos en los que se encuentra inmerso*. Es la manera de ser parte del sistema y recuperar datos interesantes para su registro y análisis

³²⁹ El uso de la etiqueta 01 corresponde a una intención de generar un punto de partida de análisis de datos no sólo etnográficos, sino de sujetos de experimentación limitada.

³³⁰ El formato de “diario” ha sido utilizado en ciencias como la pedagogía para el registro y evolución de las estrategias educativas de la experiencia con los alumnos. Porlán, R. (1987) “*El Maestro como Investigador en el Aula. Investigar para Conocer, Conocer para Enseñar*”. Revista Investigación en la Escuela, 1 (pp. 63-69).

desde el interior de los mecanismos e interacciones que lo hacen funcionar. A esto se le puede llamar *observación de segundo orden*.³³¹

Entonces, en las observaciones de segundo orden se ubica al investigador desde “dentro” o como “parte” activa del sistema. Con ello se obtienen las modificaciones autorreferenciales que afectan las relaciones entre elementos de un sistema. En las observaciones de primer orden, dichas relaciones se presuponen como elementos “misteriosos” (con la esquematización de *black box*) y estáticos por la ubicación del observador que no puede percibir la dinámica interna del funcionamiento entre elementos.³³²

El problema de la “caja negra” es la suposición de que sólo podemos conocer los elementos entrantes (*input*) al sistema, y podemos recuperar los elementos salientes (*output*), productos o resultados; pero no podemos ver como se procesan al interior de la caja³³³. Sin embargo, la comunicación posibilita la recuperación y narración de los eventos que ocurren dentro de la interacción entre sistemas, que forma parte de una red más compleja. En esta parte es en la que Luhmann estaba en mayor acuerdo, ya que, considera a la comunicación como la parte fundamental de la interacción al interior de los sistemas sociales.

³³¹ “Indeed, one of the main differences with first-order cybernetics is that second-order cybernetics explicitly includes the observer(s) in the systems to be studied. Moreover, it generally deals with living systems, and not with developing control systems for inanimate technological devices. These living systems range from simple cells all the way up the evolutionary scale to human beings; while the observers themselves are obviously also human beings. Thus, in contrast to the engineering approach of first-order cybernetics, most of second-order cybernetics could be said to have a mainly biological approach, or at the very least a biological basis. As Umpleby²³) states, this difference has important consequences.” Geyer Felix, Paper prepared for Symposium VI: “Challenges to Sociological Knowledge”, Session 04: “Challenges from Other Disciplines”, 13th World Congress of Sociology, Bielefeld, July 18-24, 1994

³³² “Cybernetics or systems theory - we use these terms interchangeably, as they pertain to virtually the same fields of inquiry - holds that one can mentally and arbitrarily carve out any part of the universe¹⁶) and call it a system. However, once one has thus delineated the boundaries of the system, one should keep to them, at least for a while. This follows from the so-called black box approach, named after the early metal boxes containing electrical wiring and circuitry, which were invariably painted black. The black box approach presupposes that the external observer can never really observe the system from within, but can only determine what goes in (the input) and what comes out (the output). From the differences between the two, inferences can then be made about the way the system works, depending of course on the mindset of the observer.”

³³³ Para otra definición complementaria del concepto de “black box”: Watzlawick Paul, *Teoría de la comunicación humana*, Primera Edición, Editorial Herder, Barcelona, 1985. Págs. 21-49

4.6 Tercer nivel de análisis: el diario

Cuando trato de recuperar la información, las piezas no tienen la solidez suficiente para construir una narración detallada de principio a fin. Los detalles más importantes que recuerdo, son: la intensidad del combate, la inteligencia artificial injusta y lo frenético de la batalla en el vehículo.

La tensión emocional la experimento como una expectativa constante de ataque. Espero que la batalla sea emocionante y compleja. Las armas que me proporciona el juego me parecen replicas excelentes de las que he visto en páginas de internet y películas. Es como si estuviera jugando una película desde el interior de algún personaje como el *Soldado Ryan*, los soldados de las revistas de armas o “las noticias”.

Entonces, entro al vehículo espero que la historia se mueva rápidamente para continuar los combates. Cuando atravieso las calles en el *Humvee* recuerdo un documental del *History Channel*, en que un soldado que estuvo en Afganistán contaba que los combates en las calles eran como en los videojuegos. Cuando comienzan los disparos en el vehículo todo se vuelve confuso, no visualizo muchos detalles. Recuerdo camionetas obstruyendo el paso; que recibo disparos de fuentes desconocidas y que no dejo de apretar el gatillo para matar a los enemigos; que no puedo enfocar bien por el movimiento del auto.

Lo siguiente que veo es al RPG que golpea al vehículo. Viene una breve secuencia de desconcierto para entrar al edificio con los enemigos. Veo pocos detalles y lo que quiero es entrar a cubrirme de los disparos. El edificio parece rodeado de enemigos que no dejan de disparar. Frente a mi hay una escalera de donde comienzan a bajar un par de enemigos más. Por la radio escucho que puedo usar “granadas flash” para poder aturdirlos y matarlos sin resistencia. Lanzo la granada pero también me aturde un poco. El brillo es intenso y deja la pantalla en blanco por unos segundos y no puedo escuchar nada claramente. Hay zumbido residual de la explosión de la granada flash. En la segunda planta mato un par de enemigos y sigo avanzando. Algunos más salen de las siguientes habitaciones. No hay mucho que resalte de los combates en esta parte.

