



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

DEPARTAMENTO DE ARTES Y LETRAS

PEDAGOGÍA EN CASTELLANO Y COMUNICACIÓN

**REPRODUCCIÓN DEL MODELO SOCIOCULTURAL POR MEDIO**

**DE LOS VIDEOJUEGOS BAJO EL PARADIGMA DE LA**

**POSTMODERNIDAD**

Autor : SR. SEPÚLVEDA JARA, PEDRO LUIS

Profesor Guía : Sr. Espinoza Henríquez, Patricio

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PROFESOR DE CASTELLANO Y  
COMUNICACIÓN DE ENSEÑANZA MEDIA

Chillán, 2007

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer de forma muy especial, a aquellas personas que hicieron posible mi formación como profesional de la educación, pero por sobre todo me ayudaron siempre a dar lo mejor de mi y superar cada obstáculo del camino:

- A mi querido amigo, confidente y profesor Jorge Sánchez Villarroel a quién dedico el presente trabajo por ser la persona de la cual aprendí no solo lo que sé sobre la Comunicación, sino también por ser el espejo en el que me reflejo para ser cada día una mejor persona.

- A mi estimado profesor Patricio Espinoza Henríquez por su guía, sabiduría y apoyo durante mi estadía en la Universidad.

- A Natalia y Alicia por ser la razón de todo esto y lo demás.

*“Te veo en el lado oscuro de la Luna”*

Pink Floyd

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN.....</b>                      | <b>7</b>  |
| <b>CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....</b>         | <b>10</b> |
| <b>A) COMUNICACIÓN</b>                        |           |
| 1. COMUNICACIÓN HUMANA.....                   | 10        |
| 1.1 Significante y Significados.....          | 13        |
| 1.2 Lenguaje.....                             | 14        |
| 1.3 Funciones.....                            | 14        |
| 2. COMUNICACIÓN DE MASAS.....                 | 16        |
| 3. COMUNICACIÓN DIGITAL.....                  | 18        |
| 4. COMUNICACIÓN VIRTUAL.....                  | 21        |
| 5. CIBERCULTURA.....                          | 24        |
| 5.1 Hipertexto.....                           | 27        |
| 5.2 Hipermedia.....                           | 28        |
| <b>B) POSMODERNIDAD</b>                       |           |
| 1. CARACTERIZACIÓN.....                       | 29        |
| 2. CARACTERÍSTICAS.....                       | 32        |
| 2.1 Histórico Sociales.....                   | 35        |
| 2.2 Socio Psicológicas.....                   | 36        |
| 3. POSMODERNIDAD Y ERA DIGITAL.....           | 38        |
| 3.1 Discontinuidad.....                       | 40        |
| 3.2 Interactividad.....                       | 40        |
| 3.3 Dinamismo y Vitalidad.....                | 41        |
| 3.4 Mundos Etéreos.....                       | 41        |
| 3.5 Mundos Efímeros.....                      | 41        |
| 3.6 Fomento de las Comunidades Virtuales..... | 42        |

**CAPÍTULO II: CARACTERIZACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS.....43**

**A) ASPECTOS TÉCNICOS**

|     |                           |    |
|-----|---------------------------|----|
| 1.  | CARACTERIZACIÓN.....      | 43 |
| 1.1 | Historia y Evolución..... | 45 |
| 1.2 | Atari.....                | 49 |
| 1.3 | Arcades.....              | 50 |
| 1.4 | Nintendo.....             | 53 |
| 1.5 | PlayStation.....          | 61 |

**B) ASPECTOS COMUNICACIONALES**

|      |                           |    |
|------|---------------------------|----|
| 1.   | GÉNEROS.....              | 65 |
| 1.1  | Plataformas.....          | 65 |
| 1.2  | Aventuras.....            | 65 |
| 1.3  | Deportivos.....           | 66 |
| 1.4  | Disparo o Shooter.....    | 66 |
| 1.5  | Estrategia.....           | 67 |
| 1.6  | Lucha.....                | 67 |
| 1.7  | Puzzle.....               | 68 |
| 1.8  | Carreras o Velocidad..... | 68 |
| 1.9  | Rol o RPG.....            | 69 |
| 1.10 | Simulación.....           | 70 |
| 1.11 | Musicales.....            | 70 |
| 2.   | MARCO GENERACIONAL.....   | 72 |
| 2.1  | (1952-1972).....          | 72 |
| 2.2  | (1972-1983).....          | 72 |
| 2.3  | (1983-1990).....          | 72 |
| 2.4  | (1990-1995).....          | 73 |
| 2.5  | (1995-2000).....          | 74 |
| 2.6  | (2000-2005).....          | 74 |

|  |  |            |
|--|--|------------|
| 2.7  | (2005-Actualidad).....                         | 75         |
| <b>CAPÍTULO III: REPRODUCCIÓN DEL MODELO SOCIAL POSMODERNO POR MEDIO DE LOS VIDEOJUEGOS.....</b> |  | <b>76</b>  |
| 1.   | VIDEOJUEGOS Y TECNOLOGÍA.....                  | 76         |
| 1.1  | Evolución en Consolas de Videojuegos.....      | 77         |
| 1.2  | Evolución en Computadores (PC).....            | 78         |
| 1.3  | Evolución en Placas Arcades.....               | 79         |
| 1.4  | Brecha Social.....                             | 80         |
| 2.   | POSMODERNIDAD, MERCADO Y VIDEOJUEGOS .....     | 81         |
| 2.1  | Generación de Competitividad.....              | 83         |
| 3.   | PRODUCTO CULTURAL.....                         | 86         |
| 3.1  | Cultura e Intertextualidad.....                | 87         |
| 4.   | NARRACIÓN, POSMODERNIDAD Y VIDEOJUEGOS.....    | 91         |
| 4.1  | Ritmo del Lector.....                          | 93         |
| 4.2  | Aparición de Hiperrelatos Complementarios..... | 94         |
| 4.3  | Realidad.....                                  | 95         |
| <b>PROYECCIONES.....</b>   |  | <b>97</b>  |
| <b>CONCLUSIONES.....</b>   |  | <b>98</b>  |
| <b>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA.....</b>  |  | <b>100</b> |
| <b>BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA.....</b>   |  | <b>104</b> |

## INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han pasado a formar parte de la cultura de masas propia de la posmodernidad desde el momento mismo de su creación, es más, como producto tecnológico de ocio informático, su nacimiento se produce dentro del período denominado como Posmodernidad. Este paradigma sociocultural y económico con el cual identificamos la época contemporánea, posee una serie de características que lo definen como un período específico y significativo para la historia del hombre, posiblemente la característica más importante de éste lo sea el fenómeno social y económico conocido como globalización, concepto que pretende describir la realidad inmediata como una sociedad planetaria, más allá de fronteras, barreras arancelarias, diferencias étnicas, credos religiosos, ideologías políticas y condiciones socio-económicas o culturales. Otras características de la posmodernidad lo son la velocidad y el ritmo de vida vertiginoso del cual somos testigos directos, es decir podemos observar como las cosas van variando y adaptándose rápidamente a los cambios que van surgiendo día a día de manera casi desenfrenada. La fragmentación es otra característica propia de la posmodernidad, y se ve reflejada perfectamente en los productos de los medios masivos de comunicación, al tomar prestados éstos, elementos de otros tipos de producciones culturales o simplemente por medio de una parrilla programática ofrecer una serie de programas que no necesariamente guardan alguna relación con el programa siguiente o anterior y en el caso de una teleserie por ejemplo, dejar un capítulo incluso para ver el siguiente al otro día y pasar a un noticiero. Dichas características se ven reflejadas en prácticamente toda actividad humana,

no importando su origen o naturaleza. No existe todavía un punto claro para identificar el origen preciso de la posmodernidad, pero basta con aclarar que es un espacio del tiempo en el cual se ha podido observar una serie de acontecimientos que han cambiado radicalmente algunas de las antiguas concepciones que teníamos, sobre todo del arte y la economía. En cuanto al arte es preciso señalar que durante este periodo han aparecido nuevas formas de expresión, como lo son el denominado séptimo arte o cine, la narración por viñetas o comic, las nuevas formas de narración ofrecidas por la literatura, mucho más rupturista y enfocada en buscar elementos originales que distingan aun más la obra, la poesía y la completa revolución que se puede apreciar hoy en día, donde esta traspasa el papel y la podemos ver en forma gráfica e incluso digital. En cuanto a lo económico, destaca el libre mercado y la libre oferta que ha posibilitado la producción de una serie de productos que antes no se podían ver o estaban destinados a estratos sociales con mayor poder adquisitivo, destacando la producción masiva de computadoras y electrodomésticos en general. La televisión es propia también de la posmodernidad y junto a ésta se expande infinitamente el mercado publicitario, posiblemente el centro económico más característico de la posmodernidad. Todo esto que hemos nombrado ha dado paso también a una serie de problemáticas comunicacionales nuevas que han sido recogidas o tratadas de diversas formas, como lo son por ejemplo Internet, las tribus urbanas, los graffiti, el hipertexto, entre otras. Y esto ha sido porque la cultura no escapa de los modelos socioeconómicos establecidos, al contrario, en la mayor parte de los casos se amolda a éstos, y en este período, sobre todo lo cultural, está íntimamente ligado a lo comunicacional, ya que son los medios masivos de

comunicación los principales transmisores de la cultura posmoderna que hemos construido. Esto no es nada nuevo, existe bastante teoría en base a ello, lo nuevo es que nos estamos olvidando de otros transmisores de esta cultura postmoderna que nos rodea; existen también nuevas problemáticas comunicacionales que reproducen la cultura postmoderna, una de ellas es los videojuegos, producto netamente postmoderno, nacido en esta época y fiel representante de uno de los principios más básicos de la posmodernidad: la búsqueda de nuevos espacios y formas comunicacionales. Como tal, los videojuegos vienen a representar toda una nueva teoría comunicacional ligada principalmente a la tecnología, las nuevas técnicas multimediales, el uso del hipertexto, la formación de nuevas realidades de vida, tribus digitales y por supuesto, todo un nuevo espacio publicitario y comercial, pero principalmente una nueva forma de concebir el mundo mediante una forma de comunicación masiva que reúne a millones en torno una pantalla y los hace interactuar con una máquina, o como es común actualmente, por medio de una máquina interactuar miles de seres humanos en un mismo espacio y tiempo, rompiendo cual base postmoderna, con las normas establecidas desde siempre por el lenguaje. Abordaremos los videojuegos como una problemática comunicacional, propia de la posmodernidad, que reproduce muchas de las características de ésta, y de una u otra forma influye en muchos de los procesos sociales, culturales y económicos que podemos observar en la actualidad.

