

Bourdieu, María Victoria

Burghi Cambón, Soledad

Gullino, Pablo

Martinho, Mario

ybourdie@ungs.edu.ar, sburghi@ungs.edu.ar, pgullino@ungs.edu.ar,

mmartinh@ungs.edu.ar

Universidad Nacional de General Sarmiento

Área de interés: Comunicación, medios, tecnologías.

¿MUNDOS ALTERNATIVOS?: LOS VIDEOJUEGOS EN RED COMO CONSTRUCCIONES DE REALIDAD

1.- Introducción:

El fenómeno de los juegos en red constituye un nuevo tipo de opción lúdica que se está expandiendo de manera acelerada y transversal a los diferentes sectores socioeconómicos. De allí que una exploración sobre las características de estos juegos y las prácticas que se desarrollan en torno a los mismos pueda resultar una contribución al conocimiento sobre las tendencias que se construyen en el marco del entretenimiento.

El presente trabajo se inscribe en el marco de la investigación del área de Comunicación de la UNGS, “Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito del entretenimiento. Los usos de los videos juegos en red”. La aproximación que intentaremos abordar tiene por objeto *indagar sobre la representación de mundo que los juegos en red proponen más allá de la oferta explícita y la representación espacio-temporal en que construyen ese mundo.*

Consideramos para el desarrollo de esta investigación el análisis de dos juegos que, de acuerdo con la aproximación cuantitativa desarrollada en el proyecto de investigación de referencia, son los más elegidos en cada uno de los géneros a los que pertenecen: Counter Strike y Age of Empires.

Esta breve aproximación al análisis de contenidos de cada uno de los juegos nos permite proponer que los videojuegos en red establecen una visión de la realidad donde existen claras definiciones del bien y del mal, aunque no puedan (de acuerdo a las indagaciones realizadas en el marco del Proyecto de Investigación) manipular la elección del bando por parte del jugador.

2.- Algunas definiciones útiles para el análisis:

2.1. La concepción de juego y su articulación con la sociabilidad

Jugar es una acción o actividad voluntaria, asumida dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, pero realizada de acuerdo con reglas estrictas. De hecho, Graciela Scheines define al juego como un espacio- tiempo simbólico y mágico, en el juego se produce un recorte del espacio ordinario que da lugar a la creación del campo de juego[1]

La acción de jugar tiene su recompensa en sí misma y es acompañada por una sensación de suspenso y diversión. Existe, como ya fuera señalado[2], un parentesco entre juego y desafío que tiene vínculos históricos que desarrollan la naturaleza competitiva que ambos comparten. Los juegos pueden ser ganados o perdidos, el elemento de suspenso es creado a través de la incertidumbre de su solución.

Para hacer estos elementos de competición posible, los juegos de computadora, utilizan un sistema de reglas algorítmicas que gobiernan tanto el desafío entre dos (o más) jugadores humanos, o simplemente desafía al jugador a través de la implementación de algoritmos para deducir y aplicar ciertos patrones de acción. Los juegos mandan que el jugador ejecute un algoritmo en orden para ganar.

Creemos que la conformación de una realidad virtual NO es prerrogativa de los videojuegos, por el contrario, ya John Huizinga en 1938 afirmaba que *“El juego no es la vida “corriente” o la vida “propiamente dicha”. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia”* [3]

Las NTIC permiten que este escape se contextualice de nuevas maneras, pero esto no quiere decir que la función esencial del juego se haya modificado.

De Kerckhove plantea que “el papel principal y el propósito de los juegos en nuestra cultura podría ser normativo, es decir, el de ayudar a introducir la tecnología en el uso

diario”^[4] en un mundo en el cual los conceptos de tiempo y espacio ya no son criterios útiles para entender la realidad.

En este sentido, Baudrillard habla de un mundo hiperreal, o mundo simulado, ya que experimentamos situaciones que no son parte de nuestra vivencia sensorial primaria (es decir, que no vemos, olemos o escuchamos de la fuente original); actualmente ya no sólo “recibimos” la realidad mediáticamente sino que la “vivimos”, la construimos a través de los medios y con ello le damos un nuevo vuelco a lo social, posibilitando una ruptura con sus límites geográficos, de idioma, de formación social. La evolución de las tecnologías de la información y la comunicación introducen nuevas modalidades de intercambio y relación entre los sujetos^[5]. La comunicación entre usuarios espacialmente distantes se suprime por una interacción mediada por un tercer sujeto, el ordenador^[6].

2.2. Concepciones de tiempo y espacio en la Comunicación Mediada por Computadora

Cada realidad simulada de los videojuegos establece sus propios lugares, en los que se desarrollan las acciones y se mueven los personajes; lo que implica operaciones vinculadas con normas estéticas y retóricas de una determinada época o de un determinado sector social, constituyendo, en su totalidad expresiva, un verdadero mapa del mundo.

Los videojuegos para ordenador, en su modalidad de red sostienen la comunicación entre los individuos mediante un proceso de inmediatez que caracteriza el diálogo con la interfaz.^[7] La comunicación mediada por computadora - en contraposición a los medios masivos tradicionales como la radio o la televisión- transmite contenidos y acorta las distancias, es decir, cumple en sí misma todas las características de las tecnologías de la comunicación que le precedieron^[8].

Los *lugares* de la comunicación representan espacios con los que se establecen nuevas formas de experiencia en *lugares inmateriales*, lo único que podemos tocar es el mouse, el teclado, el monitor, pero esos artefactos no son más que los medios para llegar a ese determinado *lugar*. En este lugar las acciones se definen a través de las distintas representaciones que el dispositivo tecnológico ofrece^[9]. La comunicación *tecnológicamente mediada* entre usuarios espacialmente distantes se suprime por una relación mediada por el ordenador, que configura un escenario de interacción.

Weimann[10] plantea que la “presencia está definida como la sensación de estar en un ambiente”.