Cuando muero, la pantalla se pone en rojo y sale algún mensaje de un personaje o político famoso; aunque no recuerdo alguna significativa. El coraje de perder es suficiente para no poner atención a los detalles y tratar de enfocarme en pasar el nivel. Un elemento frustrante de las muertes es el *check point*, cuando reapareces el juego te regresa a momentos anteriores en el juego. En el caso del edificio, es posible que te regrese al inicio de la secuencia del impacto del vehículo. Esto es molesto porque implica repetir varias acciones previas, volver a matar a algunos enemigos que en la primera ronda habían sido difíciles. Cuando no se puede pasar un área con enemigos difíciles, dan ganas de apagar la consola o cambiar de juego. Con la dificultad aumentada, esto sucede con mayor frecuencia. Con éste *set* de juego, hay momentos dónde el programa se siente “injusto”, los disparos vienen de todas direcciones y el personaje (con el que se juega) “aguanta” menos disparos.

4.7 Cuarto nivel de análisis: narración en tercera persona

El videojuego FPS *Call of Duty* requiere de una cantidad de atención que no sólo suspende la realidad circundante, sino que se convierte en una suspensión de la mayoría de las reacciones físicas ante los acontecimientos emocionales al interior del sujeto.



Mientras la vida anímica interior es intensa, lo que captura la cámara son variaciones sutiles de la expresión facial. El sujeto proyecta su conciencia al interior del espacio virtual y lo que sucede a su alrededor pierde sentido. La experiencia de *Call of Duty* es tan intensa que la sesión no supera los 20 minutos. El juego solicita del usuario

un tipo de tensión emocional que desgasta la resistencia y motivación por el juego. La dificultad aumentada incrementa la sensación de frustración y, lo que causa enojo, es la incapacidad del sujeto para superar a la inteligencia artificial más agresiva. El usuario manifiesta reacciones físicas cuando cae muerto en combate, no antes. El usuario esta absorto en la experiencia del juego que se sintetiza en la conciencia.



Las capacidades morales de la toma de decisiones, entre las oposiciones binarias del bien/mal, correcto/incorrecto, pierden sentido cuando se ubica al usuario en medio del combate. No hay capacidades de cuestionamiento de las autoridades morales que ordenan las muertes, y se acepta una visión del enemigo en las condiciones del juego.



Las muertes pierden sentido en número e importancia, porque la finalidad del juego es pasar el nivel. Los objetivos mueren rápidamente y sus cadáveres no presentan señales de violencia, es decir, no hay desmembramientos ni deformaciones. El cadáver es limpio y el único rastro de agresión es una pequeña mancha de sangre.



La expresión facial del enemigo no revela angustia o miedo. La muerte se representa de forma artificial más allá de las capacidades gráficas implementadas. Mientras los sonidos de explosiones, impactos de bala, recarga de armas y diálogos, son reproducidos fielmente, los sonidos del enemigo son reducidos al mínimo, no hay gritos de angustia, horror o agonía en la muerte.

La cantidad de enemigos eliminados pierde relevancia, mientras los oponentes caen los aliados siguen avanzando. Ninguno de los compañeros de la compañía cae muerto en la operación y soportan tiros directos sólo con una pérdida del equilibrio temporal. Es decir, los aliados no mueren únicamente los enemigos lo hacen.

La narración se experimenta como una sucesión de eventos vertiginosa, eufórica y sin tiempos de pausa o reflexión. La tensión del viaje en el vehículo blindado es de ansiedad por la acción e incertidumbre en el combate. En la secuencia de la ametralladora *gatling*, en el *humvee*, la acción es confusa y los disparos frenéticos. Es difícil recuperar (*retrieve*) por medio de la síntesis del recuerdo, la cantidad o tipo de enemigos en los callejones. Los vehículos son camionetas con ametralladora y enemigos a bordo, pero los detalles son difusos.

4.8 Aspectos comparativos de las narraciones en primera y tercera persona

Cuando se comparan los tipos de narración surgen elementos repetitivos o *patrones de expresión*. Como investigador y parte del sistema, me doy cuenta que hay un fenómeno recurrente que se manifiesta en la expresión *difuso*. El flujo *difuso* de la vida real, el recuerdo o los momentos *difusos* y la recuperación de datos significativos. Esta es la evidencia principal de que ninguna narración es totalmente efectiva (como se revisó en el capítulo 2). La memoria trabaja con momentos *significativos*, es decir, si no hay un cambio drástico en las condiciones del juego, no hay un paso *recuperable* hacia la memoria. El FPS se caracteriza por ser repetitivo en cuanto a las acciones que se permiten, en general se aborda vehículos (aviones, barcos, tanques o automóviles), o se toman ciertos roles (francotirador, recluta o especialista). Entonces, si no hay una transición entre estas formas de navegar el espacio virtual, la mayoría de las acciones se pueden percibir de dos maneras principales: *a pie* o *en vehículo*. Los momentos entre estos dos cambios de estado se pierden porque el usuario se concentra en la regularidad y en mantener un tipo de estrategia para superar el nivel. Los detalles de cada muerte o de los escenarios en sí, pasan a formar parte del *flujo difuso de la vida real* (Capítulo 2).