## **CAPITULO I: MARCO TEÓRICO**

### **A) COMUNICACIÓN**

#### **1. COMUNICACIÓN HUMANA**

Si entendemos comunicación como un proceso de transmisión y recepción de ideas, información, mensajes; y agregamos a este concepto las ideas de intencionalidad y contexto, especificando finalmente por medio de un sistema de signos lingüísticos, que llamamos lenguaje, nos estaremos acercando un poco a la concepción de comunicación humana; o por lo menos a la parte visible de esta, ya que, precisamente si algo caracteriza a la comunicación humana, es la multiplicidad de sus significados, caracterizaciones, y lo que más nos importa para nuestro tema, funciones y formas de materializarse. En todo caso basta que entendamos la comunicación humana como un proceso que permite a las personas construir y compartir significados. En una aproximación muy básica, los elementos que deben darse para que se considere el acto de la comunicación son:

**Emisor:** Es quien emite el mensaje.

**Receptor:** Es quien recibe la información.

**Mensaje:** Es lo que se quiere transmitir.

**Canal:** Es el medio físico por el que se transmite el mensaje.

**Código:** Es la forma que toma la información que se intercambia entre el emisor y el receptor.

**Contexto:** Es la situación extralingüística en la que se desarrolla el acto comunicativo.

(Modelo de Comunicación Estándar)

Esta es una construcción denominada Modelo de comunicación, del cual existen bastantes tipos dentro del área de la comunicación humana, unos más complejos que otros. En general, solamente amplían algunos de los factores ya mencionados, caracterizándolos de forma más detallada.

En las comunicaciones humanas cotidianas el emisor, en rigor, es al mismo tiempo receptor y el receptor es al mismo tiempo emisor. Ambos son interlocutores o comunicantes. Estos interlocutores dialogan para construir el código compartido y para construir el mensaje. La devolución del receptor se la conoce como retroalimentación, y es necesaria para que el emisor ajuste el código con el que se expresa. Este mensaje que se comparte explicita una “manera de ver el mundo”, una cosmovisión. Los mensajes de cada interlocutor se ordenarán secuencial y sintácticamente según esta visión: lo que se dice y lo que se decide no decir depende de ello, así como la “puntuación” de la realidad comunicada y los aspectos a resaltar. Reconocer la cosmovisión propia y la del otro, y

transparentarlas en una situación comunicativa, es un imperativo ético: caso contrario, el mensaje propio se definirá como verdad absoluta y “objetiva” a reconocer por los otros sujetos, cuyos mensajes deberán adaptarse a ella.

El mensaje se expresa a través de códigos. Un código es un conjunto de signos arbitrariamente cargados de significados, a través de un acuerdo que realiza un grupo o una sociedad, lo que va conformando una cultura. El código más utilizado – y el más complejo – es la lengua.

Un mensaje construido a partir de un código es un mensaje racional, que pone en marcha una *comunicación digital*. Pero existen también *comunicaciones analógicas*: la mirada, los gestos, un golpe de puño, la distancia corporal o proxémica. A este conjunto indisoluble de mensajes digitales y analógicos lo tomaremos como el verdadero mensaje, que incluso puede ser contradictorio (decir que se quiere a alguien mientras se lo agrede físicamente, por ejemplo).

De igual forma, existe un mensaje que acompaña “lo dicho” que es el mensaje relacional. La propuesta de relación que hacemos a nuestro interlocutor (agresividad, empatía) depende del ámbito físico que se propone, los medios elegidos, los sentimientos que se expresan, etc. Este mensaje relacional se conoce como metamensaje y resulta clave en el caso de las instituciones públicas.

En la dinámica de equipos, grupos e instituciones sociales y públicas deberán tenerse en cuenta tanto los mensajes racionales y los metamensajes acompañantes: el ámbito o los medios elegidos, el clima a crear, lo “no dicho”.

### **1.1 Significantes y significados**

Las palabras de una lengua sugieren distintos significados según la época, el lugar, el contexto y los grupos, lo que va constituyendo modismos, “jergas” o lenguajes alternativos. A la palabra en sí, vacía de significado, la reconocemos como significante. A la carga de sentido que un grupo o sujeto le atribuye la llamaremos significado. \_

## 1.2 Lenguaje

“Elemento posibilitador de la existencia del pensamiento”

(Manning 1987)

“Sistema socialmente estructurado de patrones sonoros con significados normalizados”.

(Vander 1986)

**1.3 Funciones.-** 1) El lenguaje permite que el conocimiento la experiencia y, en general, el bagaje cultural de las sociedades se transmita de generación en generación, con lo cual aquellas pueden mantener su identidad y su existencia misma. 2) De acuerdo a Berger y Luckmann (en “La construcción social de la realidad”), el lenguaje es un importante instrumento de legitimación de los universos simbólicos propios de cada cultura o sociedad, lo que lleva a cabo, por ejemplo, a través de máximas, refranes o saber científico. 3) El lenguaje permite la comunicación entre los diferentes individuos y sectores de una sociedad o una cultura, pudiendo ser utilizado en este contexto con diversos fines: para cohesionar, para sojuzgar, para controlar, para organizar, para pacificar, etc.

(Cazau 2003)

Precisamente, si tomamos en cuenta ésta capacidad humana, y la aislamos de las definiciones dadas, tendremos por resultado lo que denominaremos *facultad del lenguaje*. Dicha facultad nos ha permitido como especie desarrollar a través de la historia una serie de dispositivos de comunicación de la más diversa índole y variedad. Algunos de carácter sistémico, como códigos, lenguas y escritura, otros, de carácter simbólico o abstracto, como las artes, y un tercer tipo relacionado con la utilización de todo anterior por medio de la construcción de diversos canales, destacando en este tramo, los medios masivos de comunicación y la utilización de maquinaria para el manejo de la información, o también llamada informática.

Estas construcciones han posibilitado el desarrollo del modelo básico de comunicación, ampliando los factores que en él aparecen, no sólo en cuanto a crear nuevos factores, sino también en ampliar la gama de características y funciones que dichos factores poseían. Por ejemplo los mensajes pasan a ser transmitidos de forma pública, lo que amplía el factor receptor, así como los medios masivos de comunicación, dada su naturaleza, amplían el factor emisor. Dichas características nos sumergen en una nueva categoría de comunicación que denominaremos comunicación de masas.

## 2. COMUNICACIÓN DE MASAS

Cuando hablamos de comunicación de masas, en términos generales, nos referimos a la difusión a través de los medios de comunicación social de un cierto tipo de información de interés masivo, públicamente o, más precisamente, de forma masiva. Una característica distintiva de este tipo de comunicación consiste en que se dirige a un público disperso o colectividad, es decir lo que podría denominarse propia y puramente “masa”. Requiere, para llevarse a cabo, de la utilización de una máquina interpuesta (entre emisor y receptor). Esta máquina o complejo técnico de comunicación, que se funde e identifica con el medio, condiciona decisivamente el producto informativo, además de separar el factor emisor del factor receptor, siendo de carácter unilateral, o al menos con un feedback débil. No existe apenas interacción entre emisor y receptor durante y después de la emisión de la información, por lo que carece del medio característico usado en las cadenas comunicativas para eliminar las disonancias: la retroalimentación o feedback. El emisor es sólo emisor y el receptor es sólo receptor, por lo que el primero tiene dificultad para informarse del efecto producido por la comunicación y el segundo para ajustar los contenidos de ésta a sus necesidades, careciendo de un “cara a cara” típico de la comunicación frontal.

La comunicación de masas, y principalmente los medios masivos de comunicación, han posibilitado como nunca antes en la historia del hombre, la transmisión de una cantidad prácticamente infinita de información de las más variadas características y áreas del conocimiento, creando en el proceso nuevos

tipos de información, los cuales han evolucionado en productos mediáticos que por medio de sus propias especificidades han dado como resultado la proliferación de nuevas formas de comunicación y una constante búsqueda por aprovechar las ventajas que la tecnología proporciona al proceso de comunicación.

La investigación científica, y el constante deseo de potenciar las formas de comunicación, han dado como resultado algunos de los más grandes adelantos que hemos podido observar, tales como la radio, el cine, la televisión, la prensa escrita o las revistas. Todas estas han pasado por la adaptación con otras formas de comunicación extraídas de la literatura, la música, la pintura, el dibujo, la investigación científica, el teatro, por citar algunas, integrándolas, reformulándolas o simplemente creando nuevas; ejemplos existen varios, como el telefilme, el documental, el radioteatro, el comic o la telenovela.

Esta constante evolución y reconstrucción también pasa por la mejora de los dispositivos ya existentes, sobre todo en cuanto a la actualización de las calidades de audio e imagen por medio de la tecnología, es aquí donde se ubican conceptos tales como televisión digital, fotografía digital, sonido envolvente, hipertexto, es decir todo aquello relacionado con la digitalización, que ha demostrado que no existe algún tipo de comunicación que no pueda pasar por este proceso, estando en este apartado nuestro tema principal, es decir, los videojuegos como construcción o producto de la llamada comunicacional digital.

### 3. COMUNICACIÓN DIGITAL

Antes de hablar de comunicación digital, es necesario detenernos momentáneamente en el término *digital*, o más específicamente *digitalización*. Cuando hablamos de “*lo digital*”, hacemos referencia a una forma de representar la información con valores numéricos. Los computadores representan la información con dígitos binarios. Un bit puede representar como máximo 2 valores; dos bits, 4 valores, ocho bits, 256 valores; y así sucesivamente. Los valores intermedios entre dos números son representados como el menor o el mayor de ambos. Como la representación digital reproduce un valor en forma de número codificado, el rango de valores representados puede ser muy amplio, aunque el número de posibles valores está limitado por la cantidad de bits utilizados. Ahora bien, cuando hablemos de *digitalizar*, nos referiremos a convertir cualquier señal de entrada continua (analógica), como una imagen o una señal de sonido, en una serie de valores numéricos. Por ejemplo, la imagen que se manda mediante un fax se digitaliza línea a línea (mediante el escáner que lleva incorporado). Cada línea se convierte en una combinación de ceros y unos que se transmiten por la línea telefónica. O la señal de teléfono de nuestros celulares, la voz, o código de voz, pasa a convertirse en una señal o código digital, mediante la transformación de ésta a números por medio de computadoras, siendo luego interpretado este código por la electrónica del celular, permitiéndonos a nosotros escuchar aquella codificación, en forma de audio nuevamente.