En ese sentido, podríamos reducir la sensación de estar o pertenecer a la de sentir o percibir. Es decir, no es necesario un referente físico real para tener la percepción sobre ese objeto (y éste puede ser una actitud, una personalidad, una situación específica, etc.). Cabe aquí la reflexión respecto de la doble *representación* que implica esta percepción; la primera, en tanto actor que desarrolla un rol específico en la trama del juego, y la segunda en cuanto a la representación espacio-temporal que el propio juego le permite percibir.

En palabras de Nicoleta Vittadini: “(...) el usuario de un sistema interactivo ya no se encuentra ante imágenes y textos visualizados en la pantalla, sino en *interfaz* con ellos” [11]. Es decir, establece una relación por la que su cuerpo físico puede modificar la articulación espacio- temporal de los significantes visualizados en la pantalla a través del movimiento de las manos sobre el teclado, sobre el ratón o sobre la pantalla misma

En los videojuegos la interacción con la computadora (o mejor aún, con el mundo que esta representa) combina el aprendizaje y la simulación. La simulación parece ser una de las características dominantes de los juegos, tanto es así que puede asumir innumerables formas.

Los videojuegos de computadora no procuran reproducir acontecimientos históricos o lugares precisos, de hecho, se suelen violar abiertamente hechos históricos o las leyes de la física, y esto constituye una de las características de construcción del relato narrativo de los juegos

Se perfila así una nueva experiencia inmaterial del espacio que suprime los modernos parámetros espaciales del "aquí" en favor del reclamo de instantaneidad perpetua del "ahora"[12].

Desde un punto de vista semiótico (Bettetini: 1995) podemos reconocer la existencia de tres espacios dentro de un hipertexto: un espacio lógico- relacionado con la estructura de la red hipertextual y los enlaces que unen a los textos que la componen-, un espacio visible- vinculado a los aspectos figurativos y prácticos que asumen la presentación de los contenidos- y un espacio actuado- que hace referencia a la propuesta pragmática e

interacción dentro del hipertexto-. Dejaremos de lado el espacio lógico para profundizar en el análisis de los espacios visible y actuado.

Para examinar estos *lugares pre producidos y reales*, hasta ahora ha habido una distinción teórica entre lo “virtual” y lo “real”. Sin embargo, las últimas tendencias en estos estudios parecen operar en una lógica que borra dicha distinción en aras de estudiar la complejidad que se presenta en este tipo de comunicación. En este sentido nos parece relevante atender al concepto de Hiperespacio propuesto por Édgar Gómez Cruz, para quien esta idea facilita la comprensión del vínculo entre lo virtual y lo real: “(...), el concepto de Hiperespacio como marco organizador de la relación entre lo virtual y lo real. que puede resultar útil no sólo para hablar de Internet y su impacto en las relaciones sociales y personales, sino para estudiar dicho impacto desde un acercamiento más claro y preciso, ya que combina, de forma holística, tanto la realidad que vive la persona como la llamada realidad virtual, que también es experimentada.”[13].

2.3. Interfaz, Interacción e Interactividad:

La interfaz en las ficciones interactivas digitales es entendida –metafóricamente– como un tipo de conversación entre el usuario y el sistema o universo propuesto por- en este caso- el videojuego. En esta interfaz permanece oculto el rol del diseñador de la misma. Desde una perspectiva semiótica, los usuarios no dialogan con el sistema sino con su creador por medio de un complejo juego de estrategias (del diseñador y del usuario). Reconocer este proceso permitiría un acercamiento a las posibilidades y los límites que se le imponen al usuario en el mundo recreado por el juego.

Vinculado a este último concepto, Bettetini-Colombo diferencian semánticamente interacción de interactividad[14]. Los autores hacen corresponder el término interacción a las acciones sociales de los sujetos en sus relaciones con otros sujetos. Dejan la expresión interactividad para nombrar la imitación de la interacción por parte de un sistema mecánico o electrónico que contemple como su objetivo principal o colateral también la función de comunicación con un usuario (o entre varios). “Los media interactivos – afirman - simulan precisa y exclusivamente interacciones comunicativas.”[15] Entonces, la interacción (aunque no haya otro humano) estará siempre presente porque reside en la relación texto-lector, pero su cualidad variará según el grado y el modo de interactividad que el medio-

soporte y el texto soportado sean capaces de poner a disposición de las competencias del lector.

Y es entonces que hablaremos de grados y modos de la interactividad porque ésta está condicionada, por un lado, por los límites del medio y por otro, por las formas en que la interactividad se plasma en las propuestas de un producto mediático particular.

En los videojuegos, la instancia simulativa siempre se ha concentrado no sólo en la reproducción de simples objetos, sino en la creación de una experiencia similar a la del mundo real. Sin embargo, sólo con la llegada del ordenador la tendencia de la simulación a construir auténticos “espacios alternativos” en los que se pueda entrar físicamente ha alcanzado sus resultados más significativos, proporcionando al usuario la posibilidad de interactuar realmente con las imágenes. Desde esta óptica, el ordenador puede ser considerado un “generador de realidad” (Bricken 1991)[16], de mundos posibles dotados de coherencia interna y autonomía de comportamiento. Tratemos entonces de determinar cuales son las características de esos mundos posibles desde el punto de vista de los objetos representados y de los procedimientos de verosimilitud puestos en acción.

2.4. Discursos y textos interactivos:

Resulta interesante introducir la disquisición que realiza Köster[17] entre “discurso” y “texto”: Discurso cuyo sentido depende del contexto y de la intención comunicativa del emisor; en tanto texto señala la relación del mensaje con el receptor, haciendo depender el sentido de la coherencia interna del mensaje y de la capacidad interpretativa del receptor. Sin embargo, es importante señalar que el discurso también requiere coherencia, y esto es así porque no todos los mensajes que secuencian temporalmente la información construyen discursos, entendidos como mensajes coherentes donde el sentido global y el de sus partes es interdependiente.

Tratándose de discursos interactivos, es importante señalar que la interactividad se define como la actividad (física) requerida por parte del receptor para la recepción del mensaje en la interrelación entre el hombre y la máquina que implica necesariamente, una ampliación del campo de elección del receptor. Existen pues muchos grados de interactividad potencial en función del medio o soporte. La interactividad de un discurso

dependerá del grado de actividad que ese determinado discurso ofrece o requiere entre el usuario y la máquina.