En los dos tipos de narración se puede ver claramente como ciertos aspectos pierden importancia y otros surgen como preponderantes. La muerte es un elemento significativo en el segundo tipo de narración; porque (quien escribe) cambia del rol de usuario/jugador, al de investigador. En la primera reconstrucción las emociones son importantes, en conjunto con las principales frustraciones o momentos significativos del fenómeno de jugar. En la segunda los elementos de la teoría crítica adquieren mayor valor académico la observación crítica se orienta a desvelar un hecho analítico observable: *La dehumanización del enemigo*

Así, para Žižek:

“inhumano”: “no es humano” no es lo mismo que “es inhumano”. “No es humano” significa simplemente que es exterior a la humanidad, animal o divino. Mientras que “es inhumano” significa algo claramente diferente: el hecho de que no es

humano ni inhumano sino que está marcado por un terrorífico exceso que, a pesar de que niega lo que entendemos por humanidad es inherente al ser humano.³³⁴

Esta construcción del Otro *inhumano*, con fines de entretenimiento en los videojuegos, es uno de los núcleos de significación dentro del discurso de *Call of Duty Modern Warfare 2*, revela el poco interés que el espectador debe tener en conocer las características del enemigo al que se le atribuye alguna etiqueta. Esta clasificación tiene dos acepciones, a saber, del enemigo; pero también en la construcción del *bot* de píxeles en el que se caracteriza el usuario jugador. En ambos casos encontramos características interesantes de las definiciones de inhumano. Por ejemplo, para James Hillman:

“En su uso ordinario, “inhumano” e “inhumanidad” significan, cruel, insensible, brutal o despiadado. “Inhumano” designa un término normativo que fija estándares según los cuales los seres humanos no deberían actuar o ser. Los actos inhumanos son aquellos que se encuentran por debajo de los estándares que distinguen a la naturaleza humana de las especies “subhumanas”, o sea, animales (de ahí que inhumano sea lo brutal, bestial, salvaje y el sin número de epítetos aplicados al comportamiento humano inaceptable). “Inhumano se refiere también a actos que no cuentan con la bendición de lo humanitario según las convenciones de la civilización.”³³⁵

La guerra en sí misma es inhumana si la colocamos del lado de la normatividad de la vida civil. Los actos de guerra, en específico el acto de matar, necesitan de estos autómatas liberados de sus connotaciones sociales, emocionales y virtudes que los hacen humanos; para autorizarlos a realizar los actos de guerra. El jugador del FPS también lo requiere.

Para que la licencia del matar en el entretenimiento sea posible es crucial que los candados sociales de la responsabilidad y la condición jurídica del asesinato se trasladen, no sólo a un entorno virtual, sino a un ente libre de prejuicios morales. Ello da paso al juego libre de sanciones y permite un *goce* sin limitantes de la actividad casi

³³⁴ Zizek Slavoj, *Visión de paralaje...* Pág. 32

³³⁵ Hillman James, *Un Terrible Amor por la Guerra...* Pág. 89

deportiva del asesinato masivo. Este es el exceso que puede contener un autómeta inhumano en los actos de guerra, tal como Zizek describe.

Mientras que para el investigador es importante la evidencia de un descubrimiento en el campo de los secretos obscenos, que sostienen la estructura narrativa del juego, para el usuario/jugador es más importante la calidad y la cantidad de *entretenimiento* que puede obtener de la experiencia del jugar. Los detalles más sobresalientes (en conclusión) serán los que se refieren a la calidad gráfica, la precisión y la referencialidad con otras imágenes de la guerra y las condiciones del juego en sí. Para el investigador los elementos preponderantes son los que demuestran que el tratamiento, que de la guerra se hace en el entretenimiento, es moralmente cuestionable, impreciso y acotado.

Estas primeras observaciones exigen que los datos obtenidos, en conjunto con las nuevas hipótesis, se confronten con la experiencia de otros usuarios en condiciones distintas. Este proyecto de investigación quedará pendiente para un futuro desarrollo en el nivel doctoral. El motivo principal es el tiempo y los recursos que se requieren para construir nuevos postulados y generar nuevas teorías para su confrontación con la realidad de campo.

Conclusiones

Sobre los conceptos del objeto de estudio

Los videojuegos, la interacción con el usuario/jugador y el espacio virtual son una red de sistemas compuesta a su vez por otros sistemas interrelacionados, que se coordinan para producir *la experiencia del jugar*. Son dispositivos *multidimensionales* que conectan personas, sistemas informáticos, mecanismos virtuales, sistemas físicos mecánicos y eléctricos. Conectan dimensiones como la económica, política y social en una red virtual en la que, el usuario/jugador, se encuentra inmerso para completar la experiencia del jugar.

Como *sistema complejo*, y visto desde una perspectiva general, un videojuego es un circuito funcional programado para ser completado con la consciencia y la toma de decisiones del usuario/jugador. Las acciones del usuario dentro de la red de significación, que se conforma con los elementos antes descritos, producen un tipo de modelado de la realidad en la experiencia del jugar. Todo ello con una presuposición de ciertas características de la guerra, en las que se eliminan los elementos incómodos, para convertirla en un producto del entretenimiento *mainstream*.

