



Videojuegos en red: Espacios simbólicos de juego y encuentro

Dr. Diego LEVIS

Publicado en Aparici, R. (coord.) *Comunicación educativa en la Sociedad de la Información*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, 2003.

“No es absurdo intentar el diagnóstico de una civilización a partir de los juegos que en especial prosperan en ella” (Roger Callois 1994:139)

1- Un medio de entretenimiento no tan nuevo

Han pasado más de treinta años desde la instalación de *Pong*, el primer videojuego comercial, en un salón recreativo de California (EEUU)¹. Desde entonces los juegos de ordenador han sido uno de los factores más dinamizadores de la evolución tecnológica de la informática de consumo además de ser durante las últimas tres décadas uno de los principales vectores de incorporación de las tecnologías digitales en la vida de niños y jóvenes de todo el mundo.

Los videojuegos, primer medio masivo nacido en la era digital, han dado lugar a nuevas formas de expresión cinematográfica interactiva y son un ámbito muy propicio para la creación multimedia e hipertextual, entre otras innovaciones tecnológicas y socioculturales de las que participan.

Las plataformas tecnológicas y las formas de jugar son diversas. El rudimentario *Pong* ha evolucionado y en los salones recreativos pueden encontrarse sofisticadas máquinas que ofrecen entretenimientos próximos a la realidad virtual². Las consolas de videojuegos conectadas a un televisor, las

¹ “Pong” de Atari. Se trataba de un juego de gráficos muy simples y de utilización muy sencilla que, rudimentariamente, emulaba al tenis. Exteriormente el Pong era un anodino mueble de madera equipado con la pantalla de un televisor en blanco y negro y un tablero con dos pequeñas palancas de mando.

² Un sistema de realidad virtual se puede definir como una base de datos interactiva capaz de crear una simulación que implique el mayor número posible de sentidos, generada por un ordenador, explorable, visualizable y manipulable en “tiempo real” bajo la forma de imágenes y sonidos digitales, dando la sensación

computadoras personales y los aparatos de videojuegos portátiles con pantalla en color poseen en la actualidad procesadores capaces de generar imágenes en movimiento y sonidos de enorme realismo que permiten jugar a juegos de gran complejidad y sofisticación técnica. Además, los teléfonos móviles y otros aparatos electrónicos de uso corriente incorporan de fábrica programas de juego sencillos. El juego en red (local o LAN y a través de Internet) es una práctica cada vez más habitual de millones de personas en el mundo. Incluso en algunos países, como por ejemplo en Corea del Sur, se organizan campeonatos de videojuegos entre jugadores profesionales que son seguidos por miles de espectadores.

Mientras millones de personas de distintas edades y sexo juegan con videojuegos generando un mercado de miles de millones de euros, para el resto de la sociedad que no juega, el juego informático es una forma de entretenimiento poco conocida y con mala fama³. Desde poco después de su aparición a finales de la década de 1970, los videojuegos son acusados a menudo de provocar adicción, de inducir al ensimismamiento y aislamiento social de los jugadores y de ofrecer contenidos inadecuados para niños y adolescentes. En esta percepción negativa de los juegos informáticos influye la visión alarmista que suelen transmitir algunos medios de comunicación masiva, muchas veces impulsados por declaraciones de autoridades de instituciones públicas y privadas basadas en estudios parciales o sencillamente en prejuicios o intuiciones personales. Sin obviar, es claro, la legítima inquietud que despierta en amplios sectores de la sociedad la existencia de juegos con contenidos de violencia explícita desmedida y valores ideológicos, cuanto menos, cuestionables, sobre todo cuando sus destinatarios son menores de edad⁴.

Para quienes juegan habitualmente, los videojuegos forman parte de sus vidas de un modo tan natural como la televisión, la radio, el cine o cualquier otro medio de comunicación social. La interactividad y la simulación propias de la informática son para los usuarios de videojuegos algo tan usual y corriente como lo son el *zapping* o los *reality shows* para los espectadores de televisión. Sin embargo, sigue siendo excepcional encontrar investigadores que desde la comunicación aborden el estudio de este medio, no ya tan nuevo, de uso tan

de presencia o inmersión en el entorno informático.