La digitalización de la comunicación, como proceso, está íntimamente ligada al avance tecnológico, es decir a medida que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación lo permiten, nuevos campos o áreas de la comunicación se sumergen en el proceso digitalizador, convirtiéndose prácticamente en una vorágine de la cuál es imposible, en estos tiempos, escapar. Desde los ya tan populares, indispensables y ya citados celulares, pasando por las imágenes fotográficas (cámaras digitales), el cine y video casero (a través del DVD), la música (MP3), sin mencionar el amplio espectro de adaptaciones que se posibilitan gracias al medio digitalizador por excelencia, Internet, tales como la radio y televisión *online*, el correo electrónico o e-mail, la prensa digital, los blogs, álbumes de fotos digitales, videos y un sin fin de información que es recopilada, digitalizada, almacenada en potentes servidores, y puesta a disposición, gratuita en su mayoría, del público que navega por esta red. Otro ejemplo claro del impacto que está teniendo la digitalización de la comunicación, lo podemos observar en el preciso momento en que realizamos este trabajo, nos referimos a la puesta en marcha de la televisión digital, la cual revolucionará el paradigma con el cual estábamos acostumbrados a ver la televisión. A grandes rasgos, quiere decir que por medio de un decodificador digital que integramos al televisor (en los televisores nuevos viene integrado) podremos manejar a nuestro gusto y conveniencia la señal que por él se transmite, puntualmente manejar el horario de la programación, ver los programas que seleccionemos, avanzar o retroceder los programas en tiempo real, y una serie de cualidades más. La puesta en marcha de este servicio en nuestro país se encuentra en una etapa bastante avanzada, en la que sólo falta decidir la norma que regirá este nuevo servicio, estando en disputa

dos grandes franquicias, la japonesa y la norteamericana, cada una con sus características positivas y negativas.

Como podemos observar, la digitalización de la comunicación es un fenómeno no menor, que trasciende los puros tecnicismos, es un proceso real y reconocible que afecta en un porcentaje aun desconocido, nuestra experiencia de vida y concepción de la realidad. Nuestro tema, los videojuegos, se enmarca en esta forma de comunicación digital, y junto con otros sistemas, unos más complejos que otros, da forma a nuevas instancias definitorias en las cuales necesariamente debemos detenernos antes de continuar con nuestro tema central.

La comunicación digital, dada precisamente su naturaleza comunicacional, no escapa a características finas de toda comunicación, es por ello, y sobre todo por ser una construcción del ser humano, que este proceso necesariamente tiende a ampliarse, sociabilizarse y en última instancia, -para más de alguno discutible- democratizarse, reformando paradigmas existentes o simplemente creando otros nuevos. En esta epata nos podemos dar cuenta que nos acercamos a conceptos como cultura, sociedad o democracia, pues bien, precisamente hacia allá vamos, al introducir ahora los conceptos de comunicación virtual y muy especialmente el de cibercultura.

#### 4. COMUNICACIÓN VIRTUAL

Por lo general, relacionamos el término virtual con aquello que puede ser real o tener un acercamiento a la realidad, siendo esto no del todo verdadero al final. Esta una aproximación más o menos correcta para nuestro propósito, aunque cabe agregar que al término virtual, deberemos agregarle una concepción ligada a lo digital en el sentido de su concepción; es decir, nos referiremos a lo virtual en cuanto una representación de comunicación digital más avanzada o específica, y que implica la representación o incluso recreación de una realidad, que puede ser tanto imaginaria como no imaginaria, y que involucra una real interacción con los códigos dispuestos en su puesta en escena por medio de un dispositivo digital, siendo el más común, el computador. Entonces cuando hablemos de comunicación virtual, nos referiremos al:

“intercambio de información en entornos virtuales, es decir en entornos que están parcial o totalmente basados en inputs sensoriales generados por ordenador”  
(Rodríguez 2004)

La comunicación virtual, permite una serie de usos y funciones que pueden combinarse como se quiera a través del tiempo y el espacio, e incluso desafiar dichas barreras. Por ejemplo, puedo visitar un sitio Web de cocina para realizar una comida, mientras reviso mi correo electrónico, donde mis amigos me invitan a

un concierto, revisar un blog sobre los beneficios de las polillas y la vez ver un partido de fútbol transmitido desde España. En otros casos puedo presentar mi trabajo por medio de una videoconferencia a instituciones de otros continentes en tiempo real, mientras reviso las noticias del día por medio de la prensa electrónica y tomo decisiones en el momento.

Esta concepción de comunicación virtual es la más conocida y aceptada, pero como mencionamos antes *“puede implicar la representación o incluso recreación de una realidad, que puede ser tanto **imaginaria** como no imaginaria, y que involucra una real interacción con los códigos dispuestos en su puesta en escena por medio de un dispositivo digital”*. Destacamos imaginaria porque en el núcleo de su caracterización, la comunicación virtual, posibilita una serie de espacios que a grandes rasgos, reemplazan algunos que pertenecen, por norma general, a la vida “real”.

Por ejemplo podemos crear una serie de “avatares” en Internet que representen nuestra imagen “virtual” y que en muchos casos pueden suplir alguna carencia de personalidad o afectiva y reflejarlo en el “yo ideal”. O bien podemos sumergirnos de lleno en mundos virtuales, abandonando por completo el real, porque este no nos satisface, y el virtual representa nuestra “real” forma de sentir una realidad para vivir. Muchas personas que abandonan la vida que nosotros

consideramos como real, y se adentran en estos mundos virtuales, se denominan como *"lifeless"*, termino inglés que significa *"sin vida"*.

Puede sonar complejo, pero como veremos más adelante, es una conducta mucho más común y cercana a nosotros de lo pudiésemos esperar. Los videojuegos son el ejemplo de realidad virtual posiblemente más claro y potente de todos, hacho por el cual han sido aislados y serán tratados como tal con posterioridad.

Obviamente todo este escenario genera una serie de debates éticos, morales, e incluso políticos en algunos casos, principalmente por su acercamiento a terminologías como humanidad o sociabilidad, por el gran impacto que podría causar a la concepción del hombre, su psicología y visión de mundo. Como ya se podrá concluir, la misma problemática genera una respuesta, que arrastra consigo otra serie de problemáticas, englobadas en un concepto denominado cibercultura.

## 5. CIBERCULTURA

Al hablar de cibercultura, debemos suponer ciertas reflexiones como ciertas. Lo primero es asumir que vivimos en mundo de cambios vertiginosos, donde incluso el paradigma de vida que nos rige, denominado por algunos autores como posmodernidad, se encuentra en tela de juicio, ya que algunos autores están empezando hablar de la “otra posmodernidad” (Ortiz 1998, Silvio 2000) por un lado, por el otro tenemos que nos encontramos en una sociedad “dominada” por los grandes medios de comunicación y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (**NTIC**), estos últimos liderados por el omnipresente Internet (hipertexto), paradigma para esta forma de comunicación. Es precisamente en este espacio virtual donde se ha posibilitado una nueva forma de ver, comprender, producir y encontrar conocimiento, en cantidades masivas y a su vez de todas las áreas del saber.

Si entendemos esto, nos estaremos dando cuenta que, en rigor, ha aparecido una nueva forma de concebir el mundo de la información y el conocimiento, y que por lo tanto ha tenido que surgir “alguien” que consuma estos nuevos modelos de información; pues bien ese alguien lo denominaremos “cibernauta”, el cual será el encargado de utilizar estas nuevas estructuras comunicacionales. Ahora tratemos de entender estos nuevos espacios de interacción como una especie de “mundo virtual” en el cual la comunicación está marcada por la digitalización de la información y los habitantes de dicho mundo

(cibernautas) construyan y compartan en conjunto, nuevas formas de representar la realidad, enfocando esa realidad a la suya propia, es decir “la virtual”. Esta construcción de visión de mundo o realidad, la llamaremos cibercultura y ese mundo virtual lo demonizamos ciberespacio.

Espacio de recombinación (Critical Art Ensemble, 1998) plantean quienes creen que la sinergia entre un ambiente mental posmoderno y las tecnologías de la interactividad, están dando paso a una manera radicalmente distinta de acceder y producir conocimiento. **Cibermundo** (Virilio, 1988) aseguran por fin otros: aquellos persuadidos de que las nuevas tecnologías y muy particularmente las redes de conexión (el ciberespacio) configuran el factor definitivo que hará pasar la humanidad a un estado cualitativamente distinto, en el que se desarrollará una inteligencia conectada global, tan poderosa como peligrosa.

(Rodríguez 2004)

La cibercultura, regida por el lenguaje digital, permite la construcción en el ciberespacio de diversos sitios y espacios de comunicación que ponen en contacto a personas de los lugares más apartados del mundo, en un mismo tiempo y lugar. Visto de esta forma, podemos afirmar que la cibercultura es posiblemente el ejemplo más claro de la globalización, de esa aldea global que pretende reunirnos a todos bajo un mismo paradigma social y cultural. La cibercultura además es la responsable de la formación de nuevas generaciones de

personas, más cercanas a la tecnología y en algunos casos dependientes de esta, además posibilita la invención de nuevos formatos de comunicación e interacción entre personas y también genera la posibilidad de simular un sin fin de actividades de la vida real, en este mundo virtual.

La cibercultura, es más que un simple modelo, es un paradigma de comunicación, inserto en un paradigma socioeconómico aun más grande, nos referimos a la Posmodernidad.

## 5.1 Hipertexto

Los nuevos escenarios de transmisión y recepción de conocimiento, han requerido de nuevas formas para elaborar la información que se encuentra disponible. El formato tradicional propuesto por el libro, dispone la información en un orden secuencial, generalmente ascendente en cuanto su progresión en la entrega del contenido. Este modelo, para la cantidad de información que se maneja por las redes informáticas y los **(NTIC)**, es inaplicable, es por ello que existe otra forma de disponer dicha información, una que permite hacer una lectura no secuencial de la misma y de cierta forma emular lo que hace el cerebro humano al almacenar y recuperar información, por medio de asociación de ideas, y no en el orden en el que los sucesos ocurrieron, nos referimos al hipertexto. En el hipertexto, la información se organiza en torno a una serie de palabras clave, que permiten que, al llegar a ellas, el documento pueda avanzar hacia otra parte del mismo (delante o detrás de esa posición) o presentar información que se encuentra en otro documento. Esta forma de disponer la información, es la que posibilita la creación de sitios Web, creación de Blogs, la televisión digital, la interfaz con programas informáticos y lo más importante para nuestro tema, la “comunicación” con los videojuegos, aunque existe otro modelo, derivado directo del hipertexto, que posee una mayor trascendencia dentro de la construcción comunicativa de los videojuegos, y otros sistemas multimedia, hablamos de la hipermedia.

## 5.2 Hipermedia

La hipermedia, a diferencia del hipertexto, plantea la integración de gráficos, sonido y vídeo en un sistema que permite el almacenamiento y recuperación de la información de manera relacionada, por medio de referencias cruzadas. Es decir, cuando la información se encuentra preferentemente en formato texto, hablamos de hipertexto, pero si esta dispone de diversos recursos, tales como gráficos, videos, música, diálogos con voces, o un sin de elementos del ámbito multimedia, y además posee las características del hipertexto, en cuanto su vinculación con otras informaciones y su construcción no lineal la cual fomenta la exploración, entonces nos encontramos ante la hipermedia. Algunos formatos de hipermedia mas conocidos son, los sitios Web de videos tales como YouTube, el cual posibilita el consumo de videos de prácticamente todos los ámbitos, y además se pueden comentar en forma de post o réplica textual. Las enciclopedias multimedia, tales como Microsoft Encarta, en su construcción e interfase, ocupan de gran forma la hipermedia y el hipertexto. Por supuesto los videojuegos también son poseedores, dada su estructura multimedia, de formatos hipermediales que facilitan la interacción con ellos.