La interactividad implica una interrelación entre el hombre y la máquina. Esta concepción se distingue de la interacción que define la relación de intercambio bidireccional entre dos sujetos humanos efectivamente existentes, esté o no mediada por tecnología.

Más allá de que el soporte o la tecnología lo permitan, no todos los discursos que atraviesan ese medio son, necesariamente interactivos.

De lo expuesto surge que una pantalla de videojuego puede ser considerada discurso o texto en función de cómo estructure la información. Será texto en tanto no configure un orden de lectura determinado.

Sin embargo resulta importante señalar que *:una pantalla de videojuego ...cambie un solo elemento o todo el decorado...tiene vocación de convertirse en discurso o multidiscurso, puesto que implican una secuencialización temporal de la información, aunque para ello deberán cumplir además con el requisito de la coherencia.*[\[18\]](#)

Nuestro análisis propone una aproximación a dos discursos encuadrados en la temática lúdica, pertenecientes a géneros diferentes, que pueden definirse como discursos interactivos, porque requieren de la acción del receptor, y además permiten la interacción mediada por computadora, en tanto proponen intercambio entre sujetos humanos en su modalidad de “juegos en red”.

2.5. Dispositivo técnico

En función de estas primeras definiciones es que nos interesa abordar para ambos juegos la noción de tecnología que se corresponde con la conceptualización realizada por Dan Adaszko, quien entiende a la tecnología como “(...) una relación social que se constituye a partir de un sujeto, una máquina y un saber que media entre ellos. Esta concepción de lo tecnológico supone, por un lado, un conjunto de técnicas, saberes y habilidades y, por el otro, objetos materiales(...)”[\[19\]](#).

Con la aparición de los procesos de digitalización surgieron nuevos dispositivos tecnológicos que permiten articular entre sí los diferentes lenguajes que generan. A la posibilidad de combinación de lenguajes de una manera impensable hasta el momento estos

nuevos medios agregan una transformación mucho más importante que es la posibilidad de establecer relaciones de interactividad con los usuarios.

En este caso el rol del espectador / lector se transforma. Utilizamos la figura del espectador/lector para nombrar al usuario de este nuevo tipo de medios y diferenciarlo del simple consumidor de espectáculos que determinan los lenguajes audiovisuales (del que se presupone una actitud más bien pasiva) e incorporarle cierto nivel de actividad que se asemeja a ciertas formas de la lectura (una enciclopedia, por ejemplo) que rompen con la linealidad de la lectura tradicional y generan una actividad mayor por parte del usuario.

Nos abocaremos entonces estudiar a los juegos para ordenador enfocando el análisis en sus narrativas; considerando a los videojuegos en función de los valores y las imágenes que transmiten realizando la indagación a partir de un *análisis de contenido*. Por ello, nuestra reflexión será guiada valorando aquello que Genette^[20] denominó “narratología modal”, es decir, aquella disciplina que se ocupa de cómo se expresa una historia en función del soporte mediático con el cual se narra. El interés puesto en la narratología modal se debe a que consideraremos que los dispositivos audiovisuales dan forma al relato, lo ajustan y condicionan a sus propias características mediáticas (niveles de narración, temporalidad del relato, imágenes, palabras, sonidos, etc.).

El objetivo es aproximarnos a describir cómo el producto mediático; con sus imágenes y palabras comporta dos tipos de relatos que se entremezclan profusamente de diversas y creativas formas -de manera que cada uno depende semánticamente del aporte y la funcionalidad del otro- dentro de un sistema que los contiene.

3.- Metodología

Lejos del ánimo de pretender instituir nuestro análisis de contenidos en una interpretación unívoca del sentido de estos discursos interactivos, intentaremos que emerjan a la luz niveles opacos a la acción de los espectadores/lectores de este tipo de textos. Así, nos proponemos develar aquellas instancias que el emisor no se propuso decir pero que están dichas por las opciones que realizó.

Un posible abordaje a estas lecturas e interpretaciones será el paradigma de “inferencias indiciales”[21], que espera develar efectos estéticos a partir de marcas involuntarias, huellas e improntas no expresamente introducidas que, esperamos, se constituyan en indicios reveladores que establezcan una articulación entre el emisor y su propuesta de interpretación del discurso.

A partir de estos indicios propondremos hipótesis de interpretación con base en la abducción peirceana[22]. Dicho de otro modo, a partir de premisas inciertas produciremos inferencias hipotéticas que permitan una interpretación de los discursos lúdicos propuestos.

Cabe señalar que, esta metodología propone la elección de una hipótesis y no su verificación.

4.- Los juegos analizados. Breve descripción de las principales características.

Counter Strike: ("Contra-ataque") es un videojuego de acción en primera persona o FPS ("First Person Shooter"). La premisa de Counter Strike es el juego en equipo: se puede optar entre dos bandos, terroristas y contraterroristas. Como terrorista la misión es plantar bombas, secuestrar, asesinar, etc. La representación visual que el propio juego propone será analizada más adelante, pero tiene significativa semejanza con el fundamentalismo islámico para los terroristas y con los marines norteamericanos para los contraterroristas.

El bando contraterrorista está compuesto por un grupo comando que tendrá como misión impedir las acciones terroristas, empleando un armamento que tiene características de las armas reales.

Cada bando tiene acceso a un arsenal con características de armas reales, desde Ak-47, MP5, M4A1 hasta Mac-10 y pistolas de todo tipo.

La decodificación del mensaje propuesto por el juego por parte del sujeto usuario dependerá de las competencias de este último y de su conocimiento de las predeterminaciones y de los condicionamientos de sentido, que posee el juego. Es en este punto donde esperamos realizar nuestra contribución a la investigación sobre juegos en red.

Age of Empires II: The Age of Kings: La propuesta del juego involucra mil años de historia de la humanidad, desde la caída de Roma hasta la Edad Media en los cuales los

jugadores pueden liderar una de las 13 civilizaciones disponibles. Estas incluyen: los Francos, Japoneses, Bizantinos, Vikingos, Mongoles y Celtas.