³ Hay que resaltar que, paradójicamente, muchas personas que no se consideran a sí mismas usuarios de videojuegos, juegan habitualmente al "solitario" y a otros juegos incluidos en sus computadoras, teléfonos móviles y otros aparatos electrónicos.

⁴ Diversos estudios revelan que la edad media de quienes juegan con videojuegos es de más de 20 años. Cada es más frecuente encontrar jugadores habituales mayores de 35 años. Muchas veces se trata de personas que empezaron a jugar con videojuegos siendo niños. En Estados Unidos el 57% de los jugadores son de sexo masculino y el 43% femenino (Fte.IDSA). Este reparto es similar al que se da en la mayoría de países de la Unión Europea.

extendido -y por lo tanto social y culturalmente muy relevante- y mercado tan importante (las cifras que mueve la industria de los videojuegos son equivalentes a las que genera la industria cinematográfica mundial por la venta de entradas en taquilla y la venta y alquiler de copias videográficas)⁵.

Reparto geográfico del mercado mundial de videojuegos (en millones de EUR)⁶

	2001	2002	2003
Europa	9.707,7	10.756,7	10.879,1
Japón	7.083,3	7.825,5	6.839,6
Estados Unidos	10.205,6	12.472,2	10.343,2
Total	27.014,6	31.054,5	26.061,9

Fte. IDATE, 2003

2- Los videojuegos: esos grandes desconocidos

Un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce en una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas. Básicamente existen cuatro tipos diferentes de plataformas o sistemas de juego:

- Máquinas para salones recreativos⁷
- Computadoras personales
- Videoconsolas (conectadas a un televisor)
- Portátiles

Mercado mundial de videoconsolas y juegos para PC (en millones de EUR)⁸

	1999	2000	2001	2002	2003
Consolas	3.845	5.050	8.894,2	10.356,4	7.701,5
Juegos para consolas	9.213	10.558	11.215,7	13.343,5	12.478,3
Juegos para PCs	6.116	6.358	6.904,7	7.354,6	7.882
Total	19.174	21.966	27.014,6	31.054,5	26.061,9

⁵ Las repercusiones socioeconómicas de los videojuegos en Estados Unidos, junto a Japón principal productor mundial de software de entretenimiento, son muy importantes. Así, por ejemplo, un informe de la IDSA (Interactive Digital Software Association) de 2001 revela que en el año 2000 la industria de los videojuegos generó 220.000 empleos en aquel país con un crecimiento anual de 10,1% entre 1995 y 2000..

⁶ Estas cifras no incluyen los mercados de máquinas y programas para salones recreativos, consolas portátiles y juegos on line multiusuarios. A las cifras facilitadas se debe añadir un enorme mercado de copias piratas.

⁷ *Arcade games* en inglés.

⁸ En 2000 las ventas de software para consolas portátiles fue de 2.100 millones de euros (Fte. IDATE/Screen Digest).

Aún cuando responden a esquemas similares, las características específicas de las plataformas tecnológicas condicionan los modos de uso y los tipos de juegos utilizados habitualmente en cada una de ellas. A pesar de que la evolución tecnológica ha provocado una aproximación en las características de los programas siguen existiendo juegos que resultan más apropiados para uno u otro sistema.

La popularización de los juegos en red (LAN o externa) ha modificado en gran medida la percepción habitual del videojuego como una actividad solitaria o casi solitaria en la que el jugador se enfrenta a un desafío contra la máquina. Lo cierto es que se pueden distinguir distintas formas de jugar que modifican la naturaleza de la relación que establece el jugador con el software, con la plataforma de juego y con su entorno social inmediato.

Modalidades de juego:

1. *Individual contra la máquina (conectado o no a una red telemática):* se trata del modo tradicional de juego informático en el cual el jugador se enfrenta a la "inteligencia" del software. En la modalidad "off line" se puede jugar con cualquier tipo de la plataforma aunque la relación con el juego difiere según el soporte utilizado. Así en el caso de las máquinas recreativas el costo económico por partida supone un condicionante emotivo mayor que en caso del juego con otro tipo de aparatos en el que se puede reanudar la partida cuantas veces se desee.
2. *Modo arena o de competencia:* Dos o más jugadores se enfrentan entre sí utilizando la pantalla del ordenador o televisor como un tablero o terreno de juego siguiendo las pautas y reglas fijadas por el programa informático. Los juegos de lucha y de deportes son los que más frecuentemente ofrecen esta opción como alternativa al juego contra la máquina. Las máquinas recreativas y las videoconsolas son las plataformas más utilizadas esta modalidad aunque los ordenadores personales también permiten jugar en modo arena.
3. *En red en modo arena :* Esta modalidad permite jugar contra otra persona utilizando cada uno de los jugadores máquinas diferentes conectadas entre sí a través de una red local (LAN) o externa