## **B) POSMODERNIDAD**

### **1. CARACTERIZACIÓN**

Cuando nos referimos a la posmodernidad, caracterizamos generalmente un “amplio número de movimientos artísticos, culturales, literarios y filosóficos del siglo XX, definidos en diverso grado y manera por su oposición o superación del modernismo. En otros ámbitos, como por ejemplo la sociología, lo posmoderno hace referencia principalmente a un proceso cultural observado en muchos países en las últimas dos décadas, identificado a principios de los 70, esta otra acepción de la palabra se explica bajo el término postmaterialismo”.

(J.Baudrillard, J.Habermas, E. Said y otros 2000)

La gran mayoría de autores teóricos de la posmodernidad, coinciden en que las diferentes corrientes del movimiento posmoderno aparecieron durante la segunda mitad del siglo XX, aunque debemos precisar que para las ideas expuestas en este trabajo, nos tenemos que apoyar fundamentalmente en las teorías sobre la posmodernidad comunicacional, específicamente en aquellas relacionas con la aparición y desarrollo de los medios masivos de comunicación o “*mass media*”.

El nacimiento de la televisión, marcará el nacimiento del posmodernismo comunicacional mediático, que a su vez coincide con el inicio del paradigma general posmoderno, como ya señalamos, a mediados del siglo XX.

Antes de abordar el tema de la posmodernidad comunicacional, debemos necesariamente detenernos en el concepto de posmodernidad, sus implicancias como paradigma histórico-económico-social y un breve repaso por las características que poseen las corrientes que la constituyen.

Existe un cierto grado de dificultad a la hora de tratar de llegar a un concepto o definición de lo que es la posmodernidad. El problema en esta tarea resulta de diversos factores, entre los cuales los principales inconvenientes son la actualidad, y por lo tanto la escasez e imprecisión de los datos a analizar. La mayoría de las ideas que podamos aportar sobre el término y sus características, son conjeturas propias o bien basadas en el escaso marco teórico válido que existe aun sobre él. Aunque, irónicamente, la mayor dificultad para establecer lo que es posmodernismo, proviene precisamente del mismo proceso o paradigma, ya que si algo lo caracteriza, es la falta de un sistema, de un orden, una totalidad, una unidad, en definitiva coherencia.

En cuanto su temporalidad, situemos a la posmodernidad como un conjunto de fenómenos e ideas que emergen desde la segunda mitad del siglo XX, y que en definitiva han evolucionado y configurado el mundo, mostrando sus principales alcances a principios del siglo XXI.

En un sentido cultural, la posmodernidad a diferencia del periodo anterior, es decir el modernismo, plantea un descrédito por el futuro, imperando la temporalidad histórica sobre el presente. Además, mientras la modernidad había instaurado un programa de racionalización de la existencia al servicio de la eficiencia instrumental, en la posmodernidad aflora lo simbólico, lo imaginario, lo irracional.

“En consecuencia, uno de los rasgos esenciales de la cultura posmoderna es la carencia de proyección en un horizonte unidireccional de futuro y la disposición de lo imaginario como un fragmentario continente de acogida que, sin carácter proyectivo, alberga una multiplicidad de identidades sociales”.

(Carretero 2007:12)

Como periodo histórico se suele señalar el punto de partida de la posmodernidad tras el fin de La Guerra Fría como consecuencia del derrumbamiento del régimen soviético, teniendo como máximo símbolo la caída del muro de Berlín (1989). Esto produce como consecuencia la cristalización de un nuevo paradigma global cuyos máximos exponentes socioeconómicos, y político-económicos son la Globalización, y el Neoliberalismo respectivamente.

## **2. CARACTERÍSTICAS**

Ahora bien, la posmodernidad, según algunos de sus teóricos, posee dos corrientes más dentro de su concepción que son la filosófica y la artística. Nos preocuparemos por esta última, que posee una íntima relación con el tema que estamos desarrollando en este trabajo. En cuanto lo filosófico, lo dejaremos de lado, dada su complejidad para determinar características históricas de su inicio y la incompatibilidad de ideas que surgen respecto a clarificar la unidad de su contenido.

La posmodernidad caracterizada como corriente artística abarca un gran número de movimientos desde los años 1950 hasta la actualidad. Los rasgos más notables del arte posmoderno son la valoración de las formas industriales y populares, el debilitamiento de las barreras entre géneros y el uso deliberado e insistente de la *intertextualidad*.

Otras características aparecen en diversas manifestaciones artísticas tales como la literatura, en la cual algunas formas representativas de la narración ya no son necesariamente las más utilizadas, tales como la narración direccional inicio-desarrollo-desenlace, ya que en la posmodernidad aparecen diversos estilos narrativos que llevan al autor a plantear su obra en diversos sentidos, que potencien mayormente el imaginario, la originalidad y la libertad creativa. Algunas de estas características se relacionan directamente con ciertos elementos típicos de la era posmoderna, por ejemplo podríamos establecer un paralelo entre algunos de los nuevos estilos narrativos, sobretodo aquellos más rupturistas que promueven una especie de “*destrucción*” del orden lógico de la información, con ya mencionado hipertexto, que a grandes rasgos funciona de forma muy parecida.

En cuanto a la lírica, se da un fenómeno parecido, pero ésta además, se sirve de nuevas plataformas para su desarrollo, las cuales han sido extraídas principalmente de la imagen, la visualidad, la semiótica y la informática. Es aquí donde nos encontramos con la poesía electrónica, que inunda muchos blogs, y que a su vez es reforzada por el hipertexto y la imagen digital, también existe un tipo de poesía digital o virtual, esta última muy exploratoria aun, pero que nos sumerge en un nuevo sitio para concebir el arte de la palabras, y sus relación con la imagen y la digitalización.

Para todo efecto, la principal característica que define al arte posmoderno, esta dada en el concepto de intertextualidad, que en rigor se define como:

“Un conjunto de capacidades presuntas en el lector y evocadas más o menos explícitamente en un texto, que conciernen a algunas historias condensadas, ya producidas en una cultura por parte de algún autor (o mejor dicho aún, de algún texto) precedente. El <<intertexto>> de una obra viene a ser así el retículo de llamadas a textos o a grupos de textos precedentes construido para el doble objetivo de la inteligencia de la obra individual y para la producción de efectos estéticos locales o globales”. (Calabrese 1994:32)

Esta característica, propia de la posmodernidad, es representativa a muchos aspectos, no solo artísticos, sino también culturales e incluso económicos y sociales, sobretodo este última será un pilar dentro de la realización de nuestro trabajo.

Vale la pena señalar que el cine y la televisión son algunos de los medios de comunicación más capaces de manifestar las características del arte posmoderno y poner en ejecución las características que lo definen.

Existen algunas características de la posmodernidad, en las cuáles coinciden algunos autores, y que citaremos, ya que algunas de ellas pueden ser observadas en muchos espacios de comunicación, uno de ellos, los videojuegos.

## **2.1 Características histórico-sociales**

1. Las grandes instituciones, como la Iglesia, pierden influencia.
2. En contraposición con la Modernidad, la Postmodernidad es la época del desencanto. Se renuncia a las utopías y a la idea de progreso.
3. Se produce un cambio en el orden económico capitalista, pasando de una economía de producción hacia una economía del consumo.
4. Desaparecen las grandes figuras carismáticas, y surgen infinidad de pequeños ídolos que duran hasta que surge algo más novedoso y atrayente.
5. Las mass medias y el marketing se convierten en centros de poder e influyen en diversos factores como:
  - 5.1. Ya no importa el contenido del mensaje, sino la forma que es transmitido, y el grado de convicción que pueda producir.
  - 5.2. Desaparecen las ideologías como forma de elección de los líderes, y es reemplazada por la imagen.

5.3. Se convierten en transmisoras de la verdad, lo que se expresa en el hecho de que lo que no aparece por un medio de comunicación masiva, simplemente no existe para la sociedad.

## **2.2 Características socio psicológicas**

1. Los individuos solo quieren vivir el presente, el futuro y el pasado carecen de importancia.
2. Existe una búsqueda de la inmediatez.
3. Se caracteriza por el proceso de pérdida de la personalidad individual.
4. La única revolución que en individuo está dispuesto a llevar a cabo es la interior.
5. Se hace culto al cuerpo y la liberación personal.
6. Se vuelve a lo místico como justificación de sucesos.
7. Pérdidas de fe en la razón y la ciencia, pero en contrapartida se hace culto a la tecnología.
8. El hombre basa su existencia en el relativismo y la pluralidad de opciones, al igual que un subjetivismo en la mirada de la realidad.

9. Pérdida de fe en el poder público.
10. Pérdida de preocupación ante la injusticia.
11. Desaparición de idealismos.
12. Pérdida de la ambición personal de auto superación.
13. Desaparición de la valorización del esfuerzo.

(Anderson 2000, J.Baudrillard, J.Habermas, E. Said y otros 2000, Lyotard 1979)

### 3. POSMODERNIDAD Y ERA DIGITAL

Lo que principalmente define a la posmodernidad, en cuanto su naturaleza comunicativa, es la aparición de una llamada “tercera era de la comunicación”, que denominamos cibercultura, la cual a su vez hace gala de un nuevo tipo de lenguaje, más universal que el mismo alfabeto: el lenguaje digital. Esta era sigue y complementa las de la oralidad y la escritura. Por su parte, Pierre Lévy (1999) afirma que tras la utilización de la escritura como el modo preponderante y valioso de la comunicación humana por parte de las sociedades modernas, surge hoy un nuevo humanismo que pone en juego otro tipo de universalidad: la interconexión generalizada. La universalidad ya no consiste en un sentido único, en una clausura semántica, sino en la posibilidad de participar de una inteligencia conectiva extendida.

Kerckhove (1999), además, propone comprender la cibercultura desde tres grandes características: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad. La interactividad, según Kerckhove, es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que los conecta a los dos. Esta interactividad se ha constituido en un campo de investigación muy importante y ha tenido un interesante desarrollo en la esfera del arte. Así, un nuevo arte desarrollado en función de estrategias de interfaz, parece ganar terreno en la expresión humana debido a que se empieza a explotar la metáfora tecnológica de los sentidos, y esa es una importante condición para la potenciación de la interactividad.

Ahora, hipertextualidad significa acceso interactivo a cualquier información, dato, archivo, etc. desde cualquier parte, es la nueva condición del almacenamiento y la entrega de contenidos. Esta hipertextualidad está invadiendo los dominios tradicionales del suministro de contenidos en forma de datos, texto, sonido y vídeo, y está sustituyendo, por ejemplo, los métodos más antiguos de entrega de noticias en todos los lugares en donde las redes existen. La hipertextualidad también se convierte en la oportunidad para reconfigurar modos de producción y acceso de medios lineales, debido a una razón que podría sintetizarse así: las tecnologías de la información del pasado son ayudas para la memoria y el almacenamiento, las principales tecnologías de los medios de información actual son ayudas al procesamiento, es decir, ayudas a la inteligencia.