Cada civilización tiene atributos únicos, que permiten construcciones y usos de tecnologías diferentes, así como una unidad de combate diferenciada de acuerdo a la etapa histórica a la que pertenece. Este juego se inscribe dentro del género de los llamados juegos de estrategia.

En contraste al juego lineal encontrado en otros juegos de tiempo real, Age of Empires II permite a los jugadores seleccionar una de varias opciones para *dominar* el mundo y obtener la victoria:

- Dominación de las civilizaciones enemigas.
- Victoria económica a través de la acumulación de la riqueza.
- Construyendo y defendiendo las maravillas del mundo.

Age of Empires II ofrece a los jugadores escoger entre diferentes caminos tecnológicos, siempre con el objetivo de liderar su civilización a partir de un planteo económico (mantenimiento de la agricultura y creación de mano de obra) o más de tipo militar (bloqueo y ofensiva de conquista).

Existen dos modos de juego. En el primero, se sigue una de las cinco campañas históricas, en el segundo se juega una partida aleatoria según una serie de opciones, contra jugadores de la máquina o humanos. Las campañas históricas consisten en una serie de escenarios siguiendo los pasos de cinco notables personajes militares de la historia. En esta versión, se trata de: Juana de Arco, Genghis Khan, Saladino, William Wallace y Federico Barbarroja.

Dejamos aquí constancia que no evaluaremos la veracidad histórica de las campañas propuestas por el juego ya que la extensión del presente trabajo no lo permite. Sin embargo, resultaría de gran interés esta aproximación especialmente considerando que los fabricantes del juego lo proponen como de gran interés pedagógico.

4.1. Puntos de contraste entre los juegos:

Al comenzar el juego en Age of Empires II se propone el desplazamiento en un mapa que simula la geografía de una isla. Nada de lo que se puede observar nos remite a la

reproducción idéntica de la locación en cuestión. Sin embargo, los objetos y construcciones que el juego manifiesta son réplicas de los reales.

El par conceptual tiempo-espacio se presenta significativamente construido en los videojuegos a analizar. La situación espacio-temporal aparece en la información en pantalla que nos sitúa espacialmente (en el *Counter* al optar por el escenario, es decir, escoger un país para llevar a cabo la partida y en el *Age* a través del transcurrir de la trama en un periodo de tiempo histórico determinado)^[23], esto se ve reforzado con la mutabilidad del paisaje que cambia con el discurrir de los juegos (en el *Age* se amplían los lugares para explorar con el mapa y en el *Counter* podemos elegir el escenario situándolo en regiones de los distintos continentes del globo).^[24]

En *Counter Strike* nos ubicamos en el norte de África o en el medio oriente, dependiendo el modo y la versión de juego. Teniendo en cuenta la temática del juego, estas locaciones no son ingenuas. De modo similar al otro juego, las locaciones son verosímiles, de acuerdo a ciertas construcciones y/o vestimentas, pero nada indica que estemos presentes a una versión digital de la realidad. La manera de ubicarnos en el espacio tiene que ver con la construcción de un *topos* al que contribuye la vestimenta de los *alter ego* de los equipos en disputa; particularmente los terroristas son quienes detentan la impronta de la región, ya que tienen turbantes, color de piel cetrino y rasgos arábigos. En cambio el grupo antiterrorista, tiene un uniforme de características similares a los de los marines norteamericanos.

Cabe destacar que *Counter Strike* propone una dinámica de juego que simula el tiempo real. Con esto nos referimos a que el personaje vive, pelea y muere en el mismo contexto histórico, mientras que en *Age of Empires* el grupo de personajes cuenta con la posibilidad de evolucionar. Es decir, transitan desde la edad de piedra a la del metal o de “los reinos” en cuestión de minutos u horas, rompiendo con la magia impuesta por un sistema de juego estratégico que conjuga el raciocinio y la administración de recursos emulando una comunidad perfectamente organizada y jerarquizada. Entre otros detalles, podemos ejemplificar esta cuestión en el hecho de que los campesinos construyan una torre en cuestión de minutos.

La propuesta de mundo de cada juego, es decir, la interfaz, tiene características particulares. En principio, puede especularse que esa propuesta gráfica responde a una cuestión de género. Esto no es tan erróneo, ya que la mayoría de los juegos respeta ciertos cánones de acuerdo al género que pertenecen. De allí podemos decir que Counter Strike es un FPS (first person shooter), un juego de acción / disparos en primera persona y que es descendiente directo de la familia de Doom y, por ende, su estructura es similar a Quake, Medal of Honor y otros tantos juegos del mismo estilo.

El Age of Empires es un juego de estrategia, cuya matriz nace del juego Warcraft y sus semejantes son el Diablo, Comand and Conquer y Comandos.

Manteniendo entonces el verosímil de género[25], debemos aclarar que cada juego posee alguna característica particular que lo hace “diferente” al resto. Esta puede variar desde la historia que se propone, la resolución gráfica, la jugabilidad, entre otras variantes que le permiten a dicho software mantener su popularidad (con sagas posteriores) o bien quedar en el olvido.

Volviendo al tema de la interfaz y tomando a estos juegos como representantes de dos géneros diferentes, es interesante compararlos.

El Counter Strike propone una mirada en primera persona, es decir, vemos lo que nuestro personaje ve, nos posicionamos en sus ojos. En la pantalla podemos observar los brazos del personaje empuñando el arma, lo cual emula o intenta emular la continuidad del sujeto representado gráficamente por fuera del monitor, recreando así cierta mimesis entre el jugador y el personaje del juego su “alter ego”. Entonces, lo que podemos apreciar es el rango de visibilidad que el protagonista tiene, los metros cuadrados a su frente y alrededor. Se presenta una percepción de continuidad o de historia en proceso: el espacio, de gran profundidad de campo y de continuidad, análogo al real, recrea la sensación de una inmersión en un mundo paralelo tan genuino, auténtico y natural como el verdadero. El grado de realismo de la simulación viene determinado por el uso del video y el realismo de la interfaz. En otras palabras, esta propuesta logra sumergir al usuario-jugador en un espacio envolvente, más parecido a su propia percepción del espacio real en que vive y se mueve.