El videojuego trata de mantener un tipo de generación de *acontecimientos* constantemente, para mantener a la audiencia en un estado de vigilia. Lo que se combina, para que la experiencia del jugar sea atractiva para el usuario, es el efecto *pull* del juego y la recreación de un tipo de ruptura de simetría en la realidad.

De la posición autorreferencial, la consciencia y el yo

Como vimos en el Capítulo 2 y 3, siempre queda la cuestión del usuario y la *autorreferencia*. Lo que nos dice un miembro activo del sistema y lo que queda registrado en el video es la muestra de que los componentes de interacción en las relaciones de significación, presentan elementos difíciles de *aprehender*.

El problema del “yo”, tanto en su definición como en su registro, se escapa a la evidencia exacta en un fotograma. Sin embargo, la ausencia de esta imagen precisa es

la evidencia de que existe un fenómeno de inmersión y proyección en el espacio virtual. Al parecer el sujeto de experimentación proyecta la conciencia y las funciones ejecutivas del “yo” hacia el interior del espacio virtual para completar el circuito sistémico del videojuego. La atención queda fija en la actividad de jugar, los procesos de la lucha de la atención por mantener un análisis y solución ante el sistema, tienen una distribución irregular entre los elementos narrativos, interactivos y de relación con la realidad (real) efectiva circundante.

El problema de la inmersión es la cantidad de información que el “yo” absorbe cuando se reintegra a la vida cotidiana. Las nuevas construcciones conceptuales que hace respecto a los temas de la guerra y en qué medida se integra a otras redes son algunas de las exploraciones que se probaron a lo largo del texto. En el capítulo 3, con el análisis de los momentos del juego, se hace evidente la cantidad de información a la que está expuesto un usuario, incluso mientras espera comenzar una partida regular. Esta repetición sucede en cada nivel, por lo que se multiplican los argumentos audiovisuales en cada escena. Si el objetivo del juego fuera únicamente el entretenimiento o la experiencia misma de *jugar*, no sería necesaria tal cantidad de información. Los detalles en los personajes, el armamento, los escenarios virtuales y en general de las *representaciones*, muestran un tipo de orientación hacia la precisión. Sin embargo, esta precisión se encuentra únicamente del lado del ejército norteamericano, las representaciones del enemigo están constituidas con un contenido vacío, *inhumano*, carente de forma y referencia a una realidad efectiva.

Por lo tanto, el usuario y su “yo” no tienen oportunidad de discutir o generar *terceras vías* de narración en cada momento. Este *paralaje* (bueno/malo, correcto/incorrecto/, preciso/difuso, etc.) la cantidad de información, que se suma a la imprecisión de las representaciones y la construcción argumental, generan un tipo de *sentido* en el juego que orienta al usuario a construir una conceptualización determinada con respecto a los temas de la guerra. Bajo el pretexto de que es “sólo un juego” se esconde un conjunto de justificaciones para crear imágenes difusas y conceptos imprecisos; pero sólo en una porción del discurso, del lado de las representaciones estadounidenses sí existe una escrupulosa representación de todos los elementos

mencionados. En la posición del enemigo no hay un esfuerzo por generar una imagen cercana a la realidad. Por lo tanto es *inhumana* su representación.

De la guerra

La relación que mantenemos con la guerra es la misma que con los grandes *dramas de la humanidad*, visto desde la perspectiva de las narrativas de los *media*. Si retomamos las consideraciones de Noam Chomsky o de Niklas Luhmann es entonces de los grandes *temas* en los textos, el discurso y la información de los sistemas. Es una relación *fantasmática y de la fantasía*, desde la perspectiva crítica de Slavoj Zizek en relación con Jaques Lacan. En todas las explicaciones y fundamentos se *apunta* a las *relaciones en sí mismas*. Ahí es donde se encuentra la pertinencia de la *comunicación*, es en las relaciones, donde la forma dinámica del flujo de interacciones que se tratan de observar, cobra sentido. El *sentido* es una manifestación de esas relaciones de comunicación, es una *direccionalidad* producto de las negociaciones, intercambios e interacciones *en la comunicación de todos los elementos que componen la experiencia del jugar*.

La guerra adquiere otro sentido en las manifestaciones del entretenimiento. Es motivo y forma para las interpretaciones y representaciones del consumo, dirigido a las audiencias. Es, en consecuencia, un tema para la generación de contenido del *espectro programático* de los medios de comunicación. Con estos elementos se convierte en una mercancía y, como tal, debe ser homogeneizada para un amplio consumo (*mainstream*). El problema, cuando se analiza el producto y se explora su contenido narrativo, se encuentra en los marcos históricos de su producción. Las guerras no son ficciones aisladas de la historia humana (Ver Capítulo 1), son el producto de los conflictos entre las naciones, los pueblos, las creencias y los modelos económicos mundiales. Sus efectos tienen un gran impacto en las culturas. Es por lo tanto, en cierto sentido, ofensivo y obsceno que sea privado y amputado de su contenido más *incómodo*.

A conveniencia de la narración se extrae, de la articulación en la significación, todo aquello que se considera “no apto para un público”. De esta forma se convierte, a la guerra, en un producto que se promueve como “una actividad no dolorosa” en toda su

expresión entretenida, así se transfigura en un producto de consumo. Visto desde el análisis clásico de la teoría crítica de la propaganda, (la guerra) es amputada de los elementos que componen su representación.

