



Videojuegos: lenguajes detrás del juego

Diego Levis, 2004

Este artículo fue publicado en la revista Comunicación y Pedagogía, Barcelona, España, en su número de diciembre de 2004

1- Imaginarios transfronterizos

Los videojuegos son parte de la tecnocultura contemporánea y como tales ocupan un lugar importante en el imaginario de millones de personas en todo el mundo. En pocos casos, la popularidad de los productos de la cultura mercantilizada alcanza la dimensión internacional que tienen algunos programas de juegos informáticos. Quake, Counter Strike, la saga de los Sim, Age of Empires¹, entre otros, son jugados con parecida pasión por videojugadores de todo el mundo.

La popularización de las prácticas de juego en red ha acentuado la transfronterización del videojuego en tanto producto cultural emblemático de la digitalización sociocomunicacional. Transfronterizo no multicultural. Al igual que en la mayor parte de las industrias audiovisuales e informáticas, de las cuales los videojuegos forman parte, el mercado de juegos interactivos está cada vez más controlado por productores y editores estadounidenses. En efecto, durante la última década se ha producido un progresivo y significativo cambio en el origen de las empresas editoras de los juegos más populares. Hasta finales de la década de 1990, junto a programas editados en Estados Unidos, ocupaban los primeros lugares de popularidad más juegos creados en Japón (la saga de Mario Bros, Mortal Kombatt, Tomb Raider, Pokemon, entre tantos) e incluso se podían encontrar programas editados por compañías europeas como Alone in the Dark, una aventura gráfica muy popular durante la década de 1990, creada por una compañía francesa².

La creciente incidencia de la industria estadounidense en el mercado de contenidos de videojuegos se puede asimilar a lo que sucede en el caso de otras

¹ Todos estos nombres son marcas registradas de sus respectivos editores. Internet ha exasperado hasta el absurdo las cuestiones de la propiedad intelectual hasta el punto de impedir muchas veces, incluso, la mera cita de una marca. El tema merece nuestra atención pues esta tendencia puede terminar representando una verdadera amenaza para la creación de conocimiento.

² Infogrames, la empresa francesa que creó "Alone in the Dark", hoy pertenece a Atari, la compañía que desarrolló "Pong" en 1972, el juego que inició la industria del videojuego.

industrias culturales. Estados Unidos domina la industria del cine y la televisión pero los televisores, los reproductores de video y DVD y otros aparatos electrónicos son producidos en diversos países por compañías de distintos orígenes. ¿Casualidad o estrategia?

Las empresas estadounidenses parecen comprender que lo importante no son los reproductores sino los contenidos, no sólo por su mayor rentabilidad económica. Los contenidos, en tanto productos simbólicos, representan valores e ideas. Transmiten pautas de conducta y modelos actitudinales, guías para el pensamiento, reflejan y crean aspiraciones y deseos. Por acción y por omisión. No determinan los actos y pensamientos concretos de cada persona pero sí contribuyen activamente en la constitución de los imaginarios individuales y colectivos. La literatura, el cine, la televisión, la publicidad y también los videojuegos.

Los juegos de combate en primera persona como Quake, Doom y Counter Strike, entre otros, son productos de una cultura en la que predomina la idea de que la violencia es un método eficaz para resolver los problemas, una cultura armamentista, hegemónica y global que considera aceptable a destrucción y muerte de aquellos a quienes considera, con o sin razón, sus enemigos. Un imaginario violento que el entretenimiento informático comparte con una gran parte de la producción mediática estadounidense, cuya influencia se observa cada vez más en el cine y la televisión de otros países. No por esto caigamos en el error de pensar que la violencia es patrimonio exclusivo de Estados Unidos

La primera y segunda guerra mundial, la guerra de España, las purgas en la Unión Soviética, las dictaduras latinoamericanas durante la década de 1970, el perpetuo conflicto palestino-israelí y más recientemente el terrorismo islámico, las guerras en la antigua Yugoslavia y la guerra en Chechenia, entre tantísimos otros ejemplos, nos demuestran que el ejercicio de la violencia no es excluyente. Ninguna sociedad está exenta de violencia, tampoco las vidas cotidianas de las personas que las componen.

2- Alfabetización digital y formación en valores

Existen videojuegos sangrientos que exaltan la crueldad y la violencia, y no por condenarlos, conseguiremos que dejen de resultar atractivos para muchas personas, niños, jóvenes y adultos. Podemos sí, transmitir que la violencia no es el único camino posible para resolver los conflictos, ni tampoco el mejor,

enseñando respuestas alternativas. Algunos de los videojuegos considerados más violentos pueden ofrecer una vía interesante para trabajar esta cuestión en el aula.

Además, la introducción en el aula de juegos ultraviolentos como el Quake y similares, basados en motores de programación que permiten acceder y modificar sus códigos fuente, puede aportar una nueva dimensión al tan manoseado e irresuelto tema de la alfabetización digital.

La alfabetización digital se asocia habitualmente con la adquisición de competencias en el uso de aplicaciones informáticas y no en la comprensión y dominio del lenguaje en el que están codificados los programas. Limitar el proceso de alfabetización digital sólo a cuestiones operativas perpetuará la percepción social de la informática como una disciplina cultural inaccesible, reservada a expertos, constituidos en una suerte de nueva casta de escribas, instalados en los privilegios que le otorga su condición de casi exclusivos poseedores del arca del saber digital.