siguiendo las pautas y reglas previstas por el programa informático. Utilizando Internet u otra red telemática esta forma de juego permite jugar con personas situadas en cualquier lugar del mundo. Algunos simuladores de conducción de coches de los salones recreativos son un antecedente directo de esta modalidad. Plataforma utilizada: Ordenador personal conectado a una red (local o externa)⁹.

4. *En red en modo asociativo o en equipo (multiplayer)* Dos o más jugadores forman un equipo para jugar contra el programa de juego. Cada uno de los jugadores utiliza máquinas diferentes conectadas entre sí a través de una red local (LAN), el programa de juego puede estar alojado en un servidor local o externo conectado a través de Internet.
5. *En red, competencia de equipos* . Equipos formados por dos o más jugadores se enfrentan entre sí de acuerdo a las pautas y reglas fijadas por el programa informático. Los miembros de cada equipo colaboran en búsqueda del mismo objetivo lo cual favorece el desarrollo de estrategias y acciones conjuntas que contemplan la colaboración y el apoyo mutuo. El programa de juego puede estar alojado en un servidor local o externo conectado a través de Internet. A través de Internet esta modalidad permite el juego entre equipos situados en lugares diferentes e incluso que los miembros de cada uno de los equipos no estén en el mismo lugar. Plataforma: Ordenador personal en red.
6. *Multiusuarios en red*: El jugador participa en un espacio multijugador (*multiplayer*) que se constituye en forma de comunidad (virtual), dentro de la cual asume un personaje o rol¹⁰. Puede jugar de forma individual o colaborativa formando alianzas temporales o permanentes con otros participantes Algunos de estos juegos, como *Ultima OnLine* y *Everquest*, reúnen a cientos de miles de participantes. Este tipo de juego tiene su origen en los juegos de rol.

⁹ La primera videoconsola que incorporó la posibilidad de conexión a Internet fue DreamCast de Sega en 1996. Fue un fracaso comercial. Las videoconsolas de última generación (X-Box de Microsoft, Game Cube de Nintendo y Play Station 2 de Sony) ofrecen la posibilidad de una conexión para jugar a través de Internet. Sony, p.e. , en 2003 lanzó una versión exclusiva para PlayStation 2 de "Everquest" un juego multiusuario on line que tiene más de 200 mil abonados. De todos modos, por ahora, para los fabricantes de videoconsolas el juego on line es un mercado todavía incipiente

¹⁰ En algunos documentos este tipo de juegos son referenciados como MMORPGs (massvely multiplayer online role-playing games)

Los primeros juegos en red de este tipo (M.U.D) datan de finales de la década de 1970 y estaban basados en el uso de texto escrito. Plataforma: Ordenador personal conectado a Internet u otra red telemática. Los editores de algunos juegos ofrecen extensiones para ordenadores de bolsillos y teléfonos móviles.

3- Jugando con otros en red

Desde su aparición los videojuegos han sido frecuentemente acusados de ser un factor de aislamiento y disgregación social de niños y adolescentes. De poco han servido diferentes estudios que revelan que una vez superado el atractivo inicial que para muchos jugadores noveles supone jugar contra la "inteligencia" de la máquina, la mayoría de los usuarios de videojuegos prefieren jugar con amigos ante que solos, inclinándose cada vez más a competir entre ellos, individualmente o en equipo, en especial utilizando máquinas conectadas en red. En estos casos, el jugador ya no se enfrenta con el programa informático sino con jugadores humanos que pueden estar situados junto a él o al otro lado del mundo. Es más que probable que las relaciones sociales de los jugadores habituales de videojuegos se vean afectadas por su afición a pasar varias horas delante de la pantalla, pero no parece que las actuales tendencias de juego conduzcan al aislamiento.