Con todo ello es evidente que *Call of Duty Modern Warfare 2* es un tipo de discurso *mainstream*, que propone una forma acotada de la visión de la guerra en favor de la actividad del jugar. En su marco histórico apunta a una relación de un tipo de refuerzo del discurso, en que se promueve una visión del *modern warfare*, como una razón instrumental; para que se justifique el tipo de procedimientos de la guerra que permiten la defensa, la soberanía y la prevalencia de los Estados Unidos de Norte América. En los términos de la producción del entretenimiento, forma parte de un conjunto de productos que tienen el propósito, consciente o inconsciente (de sus programadores y productores), de ofrecer una perspectiva determinada de los *acontecimientos* de la guerra.

En la relación con el conflicto de Afganistán e Irak, sólo la referencia a la ciudad y el uso de elementos como las reproducciones de la misma, el puente y las calles, son suficientes para conectar el conflicto con el videojuego. En la narrativa principal del juego es como si el conflicto fuera “uno más” entre las operaciones del ejército norteamericano. En ello interviene la visión de *modern warfare*, la forma de cobertura global y la profesionalización de una *red operativa*; así como de un *aparato militar de amplia cobertura*. De tal forma que, la referencia al contexto histórico, es una representación disminuida que tiene la finalidad de promover la guerra en sí misma, no importando el territorio. La proximidad del conflicto le otorga un *plus* de realismo en las representaciones y, con ello, la carga ideológica en el sentido del discurso militar estadounidense. Es entonces, una proposición de intervención y del uso de la fuerza.

Los productos del entretenimiento y el discurso, algunos aspectos de discusión.

Los videojuegos, las películas, los documentales y los noticiarios son los *mediadores* entre los *acontecimientos*, los usuarios y la gran audiencia. Las consecuencias de sus reflexiones, si bien hay poca evidencia de una afección psíquica, es posible que se manifiesten en la porción del lenguaje que se fija en el discurso. ¿Qué alcance y

probabilidad de cambio pueden producir?, ¿Qué cantidad queda fija en el discurso y cuanto es eliminado por otros contenidos? ¿Cuál es la experiencia y profundidad de la experiencia de otros usuarios? Son algunos de los planteamientos para contrastar en un futuro estudio con más usuarios. Los datos obtenidos, de la primera aproximación al fenómeno complejo del *jugar videojuegos*, ofrecen información pertinente para la construcción de estas y otras preguntas que solicitan una respuesta.

Bibliografía

Alexander Jeffrey, *Cultural Trauma and Collective Identity*, Primera Edición, University of California Press, Berkeley, 2004

Alcántara Estrella Yiri E., *Sistema Medio de Comunicación de Masas: El chiste y el guión como construcción comunicacional*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2011.

Anderson A. Craig, Douglas A. Gentile, Katherine E. Buckley, *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*, Primera Edición, Oxford University Press, New York, 2007. 190pp

Aristóteles, *Tratados de Lógica, El organón*, Primera Edición, Editorial Porrúa, Sepan cuantos, C.D. México 1969- 2013.

Austin Sean, *Cómo hacer cosas con palabras*, Paidós Comunicación, Primera Edición, Barcelona.1972.110pp

Badiou Alain con Fabien Tarby, *La filosofía y el acontecimiento*, Amorrurtu Editores, Primera Edición, Buenos Aires, 2010. 203pp

Barthes Roland , A.J. Greimas, Umberto Eco, Jules Gritti, Violette Morin, Christian Metz, Gérard Genete, Tzvetan Todorov, Claude Bremond. *L'analyse structurale du récit*, Communications, No. 8 (1996). Trad. Beatriz Dorriots del texto de Umberto Eco y Ana Nicole Vaisse del Dossier, *Análisis Estructural del Relato*. Sexta Edición, Ediciones Coyoacán, C.D. México, 2006. pp. 229

Benjamin Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. (Frankfurt 2003) Trad. Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, Editorial Itaca, C.D. México 2003. 127 pp.

Benveniste Émile, *problèmes de la linguistique générale (París 1966)*, Trad. *Problemas de lingüística general. Tomo I*, Séptima Edición en español, Editorial Siglo XXI. C.D. México 1978. 218 pp.

Benveniste Émile, *problèmes de la linguistique générale (París 1966)*, Trad. *Problemas de lingüística general. Tomo II*, Séptima Edición en español, Editorial Siglo XXI. C.D. México 1978. 282 pp.

Beristain Helena, *Alusión, Referencialidad Intertextualidad*, Primera Edición, Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM, México 2006. 68pp.

Berman Morris, *Dark Ages America, trad de Eduardo Rabasa: Edad Oscura Americana: la fase final del imperio*, Editorial Sexto Piso, C.D. México 2007. 495pp

Blumenthal Karen, *Steve Jobs: The Man Who Thought different*, Primera Edición, Alfaguara Editorial, México, 2012. 355pp

Boden Margaret, *The Creative Mind, myths and mechanisms*, Segunda Edición, Routledge, Londres, 2004. 344pp

Bogost Ian, *Unit operations an approach to game criticism*, Primera Edición, MIT Press, Massachusetts, 2006, 243pp

Bolaño César, *Industria Cultural Información y Capitalismo*, Primera Edición, Editorial Gedisa, Serie Comunicación, Barcelona 2013. 366pp

Bordwell David, *Narration in the fiction filme*, The University of Wisconsin Press, E U A, Trad. Pilar Vázquez Mota, "La narración en el cine de ficción", 1ª Edición, Paidós, Barcelona, 1996. 364 pp.