La conectividad es la necesidad-deseo-posibilidad de lo colaborativo, potenciado hoy por la tecnología que tiene en la red el medio conectado por excelencia. Hoy es evidente que la Internet, es una tecnología que hace explícita y tangible esta condición natural de la interacción humana, pues se sustenta en el uso del hipertexto, con lo cual se vincula por primera vez el contenido almacenado a su comunicación.

Todo este panorama de potencialidades tecnológicas converge, según Kerckhove (1999), en un espacio para nuevas variedades de estructuras psicológicas que van a conducir a la aparición de una sensibilidad conectada, una

nueva psicología. Algo que impresiona a Kerckhove hasta obligarle a afirmar lo siguiente: “Con los sentidos y sistemas nerviosos normales de la población mundial, ahora en manos de los satélites, y con las máquinas acercándose a la condición de mente y las mentes de los humanos conectándose a través del tiempo y del espacio, el futuro puede y debe ser más una cuestión de elección que de destino” (Rodríguez 2004).

La hipermedia, juega un rol fundamental en los nuevos escenarios comunicacionales posmodernos, ya que cuando estos entornos digitales van más allá de una utilización puramente funcional para convertirse en medios de producción de mundos imaginarios alternos, podemos hablar de una estética digital, que Holtzman (1997) caracteriza así:

- **3.1 Discontinuidad:** los mundos digitales son discontinuos, no predeterminan ningún recorrido y promueven por eso la elección y la decisión libre por intereses.
- **3.2 Interactividad:** la experiencia digital no es pasiva. Demanda la participación. La obra no se define por el trabajo “privilegiado” de un artista encumbrado en su pedestal, sino por la interacción entre obra y público.

- **3.3 Dinamismo y Vitalidad:** la obra digital genera una amplia gama de posibilidades de realización, de modo que, a la manera de la improvisación en el jazz, se requiere de un alto dinamismo para la “interpretación” de la obra. Además, no hay nunca una experiencia estética única, lo que hace que la obra digital sea un objeto de mucha vitalidad.
- **3.4 Mundos Etéreos:** los mundos digitales son etéreos. No existe un ahí de la obra. Ninguna materialidad la sustenta. En contraste con las palabras físicas, no existen límites de resolución y el foco de atención del texto se potencia desde la tradicional página escrita en dos dimensiones, al espacio tridimensional, donde adquiere otras cualidades.
- **3.5 Mundos Efímeros:** la experiencia de una secuencia de bits existe sólo instantáneamente. Aún las imágenes que parecen estáticas o los efectos de persistencia digital dependen de una continua computación. Los lenguajes de programación están diseñados para su perpetua actualización. Es en la “ejecución” del programa cuando se realiza la obra.

- **3.6 Fomento de las Comunidades Virtuales:** la disolución de las barreras de tiempo y espacio promovidas por la conexión de la gente en la red, forma comunidades virtuales, generando una nueva forma de conciencia global.

Todo esto hace que el “escritor” que hoy se proponga componer un producto en formato electrónico, deba desempeñar funciones nuevas, mucho más técnicas, como la manipulación de datos, el manejo de aplicaciones multimedia y el diseño gráfico, viéndose obligado a realizar un trabajo colaborativo con otros profesionales como el programador, el dibujante, el diseñador, el técnico audiovisual, etc.

El hipermedia es entonces un soporte cuyo diseño está condicionado por dos situaciones bien determinantes: de un lado, la interactividad del usuario y, de otro, la necesaria acción interdisciplinaria del equipo que lo produce. El autor ya no es solamente el escritor o el diseñador de la estructura hipertextual, sino un colectivo al estilo de los equipos de producción cinematográfica, y ese “autor” debe ser capaz de generar la mayor interactividad posible, debe incluso proponer siempre a los usuarios la "co-creación".

## **CAPITULO II: CARACTERIZACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS**

### **A) ASPECTOS TÉCNICOS**

#### **1. CARACTERIZACIÓN**

Partamos por entender lo que es un videojuego, el cual caracterizaremos de la siguiente forma: un videojuego es ante todo un programa informático, y como tal está sujeto a parámetros matemáticos y códigos computacionales, este programa, a diferencia de otros, ha sido creado en un principio para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecute dicho programa, que puede ser un computador, una consola de videojuegos, una calculadora, una máquina de “arcades” o incluso un equipo de telefonía celular. Estos recrean entornos y situaciones virtuales en los cuales el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas predeterminadas en el programa. Aunque cabe puntualizar, que muchos videojuegos actuales, construyen reglas en tiempo real, o los mismos jugadores las van modificando, dependiendo de sus gustos y necesidades.

Los videojuegos hacen uso de una interfaz que es representada por medio de un monitor, que suele ser el televisor o alguno de similares características, y dicha interfaz es “moldeada” o controlada por los jugadores por medio del teclado,

mouse, controladores (joysticks) u otros implementos que faciliten la comunicación con el programa, como los recientes sensores táctiles, sensores de movimiento, dispositivos de vibración o implementos que simulan la realidad, tales como raquetas de tenis, palos de golf, bolas de bowling o guantes de boxeo (todos estos de carácter electrónico).

El medio de almacenamiento de estos programas, es de diversa índole, siendo los más populares en la actualidad, CD-ROM (disco compacto), DVD-ROM (disco compacto de carácter versátil, que posee 14 veces más capacidad de almacenamiento que un CD), Blue Ray (disco compacto versátil que posee aproximadamente 77 veces más capacidad de almacenamiento que un CD), tarjetas de memoria, cartuchos especiales de memoria ROM y el HDD (disco duro), ya que todos permiten almacenar grandes cantidades de información, aunque en sus orígenes, eran almacenados en disquetes, casetes, discos magnéticos y cartuchos de menor capacidad que los actuales.

## 1.1 Historia y Evolución

Los orígenes de los videojuegos, es un tema de frecuente discusión en el círculo de personas que se interesa por el tema, y esto debido a que muy pocas personas se han preocupado de sentar bases teóricas respecto al mismo. Uno de los pocos, dentro del panorama nacional, es Rafael del Villar (2000, 2005, 2006) a quién, gracias a sus aportes, consideraremos de buena forma, a la hora de sacar cualquier conclusión que aporte a la construcción de una caracterización global del tema.

Remontémonos al año 1947, Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann patentaron un sistema electrónico de juego que simulaba el lanzamiento de misiles contra un objetivo, se basaba en las pantallas de radar que usaba el ejército en la entonces reciente segunda guerra mundial. El sistema funcionaba con válvulas y usaba una pantalla de rayos catódicos. Permitía ajustar la velocidad y la curva del disparo, pero los objetivos estaban sobre impresionados, no había movimiento de video en la pantalla, no se le considera videojuego, pero si un primer intento por disponer de una interfaz electrónica que recree un entorno virtual que pueda ser manipulado.

En 1952 Alexander Sandy Douglas presenta su tesis de doctorado en matemáticas en la Universidad de Cambridge (Inglaterra) sobre la interactividad entre seres humanos y computadoras, la tesis incluye el código del primer juego gráfico con constancia segura, es una versión del "Tres en Raya" (Tic Tac Toe) para una computadora EDSAC, diseñada y construida en esa misma universidad. El programa tomaba las decisiones correctas en cada momento del juego según el movimiento realizado por el jugador, que lo hacía mediante un dial telefónico de rueda que incorporaba la computadora EDSAC. Este juego suele ser tratado como precedente, ya que no se le considera realmente un videojuego, sino un juego gráfico por computador, porque no existía video en movimiento, que es una característica fundamental de la creación de entornos virtuales.

William Nighinbottham en 1958 creó un juego llamado Tenis Para Dos (Tennis for two) usando un osciloscopio de laboratorio, consistía en interceptar una bola que cruzaba la pantalla moviendo una línea que hacía de paleta. Su autor lo mostró como curiosidad científica, nunca patentó su invención y así fue que Tenis Para Dos fue comercializado a partir de 1972 por Atari con el nombre de **Pong** con un gran éxito. Lo consideramos el primer videojuego de la historia.

Steve Russell escribió SpaceWar! en 1961 en una computadora PDP-1 en el MIT, Instituto Tecnológico de Massachusetts, la cuna de la cultura hacker justamente en aquella época. El juego era para dos jugadores, cada uno

manejaba una nave espacial e intentaba disparar a la otra, además había en la pantalla una estrella cuya gravedad atraía a las naves hasta destruirlas si las alcanzaba. El código de SpaceWar! llegó a numerosas computadoras en otras universidades y es el primer videojuego para computadoras de la historia.

Es importante señalar a Ralph Baer, ya que es considerado por muchos el inventor de los videojuegos tal como los conocemos y en su acepción más estricta, considerando que los juegos anteriores no eran aún videojuegos. En cualquier caso es el inventor de las consolas de videojuegos. Baer quería construir un sistema de videojuegos comercial para jugar en casa igual que vemos la televisión. Trabajaba en una empresa dedicada a los aparatos de televisión allá por 1951 y propuso agregar a uno de los televisores un sistema de juego interactivo, algo que resultó absurdo y fue rechazado. Posteriormente, en 1966 y por su cuenta, construyó la primera consola doméstica de videojuegos. Baer sabía lo que quería hacer pero tuvo que luchar durante años para encontrar empresas o inversores que confiaran en él para poner en el mercado la primera consola de videojuegos de la historia (Magnavox Odyssey), lo que por fin se consiguió en 1972 con un relativo éxito.

La Magnavox Odyssey fue el primer aparato que llevó los videojuegos al entorno doméstico. Incluía diez juegos distintos (tenis, hockey, submarino, simon, ski, etc.) Salió a la venta en mayo de 1972, su precio era de unos 100 dólares y a

finales de ese año se habían vendido más de 100.000 unidades. Fue conocida popularmente como "The Brown Box" y funcionaba con transistores. En 1968 se había presentado un prototipo a empresas como Zenith, Sylvania, Motorola o RCA, aunque ninguna de ellas vio interés comercial en fabricar una consola de videojuegos. Un ejecutivo de RCA, con distinta visión, abandonó su empresa y se unió a Baer en su apuesta por intentar lanzar el producto.

Luego de esto, varias empresas ligadas a la informática y la electrónica, se dieron cuenta de lo rentable que podía resultar el negocio de los videojuegos y entonces comenzó un auge espectacular en cuanto creación de máquinas caseras para su utilización y la aparición de nuevos videojuegos, cada vez más complejos, y accesorios para las máquinas, que poco a poco, fueran simulando las actividades de la vida real. A continuación revisaremos algunos de los ejemplos más emblemáticos.