En Age of Empires la propuesta es de una vista cenital. Se aprecia un mapa en el que podemos visualizar los recursos naturales y construcciones materiales. Pero no todo el mapa está disponible. Hay áreas no visibles que se despejan una vez recorridas, lo que genera cierto nivel de descubrimiento, este rasgo condiciona un menor grado de inmersión por parte del jugador. El jugador así se constituye en un hacedor del mundo, más que en un protagonista.

En resumen, lo que se observa es un espacio que representa grandes extensiones de tierra, mientras que el Counter registra sólo lo que rodea al personaje.

Es obvio que el FPS no se reduce a jugar en un mosaico, sino que uno mueve a su jugador y va descubriendo nuevas características del mapa en donde actúa. A lo que nos referimos es al campo de observación directa que nos propone el software desde la interfaz.

Esta cuestión se entiende mejor si utilizamos a la fotografía como ejemplo: si le sacamos una foto a cada juego en cualquier momento, lo que veremos en el juego de estrategia es un territorio enorme habitado por personajes y objetos pequeños, mientras que en el otro los sujetos y objetos serán más definidos, más grandes, pero observaremos sólo una pequeña porción del mapa en el que jugamos.

Dentro del mapa del Age controlamos a un grupo de guerreros y campesinos que se multiplicarán con el transcurso del juego si el jugador así lo decide, no son limitados. Esta es otra diferencia con el Counter donde el jugador maneja un solo personaje, en tanto en el Age se controla a un grupo de personajes con funciones disímiles.

En cuanto a la ubicación temporal, en Age of Empires II la historia transcurre en la edad media, mientras que Counter Strike propone una contienda contemporánea.

Un punto de coincidencia es que en ambos se respetan las vestimentas, armas y estructuras edilicias correspondientes a cada época. Esto permite una reconstrucción histórica de la situación recurriendo al imaginario social. Además, cuentan con breves introducciones históricas en forma de relatos que sitúan al espectador / lector en espacio y tiempo.

4.2. Construcción de *mundo* en el Age of Empires:

Cada posible aventura en este juego cuenta con una introducción que *narra* brevemente las actividades que se deben desarrollar para completar la misión y la justifica

con algunas argumentaciones en torno a las características que la sociedad elegida, según los diseñadores del juego, tuvo en el momento histórico que pretende denotar.

Así por ejemplo, para el caso de los aztecas, una extensión de la versión original, se propone como primera misión recuperar algunas reliquias a fin de que se pueda continuar con la modalidad de sacrificios para que el *Sol siga levantándose* (afianzar valores y lazos en el interior de la comunidad) frente a la amenaza de los españoles, que escupen fuego.

Para esta misión no se cuenta inicialmente con muchos colaboradores (aldeanos, guerreros, sacerdotes), los pocos que se tienen están expuestos a ataques de bestias salvajes si se alejan de la aldea.

Esto produce una diferencia con otras misiones, como por ejemplo la de William Wallace en Gran Bretaña, que tiene desde su inicio un importante número de aldeanos, monjes y recursos (oro, madera, comida) a disposición del jugador.

La pregunta que surge es si estas diferencias en el inicio buscan marcar la tendencia a la elección de misiones europeas, o si simplemente en la concepción de los diseñadores la cultura azteca estaba desprovista de personas y recursos en los términos económicos que faciliten la “evolución” que plantea el juego.

Respecto a la narración introductoria cabe señalar que ambas misiones pueden adquirirse en diferentes idiomas (tanto para el texto como para la voz en off), el relato se realiza con una voz masculina. En el caso de la misión europea, se trata de un adulto con marcada entonación de lengua antigua. Para la misión azteca, llama la atención que se haya utilizado la voz de un joven (que personifica al sobrino de Montezuma) en un lenguaje fluido con sesgos de dramaticidad (sorprendido y asustado). Probablemente también hubiera sido un error utilizar el español, ya que tampoco era el idioma de este pueblo. Lo que es claro es que esta propuesta dirigida a niños, adolescentes y adultos de diferentes culturas, puede redundar en confusiones cognitivas más o menos problemáticas al momento de situar la civilización azteca en la línea espacio-temporal a la que perteneció, dada la diversidad de idiomas de la oferta.

Los templos y construcciones de la aldea guardan alguna relación con el imaginario popular en cuanto a la arquitectura que tenían. De todas maneras los sitios por donde circulan los personajes no son muy diferentes en ninguna de las dos misiones, en Gran

Bretaña la vegetación predominante son árboles de copa; en México las Palmeras. Salvo estas distinciones las geografías se parecen mucho.

A medida que alguno de los personajes que el jugador puede movilizar se desplaza en el mapa, se van iluminando regiones que anteriormente permanecían en negro absoluto. Esta especie de iluminismo pareciera una metáfora de la concepción “evolucionista” que propone el juego, esta “realidad” es representada recién cuando se le *aparece* a algún personaje, casi como una propuesta fenomenológica.

Otro punto interesante es que, a la orden del jugador, los aldeanos trabajan ya sea cortando leña, recogiendo oro, en las granjas (sólo para el caso de la misión europea), pescando, etc., de manera continua hasta quedar exhaustos. Esta situación nos lleva a suponer que es prerrogativa del jugador (el estratega) la utilización de los recursos humanos o su resguardo, será el contexto o simplemente la voluntad la que determinen el futuro de estos trabajadores, lo que está muy claro que no son más que herramientas para el cumplimiento de la misión y en definitiva para obtener la “victoria”.