Bourdieu Pierre, *La distinción: Criterio y bases sociales del gusto*, Primera Edición (1979), Taurus, México, 1998. 597pp

Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana, Biblioteca Románica Hispánica, Tercera Edición, Editorial Gredos, Madrid, 1987. 1999. 261pp

Butler Judith, *Marcos de Guerra: las vidas lloradas*, Primera Edición, Paidós, México, 2009. Pág.29

Chandler Alfred D. *Inventing the Electronic Century: The epic History of the consumer electronics and computer industries*, Primera Edición, Harvard University Press, Harvard Business School, 2005. 321pp

Chandler Daniel, *Semiotics the Basics*, Segunda Edición, Routhledge, London and New York, 2002.

Charam Ram, *Know How*, Random House Business Book, Versión Electrónica, ISBN 9781407008141

Childs Peter, *Modernism*, Primera Edición, Routledge, London, 2000. 226pp

Chion Michel, *Écrire un scénario*, París (s/f), trad. *Cómo se escribe un guión*, Dolores Jiménez Plaza, Ediciones Cátedra Signo e Imagen, Madrid, España, 1995. 211 pp.

Chomsky Noam, *Current issues in linguistic theory & topics in the theory of generative grammar*. Trad: *Problemas actuales en la teoría lingüística, temas teóricos de gramática generativa*. Primera edición, Uitvegeriv Mouton, La Haya. 216 pp.

Chomsky Noam, *Studies on semantics in generative grammar*. Trad: *Sintáctica y semántica en la gramática generativa*. Octava reimpresión 2010, Siglo XXI Editores, Uitvegeriv Mouton, la Haya. 255 pp.

Collins Randall, *Violence, a Micro-Sociological Theory*, Princeton University Press, 2008. 563pp

Crane Tim, *The Mechanical Mind, A philosophical introduction to minds, machines and mental representations*. Segunda Edición, Routledge, Londres, 2003. 259pp

Darby Jason, *Awesome Game Creation: No programming Required*, Tercera Edición, Charles River Media, Boston Massachusetts, 2008. 493pp

De la Fuente Ramón, Alvarez-Leefmans Francisco Javier, *Biología de la Mente*, 1º Edición, Fondo de Cultura Económica, México, El Colegio Nacional 1998. 532pp.

Dey Ian, *Qualitative Data Analysis: a User-Friendly Guide for Social Scientist*, Primera Edición, Routledge, New York, 2005. 294pp

Di Cuglielmo Hugo, *La programación televisiva en Guerra*. Primera Edición, Editorial La Crujía, Argentina, 2010. 138 pp.

Donovan Tristan, *Replay: The History of Videogames*, version electronica iBook, Yellow Ant, 2010, UK. ISBN 978-0-9565072-2-8

Ducrot Oswald, *El estructuralismo en lingüística*, 1ºEdición, Editorial Losada S.A., Buenos Aires 1975. 142 pp.

Ducrot Oswald, Todorov Tzvetan, *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage Trad: Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje*, Vigésimo Cuarta Reimpresión, Siglo XXI Editores, C.D. México 2009. 420pp.

Eco Umberto, *A Theory of Semiotics* (1976) Indiana University Press, Trad Carlos Manzano, Tratado de Semiótica General, Primera Edición, Editorial De Bolsillo, México 2005. 461 pp.

Freud Sigmund *Der Witz und seine Berziehung zum Unberwussten (Leipzig Viene 1905)*
trad. *El chiste y su relación con lo inconciente*, José I. Etcheverry Vol.8 colección Obras completas. Amorrurtu Editores, Icalma 2001, Buenos Aires 1976. 247 pp.

Gee J. Paul, *Introduction to Discourse Analysis*, Second Edition, Routledge, New York 2005. 209pp

Gee J. Paul, *New Digital Media and Learning*, Primera Edición, MIT Press, Cambridge Massachussets, 2010. 81pp

Giddens Anthony, *Modernidad e Identidad del Yo: el yo y la sociedad en la época contemporánea*, Primera Edición, Ediciones Península, Barcelona, 1995

González Reyna Susana Manual de redacción e investigación documental, Tercera Edición, tercera reimpresión, Editorial Trillas, C.D. México. 1988. 204 pp.

Grossman Dave, *On Killing, The psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*, Primera Edición, Back Bay Books / Little Brown and Company, Boston & New York, 1996.

Habgood Jacob, Overmars Mark, *The Game Maker Apprentice: Game Development for Beginners*, Primera Edición, Apress, New York, 2006. 311pp

Hallyday M.A.K. *El lenguaje como semiótica social*, Primera Edición, Fondo de Cultura Económica, México, 1978.

Hillman James, *A Terrible Love of War, Un terrible amor por la guerra*, Primera Edición, Editorial Sexto Piso, España 2010. 269 pp.