## 1.2 Atari

Atari se basó en Pong, célebre juego programado en los años 50, para crear un chip y una consola que permitía jugar en casa, en cualquier aparato de televisión. Este sistema, que sólo permitía jugar a un juego, supuso una verdadera revolución del mercado en las navidades de 1975.

En 1977 Atari pone a la venta la "consola definitiva": la Atari 2600, con un procesador de 8 bits y con la posibilidad de jugar a múltiples juegos, que venían en forma de cartucho y se podían adquirir por separado. Su éxito fue tremendo y en pleno siglo XXI las unidades que aún funcionan son objeto de verdadero culto. En 1980 se publicó el juego Space Invaders de Taito y marcó un verdadero punto de inflexión en las ventas, que se multiplicaron. Otros clásicos de la Atari 2600 fueron Donkey Kong, Ms. Pacman, Pole Position, etc. En 1982 se alcanzaron los 8 millones de Ataris 2600 vendidas, los beneficios de Atari eran millonarios. Las consolas de videojuegos, consideradas por algunos empresarios como una excentricidad sin futuro, se convirtieron en una sólida industria que emergía con fuerza. Por desgracia para Atari, nunca más conseguiría un éxito tan rotundo como el de la 2600.

### 1.3 Arcades

De forma paralela al fenómeno de las máquinas caseras de videojuegos, consolas o computadores, apareció un nuevo formato para su difusión social y por supuesto una nueva forma de enfocar el creciente negocio, las denominadas máquinas arcades, que en síntesis, cumplen las mismas funciones que una consola, pero en vez de ser caseras, pueden ubicarse en algún lugar estratégico, locales de comida rápida, estaciones de servicio, o locales especializados donde se pueden encontrar muchas de estas máquinas. Los arcades, llevan una pantalla ya incorporada a los circuitos electrónicos donde se almacena el videojuego, y funcionan generalmente con monedas o fichas que dan la oportunidad que jugar en ellas por un tiempo limitado, dependiendo de las características del juego o la configuración interna de la maquina. En la actualidad, la gran mayoría de estas maquinas funcionan por medio de tarjetas de prepago y los juegos de mayor popularidad lo constituyen, los ya famosos simuladores de baile.

Ya en el siglo XIX había en ferias y salones públicos máquinas recreativas operadas por monedas. Por supuesto, se trataba de dispositivos mecánicos y no electrónicos. Eran muy típicas las que adivinaban el futuro por unos centavos, o las que se golpeaban con un martillo para probar la fuerza. Algunas máquinas usaban un sistema mecánico para, por ejemplo, dejar ver la foto de una señorita sexy cuando se le introducía una moneda. Ya tenían algo en común con las

modernas máquinas arcade, era esa sensación de misterio al principio, e incluso esa sensación de estar experimentando una especie de realidad alternativa.

En 1971 Nolan Bushnell desarrolló para Nutting Associates, el juego Computer Space para máquina arcade. El juego era una adaptación de Spacewar. Nolan conoció Spacewar en la universidad de Utah y pensó que trasladar esa experiencia al gran público sería todo un negocio. Fue el primer videojuego genuino en este tipo de máquinas y le dio a Nolan Bushnell suficiente dinero para fundar Atari. La máquina tenía un diseño futurista, sin embargo, el juego no resultaba tan adictivo y simple como el original Spacewar.

En 1972 Nolan Bushnell, ahora con su empresa Atari, adapta el mítico juego Pong para arcades. Fue un éxito enorme. Las características máquinas amarillas se fueron multiplicando y para millones de personas fue su primera experiencia con un videojuego.

Gunfight, en 1975 fue el primer juego japonés que se licenció para su venta en América, la empresa norteamericana Midway rediseñó la versión original y utilizó por primera vez en la historia un microprocesador en una máquina arcade. El juego trataba de emular los duelos típicos de las películas del oeste y era para dos jugadores.

En 1978, Space Invaders convirtió los videojuegos en un auténtico fenómeno social, sobre todo en Japón. El pueblo japonés se volvió literalmente loco con este juego que marcó una época. Tokyo primero y todo Japón después sufrió una escasez de las monedas que usaba la máquina que eran acaparadas por los jugadores y por los salones recreativos, el gobierno tuvo que intervenir multiplicando las monedas fabricadas. Fue un hecho único, muestra del fervor que despertó Space Invaders que mitificó para siempre a su empresa creadora Taito. Su posterior versión para la Atari 2600 marcó records de ventas.

Ante el “boom” de Space Invaders, Atari presentó en 1979 Asteroids, diseñado por Ed Logg, basado en gráficos vectoriales, lo que le permitía una mayor velocidad de movimiento de los objetos en pantalla, resultaba original respecto a juegos anteriores y lo cierto es que supuso un enorme éxito comercial para Atari.

Ya en 1980, apareció un juego diseñado por Tor Iwatani para la empresa Namco, el popular Pac-Man. Se basaba en un antiguo cuento popular japonés, y fue conocido en el mundo latino como Comecocos y con otros nombres locales. Su popularidad fue tal que se convirtió en icono de los años 80 y de los propios videojuegos. Para millones de personas este fue el primer videojuego que se cruzó en su vida. Con innumerables versiones, la idea de Pac-man es simple, se

trata de comer puntos y frutas en un laberinto a la vez que se evitan unos fantasmas que intentan atrapar al protagonista.

De modo general, hasta este punto, la supremacía del ya consolidado negocio de los videojuegos, la ejercía claramente el mercado norteamericano, que tenía a su más enorme exponente en Atari. Los americanos habían desarrollado agresivas técnicas de mercadotecnia, a la vez de construir una sólida imagen como empresas que ofrecían productos de una gran calidad.

#### **1.4 Nintendo**

Fue a mediados de los 70 y durante todos los 80, que las empresas japonesas comenzaron a tomar mayor fuerza dentro del mercado de los videojuegos. Este hecho se posibilitó principalmente gracias a la calidad demostrada por los japoneses en la llamada “producción en masa”, que les permitía bajar los costos de producción, construir mucho más rápido y en mayor cantidad, una serie de productos relacionados con la mecánica y la tecnología. Estos procesos de construcción, pronto posicionaron a los productos japoneses en lugares de privilegio dentro del mercado mundial, viéndose reflejado esto hasta el día de hoy, en la industria automotriz, donde dominan claramente, y las industrias relacionadas con la tecnología digital. En el plano de los videojuegos, los japoneses, también hasta hoy en día, son los claros líderes del mercado, sobretodo en lo que respecta a creación de hardware, campo en el cual

permanentemente innovan con diversas tecnologías de la electrónica, o simplemente crean nuevas que son utilizadas de forma exclusiva en el desarrollo de maquinas cada vez más sorprendentes que nos sumergen de forma más profunda en los mundos virtuales de los videojuegos. Revisemos algunos de los aportes fundamentales, que ha hecho Japón, a la historia y evolución de los videojuegos.

Si realizáramos una encuesta, y preguntásemos a personas que no saben absolutamente nada de videojuegos, ¿me puede decir algo de los videojuegos?, lo más que rescataríamos de ellas, serian palabra como “Nintendo” o “PlayStation”.

Ambas palabras, son a la fecha, el mayor icono del mercado de los videojuegos y cada una por si, representa una historia a parte y apasionante. Partamos por la primera, es decir “Nintendo”

La empresa japonesa Nintendo fue fundada en 1889 por Fusajiro Yamauchi y hasta los años 70 se dedicó, sobre todo, a la fabricación de naipes para juegos. Nintendo no perdió de vista la aparición de tecnologías electrónicas para el ocio, y ya a principios de los años 70 presentó algún dispositivo de juegos para salas recreativas, basados en principio en la reproducción de video. En 1977 presenta su consola doméstica COLOR TV GAME 6 y más adelante algunos experimentos

dentro del campo de las consolas portátiles o de bolsillo como lo fue el Game and Watch. Pero no fue hasta el año 1980, con la aparición del legendario juego Donkey Kong, cuando realmente entraría a tomar un espacio de honor dentro de la historia de los videojuegos. Donkey Kong era un juego sencillo, en donde un plomero, debía rescatar a su novia, llamada Pauline de las garras de un enorme gorila (Donkey Kong) que la tenía secuestrada, en las alturas de unas plataformas, las cuales el héroe debía subir y afrontar los obstáculos que el gorila iba trazando nivel tras nivel. El plomero en ese momento no tenía un nombre definido, solamente se le conocía por el nombre clave de "Jumpman" y más tarde sería utilizado para otros proyectos de Nintendo, esta vez con el nombre "Mario", el mismo que con los años se transformaría en el personaje más importante en la historia de los videojuegos.

En 1983, se produjo una fuerte crisis en el mercado de los videojuegos, crisis que llevó a muchas empresas a cerrar para siempre, a otras a realizar reajustes, otras fusionarse, pero, en todo caso, la gran mayoría sufrió pérdidas cuantiosas. La principal causa de esta crisis, lo fue la proliferación de computadoras domésticas, ya que gracias a estas los usuarios de videojuegos podían copiar fácilmente el software que ellos quisieran, siendo los más populares los que trasladaban los juegos arcade a la comodidad del hogar, provocando el abandono a los locales especializados en este tipo de juegos, y una baja en la venta de consolas domésticas, que en ese tiempo, poseían sistemas de

almacenamiento de información que dificultaban la piratería, dificultad que en la actualidad es prácticamente inexistente.

La solución a este problema provino de Japón, específicamente, con el desarrollo de consolas más económicas, tanto en la fabricación de sus componentes, como en el valor de su compra por parte de los usuarios. Una de las características principales de estas nuevas consolas era que gran parte del software desarrollado para ellas fuera original, es decir exclusivo para estas, y no solo importaciones de videojuegos arcades, lo que alzaría las ventas de estas consolas, al tener que estar prácticamente “obligado” el usuario a adquirirla si quería disfrutar de un juego en específico. La fórmula dio resultado y en ese contexto nace la Nintendo Entertainment System, o NES, una consola de 8-bits lanzada por Nintendo en 1983 en Japón con el nombre de Famicom, diminutivo de Family Computer. Tras algunas correcciones menores y gracias al gran éxito en el mercado asiático, Nintendo decide en 1985 lanzarla en América del Norte, América Latina, Asia, Europa y Australia. La NES fue la consola más exitosa de su tiempo en Asia y América del Norte, convirtiéndose en la primera consola que dio ganancias a sus fabricantes. Según datos oficiales de Nintendo, la consola vendió más de 60 millones de unidades a nivel mundial, sin contar los periféricos y juegos que se vendieron posteriormente (se debe tener en cuenta la diferencia de mercado que había por aquel entonces y el actual; actualmente una consola con dichas ventas es una consola muy exitosa, pero en aquel entonces tal hazaña era algo sin precedentes).