El paradigma de “inferencias indiciales”, tal como fuera expresado en el apartado de Metodología, propone indagar sobre las marcas y/o huellas involuntarias, tanto en los contenidos expresados como en aquellos omitidos. Es por ello que debemos hacer notar que en este juego las acciones transcurren de día; la propuesta es un día eterno en el que los personajes realizan las tareas, que le encomienda el jugador, incansablemente y a su sola orden. Claramente en el contexto de estas misiones el conflicto es parte del enfrentamiento con el “otro” (ingleses, españoles, etc.) pero nunca en el interior del grupo comandado por el “estratega”. Esto propone una integración sistemática que, a nuestro entender, traduce una posición hegemónica de los diseñadores del juego, donde los oponentes sólo pueden encontrarse en el marco de diferentes contextos culturales. La imposición de uno sobre otro es lo que produce la “evolución” tan buscada en el juego. No hay propuesta de modificación estructural en el interior de cada grupo.

Ahora bien, tampoco puede esperarse que en un marco lúdico se propongan situaciones de conflicto individuo/sociedad que ni siquiera están mínimamente zanjadas en las sociedades occidentales. Lo que llama la atención es que estas situaciones ni siquiera se esbocen en la temática del videojuego.

El juego propone una música no diegética que pretende contextualizar la época histórica en que transcurre, si bien a nuestro entender difícilmente pueda relacionarse directamente con instrumentos y melodías correspondientes a los años en cuestión.

Una pequeña reflexión nos merece el tratamiento de la mujer en estas comunidades históricas. Hay aldeanas que cortan leña, pescan o recogen carne. No hay mujeres soldado ni sacerdotisas. En este sentido cabe señalar que esta posición no es más que el reflejo histórico de la posición que ocupó la mujer en los procesos civilizatorios europeos e indoamericanos. Es por ello que es importante señalar que así como se reproduce la distancia entre lo femenino y las actividades de poder de la época que propone el juego, deberían reproducirse otras tensiones que no aparecen manifiestas.

Esta primera aproximación permite algunas propuestas para seguir ahondando en futuras investigaciones:

Los diseñadores han optado por simplificar la propuesta para hacerla más accesible en el sentido de que se proponen diferentes *topos* en términos de enunciación, pero las diferencias audiovisuales son escasas.

En cambio, la idea de *representación* de comunidad es muy diferente conforme la “civilización” con la que se juegue. Sin ninguna duda los aztecas contaban, desde la perspectiva de los diseñadores, con menor cantidad de aldeanos, monjes y soldados en su inicio y con muchísimos menos recursos económicos, especialmente los valorados por el juego (madera, oro, carne)

Se desprende del punto anterior que todas las civilizaciones con las que permite jugar valoraban los mismos recursos de la misma manera (si bien para la “creación” de los personajes se requiera diferente uso de recursos). Hay una universalización de valores económicos que permiten la generación de personajes (“personas” que trabajarán para nosotros).

En términos prácticos, tanto los recursos económicos como los personajes que nos permiten generar, no son más que herramientas para obtener la “victoria” o el logro de la misión.

El juego no propone el manejo de los conflictos que no sean relativos a oposición amigo/enemigo en términos *civilizatorios*, es decir identidad regional/cultural versus

identidad regional/cultural enemiga. En el interior de cada comunidad no existen conflictos por la división de trabajo propuesta (aldeanos, soldados, sacerdotes), sino plena colaboración con el estratega que, a la saga, es el “rey”.

4.3. Construcción de *mundo* en el Counter Strike:

Cada aventura se inicia con una voz en off que explicita objetivo militar que debe emprender el protagonista, que como se mencionó anteriormente se representa como un alter ego del jugador. Esta misión es de tipo unipersonal, de acuerdo a la modalidad de juego elegida y se inicia con el aterrizaje en territorio enemigo. En cuanto a los personajes presentes en el juego son todos de sexo masculino, como en la mayoría de los juegos de guerra, es así que la cuestión de género permea la construcción discursiva.

El escenario en dónde se sitúa la acción es la típica ciudad que ha sido arrasada por la guerra, los edificios se presentan vacíos, desolados y derruidos por el efecto de los combates. Un rasgo particularmente interesante es la construcción laberíntica, el personaje avanza por pasajes y corredores que sólo puede explorar en la acción del juego. La llamada *arquitectura* del juego está meticulosamente cuidada y ofrece al espectador/lector detalles tales como columnas, puertas, escaleras con un diseño en 3D que favorece la inmersión. La simulación construida se ve reforzada además por la presencia de la sangre tanto en los personajes enemigos como en el personaje-protagonista de la partida. Este aspecto se observa como una característica del género al que pertenece el juego.

En lo que refiere al armamento, elemento central para poder emprender el juego, el personaje-jugador cuenta con un arsenal inicial y tiene la opción, a medida que derriba enemigos, de obtener otros armamentos y elementos útiles para el combate. Durante la partida se pueden adquirir desde pistolas o chalecos antibalas hasta ametralladoras pesadas, rifles de asalto, metralletas, rifles de francotirador, escopetas, granadas de diferentes tipos, kits de desactivación o visión nocturna. Esto ofrece al jugador un sinnúmero de recursos para cumplir el objetivo.

Cabe señalar que en la modalidad en red de este juego, cada equipo cuenta con una suma de dinero que invertirá en armamento, chalecos antibalas o municiones, conforme su estrategia de ataque. Por cada objetivo conseguido (enemigo muerto), el juego contempla un *premio* en dinero que permite ampliar el armamento. De igual manera, si se completa y

gana la misión, el premio se traduce en dinero que será invertido para una próxima partida. La representación simbólica del dinero “\$” es el signo que representa el capital acumulado del equipo que se constituye así en un simil de “grupo mercenario”, sea del bando que sea. Esto contribuye a borrar las cuestiones ideológicas respecto del *terrorismo-contraterrorismo*, y acentúa la naturalización del dinero como premio por cualquier tarea desarrollada[26].

El aspecto de la interacción, para la modalidad en red, está convenientemente incluido a través de un chat del mismo juego que permite establecer contacto con quienes participan en otras misiones o con quienes se encuentran en la misma partida.

El grado de interactividad requerido para la práctica del juego es muy alto, es decir supone un espectador/lector muy hábil y con amplia capacidad de destrezas cinéticas. Tanto la acción de ataque, el escape u ocultamiento como el cambio de armamento requieren de un despliegue de aptitudes en el manejo del teclado.