Himanen Pekka, prólogo de Linus Torvalds y Manuel Castells, *La ética del hacker y el espíritu de la información*. Versión Digital PDF, Licencia Creative Commons Atribución 3.0. Finlandia 2001. 166pp

Isserman Maurice, Carlisle Rodney P., *America at War: Afghanistan War*, Primera Edición, Chelsea House Publishers, New York, 2010

Jayne Gackenback, *Video Game Play and Consciuousness*, Primera Edición, Novapublishers, 2011.

Jung Berenike, *Violence in post 9/11 Action cinema: Terrorist narratives, cinematic narration an referentiality*, VS Research, Primera Edición, Berlin, 2010

Juul Jesper, *A casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Primera Edición, MIT Press, Londres, 2010. 252pp

Juul Jesper, *Half Real: Video Game. Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts, 2005.

Juul Jesper, Torben Fledelius Knap, *A Clash between Game and Narrative: a tesis on computer and interactive fiction*, Institute of Nordic Language and Literature Copenhagen University, 1999. 91pp

Kant Emmanuel, *Kritik der reinen Vernuf*, Ed. Rev. Pedro Rivas. Crítica de la Razón Pura, Primera Edición, Taurus, México 2013. 688pp

Kent Steven, *The Ultimate History of Videogames*, Primera Edición Three Rivers Press, Random House, New York, 2001. 608pp

Lacoboni Marco, *Las Neuronas Espejo: empatía, neuropolítica, autismo, imitación, o de cómo entendemos a los otros*, Primera Edición, Editorial Katz, Serie Conocimiento, Buenos Aires, 2009. 270pp

López Veneroni Felipe, (1989) *La ciencia de la comunicación. Método y objeto de estudio*, Trillas, México. 145 pp.

Lotman Iuri, *La Semiosfera I, Semiótica de la cultura y el texto*, Primera Edición, Fronésis Cátedra, Universidad de Valencia, Madrid, 1997. 174pp

Lotman Iuri, *La Semiosfera II, Semiótica de la cultura y el texto de la conducta y del espacio*, Primera Edición, Fronésis Cátedra, Universidad de Valencia, Madrid 1998. 182pp

Lotman Iuri, *La Semiosfera III, Semiótica de las artes y de la cultura*, Primera Edición, Fronésis Cátedra Universidad de Valencia, Madrid, 2000. 300pp

Luhmann Niklas *Die Realität der Massen medien, Opladen / Wiesbaden (1996), Trad. Javier Torres Nafarrete, La realidad de los medios de masas*, Primera Edición, Antrophos Editorial, Universidad Iberoamericana, C.D. México, 2000. 178 pp.

Malouf Amin, *Identidades Asesinas*. Alianza Editorial, Primera edición, Madrid, 1999. 176pp

Mann Michael, *Incoherent Empire*, trad de Francisco Beltrán Adell: El Imperio Incoherente: Estados Unidos y el nuevo orden internacional. Primera Edición, Paidós, Barcelona 2004. 319pp.

Manovich Leiv, *The Language of the New Media*, Primera Edición, MIT Press, Massachussets Institute, 2001. 307 pp

Martel Frédéric *Cultura Maistream: Cómo nacen los fenómenos de masas*. Primera Edición en México, Taurus, abril 2011. 453 pp.

McGonagal Jane, *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Primera Edición, The Penguin Press, New York, 2011

Meintena Ruben, Supervisor: Dr. Miklós Kiss, *Navigating Virtual Worlds: The rol of spatial structures in the conception of cognitive maps and routes by video game players*, M.A. Thesis, University of Groningen, February 2010. 83pp

Monahan Brian, *The shock of the news: Media coverage and the making of 9/11*, Primera Edición, New York University Press, New York, 2010.

Nancy J. Nersessian, *Creating Scientific Concepts*, Primera Edición, MIT Press, Massachusets, 2008. 251pp.

Newman James, *Playing With Videogames*, Primera Edición, Routledge Introductions to Media Communications, London & New York 2009. 206 pp.

Newman James, *Videogames*, Primera Edición, Routledge Introductions to Media Communications, London & New York 2004. 198 pp.

O Reagan Gerard, *A Brief History of Computing*, Segunda Edición, Springer, Mallow, 2008. 264pp

Oliver Stone and Peter Kuznick, *The Untold History of the United States*, Primera Edición, Gallery Books, New York, 2012. 750 pp.

Óliver Pérez Latorre, *Análisis de la significación del videojuego Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, Tesis Doctoral, UPF, 2010.

Paco Lobatón coordinador, *La televisión en tiempos de guerra: la onda expansiva de los atentados del 11-S*. Primera Edición, Editorial Gedisa, Barcelona España, 2002. 220pp.

Pericot Jordi, *Mostrar para decir, la imagen en contexto*. Universidad de Valencia, Primera edición, Barcelona, 2002. 212 pp.

Pulvermüller Friedman, *The Neuroscience of Language: On Brain Circuits of Words and Serial Order*, Primera Edición, Cambridge University Press, New York, 2003. 315pp

Ricoeur Paul, *Interpretation theory, discourse and the surplus of meaning*, (Texas Christian university press, forworth 1976) Trad. Graciela Monges Nicolau, *Teoría de la Interpretación, discurso y excedente de sentido*, Tercera Edición en español, Siglo Veintiuno Editores, C.D. México, 1999. 112 pp.