Gran parte del éxito inicial de la NES, estuvo cimentado en un videojuego muy especial: el universalmente conocido Mario Bros. Este juego es toda una leyenda dentro de la historia y la industria de los videojuegos. Fue creado por Shigeru Miyamoto, hombre que se convirtió en una leyenda viviente en el mundo de los videojuegos y el secreto de la longevidad de Nintendo; su visión creativa es un instrumento definitivo para determinar el camino que Nintendo (y con ella, toda la industria de los videojuegos) transitaría en el futuro. La popularidad de Mario Bros fue tan escandalosa que incluso hasta el día hoy es considerado uno de los juegos más importantes de la historia, y su personaje principal, Mario, es posiblemente el icono más grande de los videojuegos, comparable a lo que representa Mickey Mouse a los dibujos animados.

Nintendo adoptó una política de monopolio sobre una gran cantidad de títulos, con lo cual aseguraba un mayor éxito de su consola, aunque gracias a este hecho, perjudicaba a muchas otras compañías emergentes dentro del mercado de los videojuegos como lo fue el caso de Sega.

Sega es una compañía que surgió casi a la par de Nintendo, y en esos tiempos se puede decir que fue su rival directo. Sega desarrolló algunas consolas, pero no logró el éxito que obtenían las de su competidor Nintendo. El título más importante de esta empresa es un juego llamado Sonic, parecido a Mario Bros, pero a diferencia de este tiene como protagonista a un puercoespín supersónico.

Sega el día de hoy ya no desarrolla más hardware, y se ha dedicado solo a la elaboración de software para las distintas plataformas existentes.

Nintendo con el paso de los años, siguió siendo una compañía poderosa que poseía prácticamente el monopolio sobre el mercado de los videojuegos, fue en ese escenario que hizo aparición otra consola famosa de esta empresa, la Superintendo o SNES allá por el año 1990. Esta consola acercó los videojuegos a una mayor cantidad de público, sobretodo a los adolescentes y se convirtió en una de las consolas más recordadas de la historia, y que aun hasta el día de hoy sigue siendo vigente debido a la gran librería de títulos que posee, además de las grandes prestaciones técnicas que ofrece. Fue una de las primeras consolas en ofrecer sonido con calidad stereo y gráficos con mayor resolución de imagen, que hacían mucho más agradable a la vista la representación de los mundos virtuales, ahora con mayor detalle y colorido. La SNES fue la consola que trajo como nunca antes se había visto, el fenómeno de los videojuegos a nuestro continente y específicamente a nuestro país, donde es considerada como la mejor consola de todos los tiempos. Algunos títulos que hicieron popular a esta consola son, Street Fighter II, Super Mario World, Final Fantasy, Megaman, Donkey Kong, The Legend of Zelda, solo por nombrar algunos, que ya se han arraigado a nuestra cultura nacional dentro del panorama de la cibercultura.

Con la llegada de la SNES, se produjo efectivamente en nuestro país la masificación de los videojuegos en todo el sentido de la palabra. Comenzaron a construirse negocios especializados en este tipo de industria, aparecieron publicaciones que trataban el tema de forma específica, la gran mayoría de estas traídas de México o España, llegaron también las máquinas de arcade en forma masiva, así como toda la variedad de otras consolas y sobretodo el amplio espectro de productos piratas relacionados con esta industria.

A la par de este fenómeno, comenzó a darse también el rechazo social hacia los videojuegos, ya muchos comenzaron a criticar los videojuegos, como productos que fomentaban la violencia, la falta a clases (por estar jugando en los arcades), manipuladores familiares (al ofrecer los padres videojuegos como recompensa a sus hijos por obtener buenas calificaciones) y un sin fin de problemas más. Todo esto que mencionamos se produjo desde el año 1990 hasta aproximadamente 1997, año en el cual comenzó a popularizarse otra consola en nuestro país, la PlayStation, que con su masificación cambio definitivamente la visión que se tenía de los videojuegos hasta esa fecha.

Lo que realmente nos interesa destacar de este aparatado, es que con la llegada de la SNES a Chile, los videojuegos llegaron para quedarse y convertirse en un fenómeno social del cual se comenzó a hablar, y que sigue teniendo resonancia hasta el día de hoy, ya sea de forma positiva o negativa.

Nintendo es considerada por muchos expertos como la compañía más innovadora y fundamental dentro del mundo de los videojuegos, y prueba de ello es su constante búsqueda de elementos nuevos que amplíen las posibilidades de los videojuegos. Nintendo desarrolló también sistemas portátiles de videojuegos, donde destaca su consola GameBoy, a su vez luego de la SNES, Nintendo se introdujo en el desarrollo de plataformas que posibilitaran la creación de entornos en 3D (tres dimensiones), es así como llegaron al mercado consolas como el Nintendo 64 (1996), la Nintendo GameCube (2001), o la reciente Nintendo Wii (2006). Aunque cabe señalar que ninguna de estas consolas ha tenido el impacto, o a marcado tanto el mundo de los videojuegos en nuestro país como lo hizo una consola que apareció en Japón allá por el año 1995 y que se hizo popular en nuestro país recién por el año 1997, nos referimos a la consola PlayStation, desarrolla por Sony.

## 1.5 PlayStation

Si existe alguna consola que haya causado el mismo impacto que la SNES, o incluso una mayor en nuestro país, es definitivamente la PlayStation de Sony. Esta consola surgió, irónicamente, de un plan de desarrollo que tenía Nintendo con Sony para crear una mejora para la SNES, que le permitiera obtener información por medio del CD-ROM, desafortunadamente el plan no llegó a concretarse y Sony tomando las ideas que tenía como base, desarrollo por su propia cuenta una consola que poseyera la capacidad de leer CD-ROM, el resultado, PlayStation.

Esta consola fue lanzada al mercado japonés en el año 1995, y llegó a nuestro país al año siguiente, pero no fue hasta 1997, cuando recién comenzaría a ganar real importancia dentro de nuestro mercado.

El éxito de PlayStation se puede explicar de varias formas, pero creemos que las principales son las siguientes.

Nuestro país comenzaba a entrar a una recta tecnológica imparable, que sigue hasta hoy y nos posiciona como el mayor consumidor de tecnología en Latino América. Es por esto que la aparición de una consola que ofreciera mayor

capacidad grafica, en este caso, 3D, además de un mejor sonido, respaldado en el formato CD, además de contar con el apoyo de una marca tan conocida como Sony, hicieron que los videojugadores se inclinaran por las “maravillas” que ofrecía este equipo multimedia. Esto en cuanto lo netamente tecnológico, pero creemos firmemente que las causas del éxito de esta consola, son más cercanas a lo social y cultural que lo puramente tecnológico, a continuación explicamos el por qué.

Coincidimos en que la llegada de la consola SNES supuso el verdadero “boom” de los videojuegos en nuestro país, y tal vez en base a este hecho, sería quizás obvio que la siguiente consola de Nintendo, obtuviera la mayor popularidad, pero esto ni fue así. En 1996 Nintendo puso a la venta su consola Nintendo 64, consola de gran capacidad técnica, que ofrece un total control sobre entornos tridimensionales. Pero a pesar de esta gran capacidad, no pudo suponer una amenaza a su competidora PlayStation. ¿La razón? Muchos de los jugadores que se criaron con la SNES, en los tiempos de esta eran niños o adolescentes, y cuando contemplaron la salida de la Nintendo 64 se percataron que Nintendo estaba desarrollando los mismos títulos que ellos ya conocían, pero en ambientes tridimensionales, es decir sus héroes no habían crecido como ellos, las temáticas de estos juegos eran las mismas que ya habían vivido y los personajes ya no significaban lo mismo para ellos cuando eran niños, ahora que ya estaban entrando a una etapa más adulta. Sony por el contrario, en sus juegos estaba ofreciendo el desarrollo de temáticas más adultas, contemporáneas y más apegadas a la realidad y no tanto a la fantasía o enfocadas en públicos infantiles

como en el caso de Nintendo. Obviamente cada empresa tuvo sus excepciones dentro su producción, y esta no fue solo adulta en el caso de Sony, o solo infantil por parte de Nintendo. Pero así como en su tiempo la SNES, trajo definitivamente la industria de los videojuegos a nuestro territorio, la PlayStation expandió esos territorios hacia los adultos jóvenes, y con esto acercó la brecha que tenían los videojuegos con el resto de la sociedad dejando estos de ser un producto enfocado principalmente en los niños, convirtiéndose ahora en un producto cultural de consumo masivo, para todas las edades.

PlayStation también acercó los videojuegos a otras industrias culturales, por medio de la intertextualidad, como lo son el cine, el comic o la literatura. Este acercamiento se produjo anteriormente con otras consolas, pero fue con PlayStation que estas alcanzaron mayor importancia, claridad y calidad.

Luego de PlayStation, los videojuegos han pasado a ser algo cotidiano en nuestro país, un tema de conversación y análisis de mayor seriedad, presente en ámbitos de la comunicación y la cultura pop. La sucesora de PlayStation fue la PlayStation 2, aparecida en el año 2001, y que contó con un éxito parecido al de su predecesora. En la actualidad se encuentra disponible la PlayStation 3, que compite por la soberanía en el mercado, junto con las consolas Nintendo Wii y Xbox 360, esta última de Microsoft.

Algunos de los títulos más destacados del catálogo de PlayStation son, Final Fantasy (saga de juegos de rol), Resident Evil (saga de juegos de terror), Metal Gear Solid (estrategia y espionaje bélico), Gran Turismo (Simulador automovilístico), Pro Evolution Soccer (simulador de fútbol), Tomb Raider (aventuras), solo por nombrar algunos, dentro de los más importantes.

## **B) ASPECTOS COMUNICACIONALES**

### **1. GÉNEROS**

Los videojuegos, como construcción narrativa posmoderna, poseen en su concepción y desarrollo una serie de elementos que los hacen pertenecer a un género u otro, dependiendo de las características estructurales y de funcionamiento que los compongan. A continuación, distinguiremos algunas de las más importantes.

**1.1 Plataformas:** juegos en los que el protagonista se desenvuelve a través de un mundo virtual con múltiples alturas, en la que el protagonista debe saltar las plataformas (de ahí el nombre) para llegar al objetivo. Algunos ejemplos son el clásico Super Mario Bros, Donkey Kong Country, o Sonic. Se produce un proceso de comunicación e interacción con entornos virtuales coloristas y fantásticos, muchos de ellos sacados de la literatura infantil e influencias cinematográficas infantiles, tales como Disney, Lewis, Warner, etc. La interacción es básica, ya que, se limita a recorrer un entorno prefijado y lineal preferentemente.