En las modalidades de juego competitivo, el sistema informático adquiere una naturaleza conceptualmente asimilable a la de un tablero o terreno de juego en el cual dos o más participantes (individualmente o en equipo) realizan una actividad lúdica y/o competitiva según reglas y objetivos preestablecidos, en general, por el programador del juego¹¹. En tales casos el programa informático gestiona y condiciona las acciones de los jugadores pero no las decide. No hay que olvidar la existencia de numerosos servidores de juegos que ofrecen al posibilidad de jugar a través de Internet a versiones digitales de ajedrez, backgammon, bridge y de numerosos otros juegos de mesa.

3.1 Antecedentes del juego en red

A pesar de lo que pueda sugerir la explosión de popularidad por la que atraviesa actualmente el juego en red a través de redes locales e *Internet* la

¹¹ Hay que destacar que algunos videojuegos como "Quake" y "Counter Strike" (dos juegos de combate en 3D de mirada subjetiva muy utilizados para el juego en red) están basado en sistemas de software abierto que permiten de introducir modificaciones (escenarios, personajes, armas, misiones, etc.) De hecho los dos juegos mencionados están basados en la plataforma de "Unreal" un juego anterior de características similares.

posibilidad de jugar en redes telemáticas utilizando un ordenador personal comenzó hace más de veinte años.

En 1979 estudiantes de la Universidad de Essex crearon una versión informática multiusuario del juego de rol *Mazmorras y Dragones –Dungeons & Dragons* - basado en el uso de textos alfanuméricos. Este tipo de juegos, conocidos como MUD ((Multi-User Dungeons o Domains) se desarrolló rápidamente en la por entonces todavía poco extendida Internet de la década de 1980, conformando las primeras “comunidades virtuales” .

El primer juego multiusuario que, siguiendo este modelo, incorporó el uso de imágenes fue *Habitat*, creado en 1986 por Lucas Films Games y Quantum Computer Services, una empresa de servicios informáticos . El juego, destinado a pequeños ordenadores domésticos *Commodore 64* (los más populares en la época), estaba diseñado para veinte mil jugadores y se preveía una posible expansión posterior hasta cincuenta mil. En la práctica llegó a reunir quince mil participantes.

Los jugadores estaban representados por personajes animados (“avatares”) que en general tenían apariencia humanoide. Los avatares podían mover, levantar, bajar y manipular objetos, hacer gestos y hablar entre sí (los diálogos se controlaban escribiendo en el teclado un texto que se desplegaba encima del avatar en una burbuja de diálogo tipo comic). Se trataba de un sistema abierto, modificable por la acción de los jugadores.

Habitat es un antecedente directo de *EverQuest* (Sony Online), *Asheron's Call* (Microsoft) y *Ultima Online* (ElectronicArts), juegos de rol multiusuario que involucran a cientos de miles de participantes conectados a través de Internet que juegan bajo la forma de un avatar de apariencia y habilidades personalizadas de acuerdo a sus preferencias¹².

Además de esta modalidad de juego multiusuario, desde poco después de la creación de la World Wide Web en 1993, los usuarios de la Red tienen la posibilidad de acceder gratuitamente a versiones reducidas de numerosos videojuegos para computadora, en la mayoría de las ocasiones novedades, que los editores introducen en Internet básicamente con fines promocionales. De este modo, los posibles compradores pueden probar los juegos antes de decidirse a

¹² En 2002 EverQuest contaba con 450 mil abonados, Asheron's Call 250 mil y Ultima On Line, 230 000 personas provenientes de 140 países diferentes. El costo de suscripción a estos juegos ronda los 10 dólares mensuales (p.e. la suscripción a la versión on line de Sims de Electronic Arts, un popular videojuego de simulación de “vida social”, lanzada al mercado en diciembre de 2002, tiene un coste de 9,99 dólares mensuales y para Asheron's Call el precio es de 9,95 U\$S)

comprarlos. Por ejemplo, la primera entrega de *Doom*, un juego de extrema violencia para computadora personal que ha marcado una época en el mundo del entretenimiento informático, antes de salir al mercado, fue distribuido a través de la red en una versión reducida de este tipo. Asimismo, sitios especializados en juegos y otros portales de la Web, ofrecen además la posibilidad de jugar a versiones digitales de diversos juegos de mesa y recuperar videojuegos históricos como el *Pong*, *Space Invaders* y *PacMan* y diferentes versiones del *Tetris*¹³.