Al indagar sobre las marcas o huellas de los contenidos es posible identificar que las acciones tienen lugar en horas del ocaso con un tránsito lento hacia la noche, ello permite reconocer la huella de “guerra nocturna” que se condice con una narración general que coincide con la idea de un enfrentamiento bélico actual.

Los diseñadores han optado por construir una propuesta con un único *topos* por partida en términos de enunciación que está enriquecido desde el aspecto de las texturas trabajadas en la arquitectura del juego.

La idea de *representación* de individuo es diferente conforme al “bando” en el que se juegue, tanto terroristas como marines quedan diferenciados por su aspecto físico. A pesar de ello estos individuos comparten la misma actividad, son miembros de uno u otro ejército.

Se desprende del punto anterior que hay una universalización de los valores bélicos y de ataque que no dejan de remitir a las invasiones bélicas actuales.

El juego propone el manejo de los conflictos relativos a oposición amigo/enemigo en términos *oriente – occidente* es decir identidad regional/cultural-religiosa versus identidad regional/cultural -religiosa enemiga

5- A modo de Conclusión:

Como dice Voloshinov: “en cada etapa evolutiva de la sociedad existe un específico y limitado círculo de temas expuestos a la atención de la sociedad y en los que esta atención suele depositar un acento valorativo. Sólo este grupo de temas puede manifestarse en signo, llegando a ser tema de la comunicación semiótica.”[27] El estudio de las significaciones sociales es clave para un acercamiento sobre bases teóricas más firmes entre los estudios de comunicación y la historia. Algunas significaciones imaginarias centrales como “Dios”, “Nación” o “Revolución”, permiten entender períodos completos y sus luchas; son las claves que articulan los discursos.

En nuestro caso, creemos que en la actualidad la propuesta hegemónica de significaciones de *bien* y *mal* domina el proceso de enunciación de los discursos de los videojuegos analizados. En estos términos, el “específico y limitado círculo de temas” que domina y se manifiesta en signo en los discursos lúdicos interactivos en cuestión puede referirse a *identidades culturales* buenas o malas, procesos *evolutivos* que contemplen valoraciones de recursos materiales universales.

Así, las construcciones de mundo presentes en ambos juegos permiten develar la impregnancia que tienen estos discursos de los valores ideológicos dominantes. Se trata de mundos contruidos en términos del bien y el mal. En ambos casos los recursos de la invasión y la conquista se presentan como objetivo central de los discursos propuestos.

A partir del estudio realizado proponemos que la representación de mundo construida en estos videojuegos NO puede encuadrarse como “mundos alternativos” en tanto no proponen modificaciones en las relaciones de poder que se formalizan en las sociedades actuales; por el contrario reproducen las propuestas hegemónicas imperantes.

Sin embargo, esto no significa que en la instancia de recepción el espectador/ lector de estos discursos pueda resemantizar la propuesta.

BIBLIOGRAFÍA

Adaszko Dan, “*Redefinición de las esferas pública y privada*” en Cafassi Emilio (comp.): *Internet: Políticas y Comunicación*. Ed. Biblos, 1998

Banet Miguel: “*Consideraciones sobre los espacios virtuales*” en: Cafassi Emilio (comp.): *Internet: Políticas y Comunicación*. Ed. Biblos, 1998

Bettetini-Colombo : *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Ed. Paidós, Col. Instrumentos. 1995, 1º edición

Colombo, F: “*Comunicar con los nuevos media*” en Bettetini, Gianfranco y Colombo, Fausto (eds.) “*Las nuevas tecnologías de la comunicación*”. Barcelona, Paidós, 1995

De Kerckhove, D. “*Inteligencias en Conexión. Hacia una sociedad de la Web* ” Barcelona: Gedisa, 1999

Gaudreault, André; Jost, Francois. *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Paidós., 1995

Gómez Cruz, Edgar, “*Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora*”. Fuente Original: Anuario de Investigación del CONEICC, 2002. Disponible en www.cibersociedad.rediris.es/archivo/articulo.php?art=19

Gonzalez Gartland, G, Burghi Cambon, MS: “*Primera aproximación conceptual a la noción de actividad lúdica en relación con el problema de los juegos en red*”. (Junio de 2004) en mimeo

Ginzburg, Carlo. *Indicios. Raíces de un paradigma de inferencias indiciales*, en *Mitos, emblemas, indicios*, Barcelona, Gedisa, 1999

Huizinga Johan, *Homo Ludens*, EMECE, Buenos Aires, 1957

Klastrup Lisbeth, *Interaction Forms, Agents and Tellable Events in EverQuest*, en *Procedings of Computer Games and Digital Cultures Congerence*, ed. Frans Mayrà, Tampere University Press, 2002.

Metz, Christian, *El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil?*, en *Lo verosímil*, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1970

Peirce (*Collected Papers*, Cambridge, Harvard, U. Press, 1931-1935

Rausell Köster, Claudia, Análisis, *A propósito del Discurso Interactivo*, Análisis N° 32, 2005

Vittadini Niccoleta, “Comunicar con los nuevos media” en Bettetini, Gianfranco y Colombo, Fausto (eds.) “*Las nuevas tecnologías de la comunicación*”. Barcelona, Paidós, 1995.

Voloshinov, Valentin “*El marxismo y la filosofía del lenguaje*”, Alianza, ([1929]1992) Madrid

Weimann ,G., *Communicating Reality*. E.U.A.: SAGE Publications, 2000

[1] Citado en: Gonzalez Gartland, G, Burghi Cambon, MS: “*Primera aproximación conceptual a la noción de actividad lúdica en relación con el problema de los juegos en red*”. (Junio de 2004) en mimeo

[2] Huizinga Johan, *Homo Ludens*, EMECE, Buenos Aires, 1957

[3] Íbid.