Hay que tener en cuenta que, a diferencia de lo que se señala habitualmente, la digitalización no consiste en el encuentro de diversos lenguajes (musical, verbal, icónico, espacial, etc) sino en la codificación de todos estos y otros lenguajes en un mismo y único lenguaje de naturaleza numérica. Se puede afirmar entonces que en la creación de cualquier contenido utilizando un soporte informático se produce un doble proceso de codificación/decodificación.

Cuando escribimos un texto, creamos o editamos imágenes y sonidos de cualquier tipo y naturaleza, trabajamos con una base de datos o introducimos instrucciones para el funcionamiento de una máquina, utilizamos el código propio de escritura/creación del mensaje que estamos introduciendo/reproduciendo (alfabético, icónico, musical, etc). Cuando para hacer estas actividades usamos un soporte informático esta primera codificación no es suficiente. Para que el proceso comunicativo se complete, el procesador del sistema digital (computadora, videoconsola, teléfono móvil, etc) traduce/codifica el mensaje en el lenguaje de programación del software utilizado, que a su vez decodifica el mensaje actualizándolo en forma de imágenes, sonidos, texto o movimientos según corresponda³. Así se da la posibilidad, por ejemplo, que la introducción de un algoritmo matemático pueda dar lugar a la generación de una imagen como es

³ Los códigos de programación son lenguajes producidos por seres humanos para generar las instrucciones, procesables por sistemas digitales, que regulan el funcionamiento de computadores y otros aparatos electrónicos.

le caso de las imágenes fractales o, volviendo a los videojuegos, que sea posible realizar el control de los movimientos de los personajes de un juego a través del mismo teclado alfanumérico con el que escribimos un texto.

De este modo, la máquina y los programas que regulan su funcionamiento aparecen integrados en un único soporte en el que difícilmente vislumbramos los procesos de codificación/decodificación numérica que realiza cada vez que lo utilizamos, produciéndose un equívoco en el que se confunden la herramienta (el aparato electrónico) y el lenguaje (los códigos de programación).

Es precisamente en este punto en donde algunos videojuegos ofrecen una buena oportunidad para afrontar el inicio de una verdadera alfabetización digital que trascienda el mero dominio instrumental de aplicaciones informáticas. Los usuarios de los populares Quake y Quake II, por ejemplo, no sólo disponen de herramientas para modificar el juego sino que también pueden acceder al código fuente del motor de programación en el que están escritos⁴. Son muchos los aficionados a juegos basados en aplicaciones abiertas que se adentran en los vericuetos del código, introduciendo modificaciones en los escenarios, personajes o desarrollo del juego que comparten con otros jugadores. La escuela, en sus niveles superiores, está en condiciones de aprovechar esta posibilidad dándole así un sentido social y culturalmente más profundo a la incorporación masiva de computadoras en las aulas.

Los videojuegos representan para niños y niñas y jóvenes de todo el mundo un camino de entrada en la cultura de la simulación digital. Autores como Begoña Gros, entre otros, han destacado el enorme potencial que poseen como herramienta educativa, tanto para la formación en valores como para la enseñanza-aprendizaje de contenidos curriculares. Esto en un contexto social y económico en el que el lenguaje digital comienza a ser la tecnología cultural dominante. Esta realidad cultural emergente requiere emprender una verdadera alfabetización digital que comprenda saberes y competencias que trasciendan los conocimientos técnicos e instrumentales en los que parecen centrarse la práctica totalidad de los actuales esfuerzos en este ámbito. Esto implica, al menos, asegurar la comprensión lingüística y técnica de los sistemas de codificación digital. Alfabetización sin la cual resulta difícil imaginar una sociedad futura capaz de asegurar, entre otros derechos,

⁴ Los motores de programación de Quake y Quake II, desarrollados por ID Software, se distribuyen con un tipo de licencia que permite el acceso y modificación del código fuente del programa (GNU /General Public License. Para mayor información sobre este tipo de licencia, ver: <http://www.fsf.org/copyleft/gpl.html>)
Fuente: <http://www.idsoftware.com/business/technology>.

el derecho a una real libertad de expresión y de acceso al conocimiento de todos sus miembros ⁵. Los videojuegos que permiten acceder a sus códigos fuente ofrecen un pequeño sendero para empezar a recorrer este necesario camino.

El reconocimiento de esta y otras capacidades educativas de los programas de entretenimiento informático no ha de llevarnos a perder de vista la naturaleza del imaginario violento y discriminatorio que promueven algunos videojuegos. Imaginario que reproduce, recordemos, muchos de los valores dominantes en el poder político y económico del planeta.

© Diego Levis

Buenos Aires, septiembre de 2004

⁵ El código informático determina lo que es posible hacer y expresar (y consecuentemente lo que no se puede hacer ni expresar). Saber quiénes escriben los programas que regulan nuestra vida y cómo están escritos es fundamental para la defensa de los derechos ciudadanos y la libertad social e individual. Ver Lawrence Lessig "El código y otras leyes del ciberespacio". www.lessig.org. Lessig es profesor de derecho en las Universidades de Stanford y Harvard (EEUU)