Es importante destacar que en el año 2000 los canales de juego estaban siempre entre los tres sitios más visitados de AOL, el principal proveedor mundial de servicios de Internet¹⁴ y que según un estudio de la consultora Media Matrix el 57% (aproximadamente 58 millones de personas) del total de los usuarios de Internet en Estados Unidos visitaron un sitio de juegos on line durante octubre de 2001, lo cual sirve como muestra de la dimensión que está adquiriendo esta modalidad de entretenimiento¹⁵.

3.2 Entre metáfora y realidad

Los juegos multiusuarios concebidos especialmente para ser utilizados a través de una red telemática ofrecen un interés especial, en tanto muestran los primeros rasgos de la conformación de un nuevo tipo de relaciones sociales no profesionales más o menos estables en donde la presencia física no es condición previa necesaria y en donde, en principio, no existe otro interés que el de compartir momentos de ocio.

Estas plataformas tienen la capacidad de crear una comunidad de jugadores que operan simultáneamente sobre un espacio simbólico colectivo consiguiendo, en muchos casos, crear sentimientos de pertenencia. La existencia en el espacio simbólico (“mundo virtual” o “ciberespacio” en la terminología utilizada habitualmente en la literatura sobre el tema) parece de este modo superponerse a la existencia real de cada uno de los participantes en el juego. Ciertos programas, como el *Ultima on line*, incorporan un traductor automático que permite que personas con lenguas maternas diferentes y situadas quizás a cientos o miles de kilómetros de distancia puedan intercambiar mensajes con relativa fluidez.

¹³ “Space Invaders” (el típico “marcianitos”) y “PacMan” (conocido en España como “comecocos”) son los juegos emblemáticos de la primera gran época de la historia de los videojuegos (1979-1983). “Tetris” es una suerte de puzzle cinético cuya primera versión acompañó el lanzamiento de la primera versión de la consola portátil “Game Boy” de Nintendo en 1989.

¹⁴ Fte. IDATE news nº149, 16 de mayo 2000

¹⁵ Fte. IGDA Online Games White Paper, presentado en la Conferencia de Desarrolladores de Juego, 2002

De hecho, los editores remarcan en la promoción de estas aplicaciones multiusuario la dimensión vivencial que se le otorga a la experiencia de juego. Inclusive, aludiendo en ocasiones a la posibilidad de vivir una “nueva vida virtual”

“Un mundo virtual es un lugar en donde usted co-habita con cientos de miles de otras personas simultáneamente. (...) El hecho que usted exista con otra gente real de todo el mundo añade un nivel de inmersión que debe ser experimentada para ser creída”

“UO es un lugar en el que puedo encontrar nueva gente y disfrutar la compañía de amigos”

“Las posibilidades para su nueva vida virtual son realmente infinitas”¹⁶.

La creación de una segunda vida social en el espacio simbólico generado por estos juegos comunitarios produce cierta inquietud ante la posibilidad de que las horas que los jugadores pasan delante de la pantalla sea a expensas de sus “vidas reales”¹⁷. Sin embargo, no hay ningún estudio que confirme este temor y demuestre que el tiempo dedicado a jugar en red (o a chatear, otro modo de comunicación por computadora que suele provocar reparos por el mismo motivo) sea en detrimento de la vida social y no, por ejemplo, de la televisión, que ocupa muchas horas de la vida de millones de personas en todo el mundo ¹⁸. Por otro lado, no hay que desdeñar la posibilidad que ofrece Internet para establecer relaciones personales con otros participantes en el juego sin que sea necesario una mediación corporal. Relaciones que estarán condicionadas por el medio tecnológico a través del cual inicialmente se desarrollan pero no hay motivo para despreciar su carácter social ¹⁹.

La incidencia de los juegos en red en la formalización de renovados modos de socialización adquiere toda su dimensión en el caso de las modalidades de juego en equipo. Programas como el *Counter Strike*, un popular juego bélico multiplayer, estimulan el juego en equipo. Esto favorece que los jugadores se reúnan para jugar en locales especialmente acondicionados. En muchos casos, jugadores de distintos lugares organizan encuentros presenciales para conocerse personalmente.