[4] De Kerckhove, D. (1997) “*Inteligencias en Conexión. Hacia una sociedad de la Web* ” Barcelona: Gedisa, 1999

[5] “Las redes son de por sí formas de lo virtual. Al coordinar de forma instantánea acciones a distancia generan modos de acción impensables solo hace una década o dos atrás.”. Banet Miguel: “*Consideraciones sobre los espacios virtuales*” en: Cafassi E (comp.): *Internet: Políticas y Comunicación*. Ed. Biblos..

[6] Colombo, F (1995): “Comunicar con los nuevos media” en Bettetini, Gianfranco y Colombo, Fausto (eds.) “*Las nuevas tecnologías de la comunicación*”. Barcelona, Paidós.

[7] “La casi inmediatez de la respuesta del sistema no se plantea desde la óptica de una simulación de los tiempos de la conversación interpersonal- respecto de la cual constituye un forzamiento-, sino que desarrolla la función de mantener el contacto con el usuario, de confirmar la existencia de una relación de consecuencialidad entre la acción del individuo y la reacción del sistema”. Ibidem.

[8] Gómez Cruz, Edgar, (2002), "*Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora*". Fuente Original: Anuario de Investigación del CONEICC. Disponible en www.cibersociedad.rediris.es/archivo/articulo.php?art=19 "el Internet no sólo representa, como la radio o la televisión, un transmisor de contenidos o una forma de acortar distancias como el teléfono, sino que puede funcionar como un espacio social en sí mismo, como si fuera un café o un parque en donde se citan las personas para interactuar

[9] Vittadini Niccoleta (1995): "*Comunicar con los nuevos media*" en Bettetini, Gianfranco y Colombo, Fausto (eds.) "*Las nuevas tecnologías de la comunicación*". Barcelona, Paidós. "(...) el entorno virtual se convierte en un entorno compartido en el que el usuario no se percibe solo como presente sino como contemporáneamente presente con otros."

[10] Weimann ,G.(2000). *Communicating Reality*. E.U.A.: SAGE Publications.

[11] Vittadini Niccoleta (1995): "*Comunicar con los nuevos media*" en Bettetini, Gianfranco y Colombo, Fausto (eds.) "*Las nuevas tecnologías de la comunicación*". Barcelona, Paidós

[12] "(...)y se corría a ochenta kilómetros por hora hacia las luces que crecían poco a poco, sin que ya se supiera bien porqué tanto apuro, porqué esa carrera en la noche entre autos desconocidos donde nadie sabía nada de los otros, donde todo el mundo miraba fijamente hacia adelante, exclusivamente, hacia adelante". La autopista del Sur. Julio Cortázar.

[13] Gómez Cruz, Edgar (2002) "*Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora*". Fuente Original: Anuario de Investigación del CONEICC. Disponible en <http://cibersociedad.rediris.es/archivo/articulo.php?art=19>

[14] En igual sentido, Lisbeth Klasturp plantea que el uso de la terminología interacción social sólo puede expresar la situación reinante entre jugadores de juegos multiplayer, ya que comporta una relación entre dos agentes autónomos, que resulta en un estado alterado de uno o de los dos. Klasturp Lisbeth, *Interaction Forms, Agents and Tellable Events in EverQuest*, en *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Congerence*, ed. Frans Mayrà, Tampere University Press, 2002.

[15] Bettetini-Colombo : *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Ed. Paidós, Col. Instrumentos. 1995, 1º edición

[16] Citado por Bettetini-Colombo : *Las nuevas tecnologías de la comunicación*. Ed. Paidós, Col. Instrumentos. 1995, 1º edición

[17] Rausell Köster, Claudia, Análisi, *A propósito del Discurso Interactivo*, Analisi N° 32, 2005

[18] Ibid.

[19] M.Bilder y otros citado en: Adaszko Dan, “*Redefinición de las esferas pública y privada*” en Cafassi Emilio: *Internet: Políticas y Comunicación*. Ed. Biblos. Pág.60.

[20] Citado por Gaudreault, André; Jost, Francois. *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Paidós. (1995)

[21] Ginzburg, Carlo. *Indicios. Raíces de un paradigma de inferencias indiciales*, en *Mitos, emblemas, indicios*, Barcelona, Gedisa, 1999.

[22] Peirce (*Collected Papers*, Cambridge, Harvard, U. Press, 1931-1935, 5.171) dice: “La abducción es el proceso de formular hipótesis explicativas. Es la única operación lógica que introduce alguna nueva idea”

[23] “Esta transformación del espacio escénico tridimensional en la representación pictórica de la perspectiva renacentista llevó a una reducción donde la tercera dimensión, la profundidad, se despliega como ilusoria. Aquí aparece la categoría de lo representativo como un desdoblamiento del campo ilusorio escénico, en este sentido este espacio es a la vez real e ilusorio. (...) lo real y lo ilusorio se encuentran divididos por una convención.” Banet Miguel (1998): “*Consideraciones sobre los espacios virtuales*” en Cafassi Emilio (ED.) *Internet: políticas y comunicación*, Bs. As., Biblós..

[24] “La inmersión dentro de las imágenes sintéticas nos permite una experiencia perceptiva consciente radicalmente nueva, nueva en tanto consciente. Es posible vivir de modo directo los resultados de una experiencia que, sin embargo, no esta ligada a la acción en escenarios del mundo natural. Antes esto solo era posible en sueños”. Op. Cit.o en *nuestra imaginación...*(N.A)

[25] ...es verosímil lo que es conforme a las leyes de un género establecido...lo verosímil es, desde un comienzo, reducción de lo posible, representa una restricción cultural y arbitraria de los posibles reales, es de lleno censura: sólo “pasarán” entre todos los posibles de la ficción figurativa, los que autorizan los discursos anteriores Metz, Christian, *El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil?*, en *Lo verosímil*, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1970

[26] La representación de retribución “económica” es similar para cualquiera de los bandos: por cada muerte de enemigo \$ 300; adicionales por colocación de bomba detonada para los terroristas y por desactivación de bomba a los contraterroristas.

[27] Voloshinov, Valentin “*El marxismo y la filosofía del lenguaje*”, Alianza, ([1929]1992) Madrid