Ricoeur Paul, *temps et récit. i: l'histoire et le récit*, (Paris, 1985) Trad. *Tiempo y Narración I: configuración del tiempo en el relato histórico*, Sexta Edición en español, Siglo Veintiuno Editores, C.D. México, 2007. 371 pp.

Ricoeur Paul, *temps et récit. i: l'histoire et le récit*, (Paris, 1985) Trad. *Tiempo y Narración II: configuración del tiempo en el relato histórico*, Sexta Edición en español, Siglo Veintiuno Editores, C.D. México, 2007. 371 pp.

Ricoeur Paul, *temps et récit. i: l'histoire et le récit*, (Paris, 1985) Trad. *Tiempo y Narración III: configuración del tiempo en el relato histórico*, Sexta Edición en español, Siglo Veintiuno Editores, México, 2007. 371 pp.

Robinson Howard, *Perception*, Primera Edición, Routledge, London, 1994. 273pp

Rouse Richard III, *Game Design: Theory & Practice*, Primera Edición, Wordware Publishing Inc., Plano-Texas, 2001. 584pp

Ruhrberg, Shneckenburguer, Fricke, Honnef, *Arte del Siglo XX*, Primera Edición, Volumen 1, Tachen, Barcelona 2005

Ruter Jason & Bryce Joyce, *Understanding digital games*, primera edición, Sage Publications, London, 2006. Pág. 27

Scahill, Jeremy, *Blackwater: el auge del ejército más poderoso del mundo*. Primera Edición, Booket Editorial Planeta, Nueva York, 2007.

Scolari A. Carlos (Editor), *Homo Video Ludens 2.0: de Pacman a la gamificación*, Primera Edición, Col-lecció Transmedia XXI, Edición Electrónica www.hipermediaciones.com. Barcelona, 2013.

Searle John, *Actos de Habla*, Planeta de Agostini, Primera Edición, Buenos Aires, 1969. 200pp

Sebeok Thomas A., *Signs, An introduction to Semiotics*, Segunda Edición, Victoria College, University of Toronto, 2001.

Shalit Ben, *The Psychology of conflict and Combat*, Primera Edición, Praeger, New York, 1988.

Sicart Miguel, *The Ethics of Computer Games*, Primera Edición, MIT Press, Massachusetts, 2009. 273pp

Sloan Elinor, *Military Transformation and Modern Warfare*, Primera Edición, Praeger Security International, Westpoint Connecticut, 2008. 183pp

Stahl Roger, *Militainment*, Primera Edición, Routledge, New York, 2010. 209pp

Stanovich Keith, *Decision Making and Rationality in the Modern World*, Oxford University Press, Universidad de Toronto, 2010.

Talaferro Alberto, *Curso Básico de Psicoanálisis*, Primera Edición, Paidós, Barcelona, 2005.

Taylor Diana y Marcela Fuentes, *Estudios Avanzados de Performance*, Primera Edición, Fondo de Cultura Económica, New York, 2011. Pág. 23

Van Dijk Teun A. *The structures and functions of discourse an interdisciplinaty introduction to textlinguistics and discourse studies*. Trad: Estructuras y Funciones del Discurso, Tercera edición actualizada, Siglo XXI Editores, C.D. México, 1980. 223 pp.

Von Clausewitz, *De la Guerra*. Primera Edición, Primera reimpresión, Editorial Colofón, México 2010. 611 pp.

Watzlawick Paul & Krieg Peter Compiladores, *El ojo del observador: contribuciones al constructivismo*, Paul Watzlawick y Peter Krieg Compiladores, Segunda Edición, Gedisa, Barcelona, 1995. 261pp

Watzlawick Paul, Janet Helmick Beavin y Don D. Jackson, *Teoría de la comunicación humana*, Primera Edición, Herder, Barcelona, 1985. 263pp

Watzlawick Paul, *Teoría de la comunicación humana*, Primera Edición, Editorial Herder, Barcelona, 1985. 253pp

Wolf J.P. Mark, *The Video Game Explosión*. Primera Edición, Greenwood Press, Westport, Connecticut, London, 2008. 380pp.

Žižek Slavoj, *Visión de paralaje*, Primera Edición, Fondo de Cultura Económica, México 2011. 473

Žižek Slavoj, *Acontecimiento*, Primera Edición, Editorial Sexto Piso, España, 2014. 174pp

Žižek Slavoj, *Bienvenidos al Desierto de lo Real*, Ediciones Akal, Primera Edición, Madrid, 2005

Žižek Slavoj, *Cómo leer a Lacan*, Primera Edición, Paidós, México, 2008. 138pp

Žižek Slavoj, *El acoso de las fantasías*, siglo XXI editores, Primera Edición, México, 1999. 261pp

Revistas

International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning, (1) 3, 15-33, July-September 2011.

Journal of Communication, Vol. 50 Issue 1, Pages 46-70, March, 2000

Geyer Felix, Paper prepared for Symposium VI: "Challenges to Sociological Knowledge", Session 04: "Challenges from Other Disciplines", 13th World Congress of Sociology, Bielefeld, July 18-24, 1994

Blog

El blog de la investigadora Ortiz de Gortari:

<https://playersexperiences.wordpress.com/category/gtp-study/>

<http://www.idsoftware.com/es-es>