Esta práctica a acercarse al otro, más allá del propio juego, sea exclusivamente a través de la pantalla o personalmente, favorece la posibilidad de

¹⁶ Sitio web de *Ultima online*: “A Virtual World is a place you co-inhabit with hundreds of thousands of other people simultaneously (...) The fact that you exist with other real people from around the globe adds a level of immersion that must be experienced to be believed”. “UO is somewhere I can meet new people and enjoy the company of friends” “The possibilities for your new virtual life are truly endless” <http://www.ultimaonline.com>

¹⁷ El segmento de jugadores que más juega a este tipo de juegos les dedica alrededor de 20hs por semana

¹⁸ En España, en 1996 el tiempo diario dedicado a ver televisión era de 3, 5 horas, similar al de otros países europeos como Gran Bretaña e Italia y algo inferior a las 4 horas por día que se registraba en Estados Unidos. (Fte UNESCO 1998)

¹⁹ Sobre el uso de la red como espacio para establecer y mantener relaciones afectivas ver “La Red del Amor” Diego Levis 2002, en la Biblioteca de Quaderns Digitals <http://www.quadernsdigitals.net>

conocer gente y hacer amistades, reforzando muchas veces lazos previos y quitándole virulencia al peligro de provocar aislamiento social que se le suele atribuir a la comunicación digital y en particular a los videojuegos. De hecho la creciente popularidad de los juegos en red ha dado lugar a la multiplicación de locales comerciales que ofrecen la posibilidad de reunirse con amigos y con otras personas para jugar en red (LAN o Internet)

En una sociedad como la nuestra, en la que la ciudad es percibida como un territorio hostil, los espacios públicos de encuentro se han reducido. En este contexto, los espacios públicos para jugar en red y conectarse a Internet aparecen como una alternativa para conocer gente y relacionarse con otras personas. Al fin y al cabo vivimos en un entorno sociocultural que ha hecho de las pantallas electrónicas uno de sus principales espacios públicos.

4- Pantallas, informática y violencia

No todos los videojuegos son violentos, ni siquiera la mayoría, pero la presencia de componentes belicistas y violentos es una constante en la historia de los videojuegos. El juego en red no es una excepción. *Quake*, un muy violento juego de combate en 3D, fue hacia finales de la década de 1990 uno de los principales impulsores de la popularización del juego en redes locales. Los juegos multiusuarios de espíritu comunitario como *Ultima On line* y *Everquest* tampoco están exentos de contenidos violentos.

Counter Strike, uno de los juegos en red por equipos más jugados en el mundo, es un juego bélico en primera persona basado en la lucha contra el terrorismo. Los jugadores pueden elegir entre ser terroristas o formar parte de las fuerzas antiterroristas. Las imágenes en 3D y las acciones son de enorme realismo. Los jugadores pueden elegir sus armas entre réplicas perfectas de armas reales de uso militar que reproducen con detalle no sólo la apariencia sino también las características de uso y el poder de fuego de cada una ellas²⁰. El juego consiste en matar a los miembros del bando contrario mediante el uso de estas armas. La violencia desmedida representada de la pantalla no se traslada a los locales de juego más que en forma de gritos de aliento o reprobación entre jugadores de un mismo bando o de desafío y amenaza hacia los miembros del equipo rival. Eso no implica que este jugar en la violencia no pueda tener efectos a mediano o largo plazo .

²⁰ En los sitios web dedicados al juego se incluye un anuncio en el que se señala la pertenencia al GAT (Gamers Against Terrorism -Jugadores contra el Terrorismo)

La vinculación entre la industria armamentista y la informática es mucho más estrecha que la presencia de elementos belicistas en los videojuegos. El origen de los ordenadores es militar y es sabido que el uso de las tecnologías informáticas ha transformado completamente el modo de hacer la guerra.

Los videojuegos, al igual que otros medios de comunicación y de expresión, se han beneficiado, y se benefician, de innovaciones tecnológicas desarrolladas en el ámbito militar -desde la generación de imágenes en 2D y en 3D hasta los sistemas de retroalimentación y las redes avanzadas. “A partir de la demanda de más detalle, más ambientación, y más realidad, las simulaciones modernas de combate pretenden ser más reales que lo real. Ya no basta con modelar hasta el último tornillo las máquinas de guerra, también hay que crear un conflicto, una justificación, un entorno propicio para una intervención armada políticamente correcta “ (Gómez Cañete 2001). Una simulación que en ocasiones es utilizada por las autoridades militares como elemento de referencia en caso de plantearse un conflicto real en el espacio geopolítico utilizado como escenario del juego.

No siempre somos conscientes de los vínculos que existen entre la industria bélica y la industria de la comunicación. El fenómeno no es nuevo, se pueden encontrar varios ejemplos en el pasado, pero en estos últimos años se ha intensificado notablemente ²¹.

En el caso de los videojuegos, esta simbiosis alcanzó un punto álgido durante el año 2002 con el lanzamiento de dos juegos en línea creados por el Ejército de Estados Unidos dentro de una campaña de reclutamiento de efectivos. *America's Army: Operations*²², es un juego de aventuras comparable al *Counter-Strike* que fue desarrollado por la Escuela de Post Grado Naval de los Estados Unidos conjuntamente con empresas privadas de videojuegos. El segundo juego, *C-Force*²³, muestra mejor el trabajo diario de los miembros del ejército y puede ser utilizado para el entrenamiento de soldados y el entretenimiento de civiles. La inversión para el diseño de los dos programas y el mantenimiento de 140 servidores para el juego en línea fue de alrededor de 7 millones de dólares.

La industria bélica y la comunicación están cada vez más entrelazadas. No sólo en el caso de los juegos informáticos. Ante esta situación, es difícil imaginar que, sin la existencia previa de una clara posición de rechazo social a la cultura de las armas, se pueda producir a corto o mediano plazo una disminución en la

²¹ El ejército de Estados Unidos utiliza desde hace años versiones especiales de juegos de combate comerciales como *Doom* y *Quake* para el entrenamiento de soldados

²² <http://www.americasarmy.com/>

²³ <http://www.futurecombat.net>

cantidad e intensidad (siempre creciente) de la violencia de los contenidos de los videojuegos y de otros medios de comunicación. Al fin y al cabo, la promoción de la violencia para la resolución de conflictos responde a intereses concretos de quienes defienden una visión belicista de las relaciones sociales.

Las armas son símbolos en sí mismas y en tanto esto son portadoras de significados. El culto a las armas forma parte de una “invasión masiva, en la conciencia humana, del sistema de guerra” (Luckham 1986:9) Muchos videojuegos participan de esta cultura armamentista, hegemónica y global, basada en el fetichismo a los sistemas de armas avanzadas presentando la violencia como algo divertido. Con esto no hacen más que adoptar y reflejar valores dominantes en nuestra cultura (Gómez Cañete 2001) ¿Acaso es muy diferente en el caso de otros medios masivos como el cine, la televisión, la novela popular o el comic?

Lo más sencillo es asimilar la violencia de los juegos a la brutalidad que muestran muchas películas y programas de televisión. Así, diluida en el gran caldo de la violencia mediática, la preocupación por los contenidos de los videojuegos pareciera perder parte de su sentido. Sin embargo, a diferencia de la televisión o el cine, los videojuegos involucran activamente al jugador en la escena que está mirando. El espacio físico donde tiene lugar el acto de jugar es suprimido. La pantalla se convierte en el escenario en el cual transcurre la acción. El jugador ingresa en el micromundo cerrado del videojuego desapareciendo la distinción entre actor y espectador. Así para poder seguir jugando se ve impelido a asumir de modo personal la ejecución de las acciones del personaje del juego. En el caso de los juegos violentos, “matar” a sus adversarios y destruir todos los obstáculos que se interpongan en su rumbo es la única respuesta posible que tiene si desea que el juego continúe. Esto implica una significativa diferencia cualitativa con la televisión y el cine.

Matar jugando, jugar a matar no es necesariamente lo mismo que mirar matar. Esta diferencia para nada superficial es la que separa la violencia en los medios audiovisuales de la violencia en los medios interactivos.

El acto violento que tiene lugar en el videojuego es una parodia que finge ser lo que no es. En el caso de las modalidades de juego competitivo el acto de disparar con el objetivo de “matar” se hace sobre personajes detrás de los cuales hay otros jugadores empeñados en lo mismo. Representación simbólica en la que los jugadores son los protagonistas de un simulacro sin fin, en el que matar y morir

no acarrea ninguna consecuencia física perceptible. Los posibles efectos sobre el espíritu son otra cosa.

Pero no hay nada que temer. La violencia de los videojuegos es divertida y banal. Un buen entrenamiento para aceptar con indiferencia los muertos ajenos en las guerras propias. Es lo que corresponde en una cultura de simulación y violencia. ¿Acaso vale la pena recordar que tener plena conciencia del valor de cada vida –todas las vidas- es la barrera más eficaz que puede levantarse contra la barbarie y en defensa de la libertad?²⁴.

El juego siempre vuelve a empezar y es real.

5- Juegos de un nuevo tiempo

La existencia de videojuegos de contenidos rechazables no debe llevar a rechazar a los videojuegos en su conjunto. El juego informático en general y el juego en red en particular, son un modo de entretenimiento - y como tal de socialización- propio de la sociedad informacional .

Las formas de entretenimiento hablan de la sociedad en la que se producen. A una época caracterizada por el desarrollo tecnológico de los medios de comunicación que permiten enviar y recibir mensajes en cualquier formato de manera prácticamente instantánea sin importar la distancia, le corresponden modalidades de juego capaces de vincular en el mismo espacio simbólico a miles de personas situados en cualquier lugar del mundo, como es el caso de los juegos multiusuarios en red. Mucho más si estos juegos son capaces de generar a su alrededor un mercado económico de proporciones potencialmente desmesuradas.

Ya en 1931, Aldous Huxley nos ofrecía en “El mundo feliz” una de las principales claves para entender la evolución de la industria de los videojuegos

"es curioso pensar que (...) la mayoría de los juegos se jugaban sin más aparatos que una o dos pelotas, unos pocos palos y a veces una red. Imaginen la locura que representa permitir que la gente se entregue a juegos complicados que en nada aumentan el consumo. (...) Actualmente los Interventores no aprueban ningún nuevo juego, a menos que pueda demostrarse que exige cuando menos tantos aparatos como el más complicado de los juegos ya existentes"

No en vano, uno de los principios fundamentales de la sociedad contemporánea es el consumismo, basado en una oferta ininterrumpida de nuevos productos y servicios. En este contexto, los videojuegos son desde hace más de veinte años un importante dinamizador del mercado informático. Ante este antecedente, muchos

²⁴ Numerosas investigaciones alertan sobre la posible incidencia de la exposición a videojuegos en el aprendizaje, desarrollo, instigación y expresión de comportamientos agresivos, en particular en el caso de individuos con personalidades violentas. Otros estudios en cambio son menos terminantes a este respecto. Ver Anderson/Dill, 2000

observadores consideran que los videojuegos también pueden llegar a ser una aplicación clave para rentabilizar las redes telemáticas avanzadas.

Lo cierto es que cada vez son más las personas que en todo el mundo se acercan a los videojuegos en red en sus distintas modalidades haciendo de los ordenadores uno de los espacios preferentes para el uso de su tiempo libre. Espacios simbólicos de naturaleza tecnológica utilizados para el juego y el encuentro para un tiempo libre cada vez más atrapado por la mercantilización y la mediación tecnológica.

Diego Levis, julio de 2003

Doctor en Ciencias de la Información, autor entre otros de "Los videojuegos un fenómeno de masas" (Paidós, 1997) y de "La pantalla ubicua. Comunicación en la sociedad digital" (Ciccus/La Crujía, 1999)

Bibliografía citada

- Anderson, C.A. y Dill, K.E. (2000). "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life" en Journal of Personality and Social Psychology, Abril 2000, Vo.78, n° 4, pp.772-790. <http://www.apa.org/journals/psp/psp784772.html>
- Caillois, R.(1967): *Los juegos y los hombres*. México. Fondo Cultura Económica, 1994.
- Gómez Cañete, D.(2001): "Ideologías y videojuegos" en Enred@ando, Barcelona, <http://enredando.com/cas/juegos/opinion44.html> (consultado el 20-11-2002)
- Huizinga, J.(1954): *Homo Ludens*, Madrid: Alianza, 1996
- Huxley, Aldous (1931):*El mundo feliz*
- Luckham, R.: *La cultura de las armas*. Barcelona:Lerna, 1985

Copyright © Diego Levis 2004-2006



La versión digital de esta obra está licenciada bajo una Licencia Creative Commons Atribución - NoComercial 2.5 Argentina