**1.2 Aventuras:** juegos en los que el protagonista debe avanzar en la narración interactuando con diversos personajes y objetos. Este género en concreto, es uno de los más fecundos actualmente, debido a las posibilidades de desarrollo que ofrece, tanto en el aspecto narrativo como en lo netamente jugable, ya que gracias

a sus características, permite la adaptación de diversas historias provenientes del ámbito literario, la historia y el cine, lo que nuevamente nos lleva a una característica de la posmodernidad conocida como intertextualidad. Algunos de ejemplos conocidos de este género lo constituyen, Tomb Raider, Metal Gear Solid, God of War, Resident Evil o Monkey Island. Algunos de estos ejemplos corresponden a algunos subgéneros de la aventura, tales como las aventuras de acción, de terror, exploración, conversacionales por distinguir algunas. El factor comunicacional es mayor, ya que la interacción con el mundo es más profunda, el nivel de sumergimiento es total al abordar un mundo completamente abierto a la exploración y el descubrimiento de su estructura.

**1.3 Deportivos:** se basan en deportes, reales o ficticios, y pueden subdividirse en simuladores y en "arcade" (menos realistas que los primeros). Ejemplos: FIFA, Pro Evolution Soccer, PC Fútbol, NBA Live o Tony Hawks. Existe una simulación digital del deporte, pero a diferencia de este, no requiere de un esfuerzo físico, la interacción con el deporte es por medio del control de personajes que realizan actividades físicas virtuales, sobre las cuales tenemos control, pero el factor de interactividad se limita sólo a las órdenes de los personajes y no a la exploración del mundo virtual.

**1.4 De disparos o Shooter:** en estos juegos el protagonista ha de abrirse camino a base de disparos. Según su temática y desarrollo pueden clasificarse en

diferentes sub-géneros como la acción en primera persona, los de naves espaciales o los juegos de pistola. Algunos ejemplos son, en primera persona: Doom, Quake o Counter Strike, naves espaciales: Galaxian, 1942, R-Type o Thunderforce y de pistola: House of the Dead, Virtua Cop o Time Crisis. El nivel de comunicación es mayor que en otros géneros, debido principalmente al estilo de vista que utiliza: en primera persona, lo que posibilita observar la construcción virtual desde nuestros propios ojos, representados por una cámara capaz de mirar todo el entorno virtual disponible e interactuar con cada elemento disponible en él.

**1.5 Estrategia:** se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos. Según su temática los hay de gestión (ya sea esta económica o social) y bélicos, mientras que por su mecánica pueden ser en tiempo real, también llamados "RTS" (Real Time Strategy), o por turnos. Algunos ejemplos son: Dune 2, StarCraft, Age of Empires, Civilization, Advance Wars, Sim City o Command & Conquer. Interacción con unidades militares y recreación de grandes batallas bélicas. La comunicación no es clara, pero si la interacción con las unidades militares o económicas y el mundo virtual es fuerte.

**1.6 Lucha:** juegos basados en el combate. Se dividen en juegos de 1 contra 1 o "versus" y juegos de avanzar y pegar o "beat'em up". Algunos ejemplos son: 1 contra 1: Street Fighter, Fatal Fury, Mortal Kombat, Dead or Alive o Tekken.

Beat'em up: Golden Axe, Final Fight, o Streets of Rage. Simple en cuanto la interacción, ya que se limita a la simulación de peleas, sean profesionales o callejeras. Destaca el total control sobre los movimientos del personaje.

**1.7 Puzzles:** juegos basados en los reflejos y diferentes formas de la inteligencia formal. Es un género muy amplio, abarcando juegos con concepciones y funcionamientos muy diferenciados. Algunos ejemplos son: Tetris, Columns, Bubble Bobble o Lemmings. Interacción similar a la de los juegos de mesa, pero de forma digital.

**1.8 Carreras o Velocidad:** son juegos en los que se pilotan diferentes vehículos, ya sean reales o ficticios, para ganar en diferentes carreras. Dentro de este apartado se pueden distinguir dos variantes, arcades como y simuladores como: Arcades: Mario Kart o Crash Team Racing o Simuladores: Gran Turismo. De gran profundidad y nivel de interacción comunicacional con el entorno virtual, debido principalmente a la enorme extensión de este, al tratarse de pistas o caminos para carreras, además de simular de forma sorprendente la conducción de vehículos, los daños que este sufre y como mejorar el rendimiento de los mismos. Algunas personas los consideran como una buena forma de aprender a conducir, antes de hacerlo en la vida real.

**1.9 Rol o RPGs:** se inspiran en los juegos de rol clásicos, donde el protagonista interpreta un papel o rol y ha de mejorar sus habilidades mientras interactúa con el entorno y otros personajes. Son diversos los subgéneros que engloba esta categoría, más ahora que muchos de ellos se desarrollan por el entorno Internet y corresponden a los denominados Masive Multiplayer Online Roling Playing Games (MMORPG). Algunos ejemplos. Clásicos: Final Fantasy, Pokémon o Baldur's Gate, Action RPGs: Legend of Zelda o Diablo. MMORPGs: World of Warcraft, Lineage o Ragnarok y Tácticos: Final Fantasy Tactics o Fire Emblem. Es posiblemente el género más complejo de todos, al proponer la creación de un personaje ficticio que encarne la personalidad que nosotros le diseñemos, en un entorno virtual completamente interactivo, en el cual con dicho personaje ficticio, se puede hacer todo lo que la imaginación nos posibilite y el programa nos permita. Este tipo de géneros constituye una verdadera vida virtual alterna a la nuestra, y constituye uno de los géneros más criticados al proponer suplantar la vida normal por una digital, que en muchos casos (sobre todo en internet) crea adicciones fuertes al encontrar un universo en el cual se pueda escapar de la realidad, realidad que para algunos jugadores, es poco atractiva en comparación con las posibilidades que le ofrece el mundo virtual sin límites aparentes.

Estos son los principales géneros que podemos distinguir, aunque existen muchos otros, dependiendo de las diferenciaciones que se quieran hacer, algunos de ellos son:

**1.10 Simulación:** juegos basados en la reproducción, en ocasiones de forma muy realista, del funcionamiento de alguna actividad, ejemplos: Los Sims o Microsoft Flight Simulator.

**1.11 Musicales:** Su desarrollo gira en torno a la música, ejemplos: Dance Dance Revolution, Guitar Hero.

La gran mayoría de estos géneros, ha estado presente desde el inicio de la industria de los videojuegos, algunos de ellos como las plataformas o los puzzles, en los inicios de la industria, eran los más populares y por lo tanto los más desarrollados en esa época específica. El paso de los años y el constante avance en las tecnologías, ha permitido la construcción de otros géneros, perfeccionándolos tanto en su narrativa como en cuanto su representación audiovisual. Géneros como los de aventura o rol, han sufrido radicales mejoras en su composición desde principios de los años 90, gracias a las mejoras en los sistemas de procesamiento de gráficos y audio, lo que ha contribuido a optimizar los relatos incluidos en los juegos y convertirlos en verdaderas novelas digitales interactivas, sobretodo en el caso de los juegos de rol. Dichas mejoras, el día de hoy por ejemplo, permiten desarrollar en un videojuego narraciones que podríamos calificar de “películas interactivas”, debido al desarrollo técnico detrás de ellos, que gestiona elementos tales como las cámaras y sus respectivos enfoques y ángulos de imagen, la banda sonora o el guión de estos. El género de los juegos musicales también se hizo posible hace no demasiado tiempo gracias a

la implementación de mejoras en los sistemas de audio en los equipos de juegos, que permite por una parte el mejor registro de pistas de audio, la utilización de audio digital y la incorporación de la industria musical a los videojuegos por medio de la publicación de sus respectivas bandas sonoras.

Muchos de los aportes de la tecnología hacia los videojuegos se basan principalmente en el desarrollo de sistemas que permitan mayor capacidad de almacenamiento (CD-ROM, DVD-ROM. Etc.), velocidad de procesamiento, mayor disponibilidad de memoria, paso de gráficos en 2D a entornos 3D realistas o lenguajes de programación que optimicen la producción de videojuegos más complejos, reflejándose en la actualidad, esa complejidad, en las nuevas estructuras narrativas que han surgido gracias a los videojuegos.

A continuación, revisaremos como han evolucionado dichas tecnologías en los videojuegos, y como dichas tecnologías han colaborado en la construcción de “obras” cada vez más complejas en cuanto sus estructuras narrativas y audiovisuales. Llamaremos a esta clasificación y evolución: marco generacional.

## **2. MARCO GENERACIONAL**

### **2.1 (1952-1972)**

Primera Generación: Inicio de los videojuegos, caracterizado por tecnologías primarias que permitían interactuar con una máquina de forma muy primitiva en cuanto las capacidades visuales. Aquí encontramos más que videojuegos como tal, intentos por conseguir desarrollar la tecnología de la imagen por medio de la informática. La máxima expresión de esta generación se ve reflejada con la aparición de “Pong”.

### **2.2 (1972-1983)**

Segunda Generación: Mercado de los videojuegos, corresponde al surgimiento de las consolas y computadores comerciales. La Magnavox Odyssey, es considerada como la primera consola puesta a la venta, a pesar de ser la comercialización de las consolas Atari, el hito más importante de esta generación. Los videojuegos, en esencia, son simulaciones básicas aun, el aspecto audiovisual es muy pobre, con poca aplicación del color y un sonido muy básico, parecido al de los sonidos monofónicos de los celulares. La puesta en escena de los arcades, corresponde también a esta generación.

### **2.3 (1983-1990)**

Tercera Generación: Despegue del mercado japonés, caracterizado por el desarrollo de máquinas de 8 bits de potencia y la distribución de software exclusivo en los distintos tipos de consolas. La audiovisualidad fue mejorada

levemente con respecto a la anterior generación, pero el mercado de los videojuegos fue cambiado para siempre, ya que en esta generación se crean las bases de lo que es el mercado de los videojuegos en la actualidad. Destacan hitos como la distribución de juegos en cartuchos intercambiables, la aparición de los primeros juegos de rol complejos como *Última o Final Fantasy*, la distribución de las consolas NES y Sega Master System y la popularización del icono de los videojuegos Mario Bros.

#### **2.4 (1990-1995)**

Cuarta Generación: Perfeccionamiento de la audiovisualidad 2D y experimentación en 3D, se caracteriza por la aparición de consolas de 16 bits de potencia, una mejora sustancial en lo visual, llegando a perfeccionar el desarrollo de entornos virtuales en 2D, aumento en la calidad del sonido, lo que permitió desarrollar música de mayor calidad en los juegos. También se crearon algunos experimentos de entornos en 3D, donde destacan juegos como *Doom* o *Star Fox*, pero aun no se lograba la calidad esperada.

En esta generación los videojuegos pasan a ser productos culturales de conocimiento masivo debido a las sustanciales mejoras tecnológicas. Algunos hitos de esta generación lo constituyen, la aparición del videojuego *Street Fighter 2*, la comercialización del Super Nintendo y Sega Génesis, la penetración del CD-ROM como soporte de información (sobretudo en el PC) y la maduración de la industria en general que comenzó a relacionar los videojuegos con otros productos culturales como el cine, el comic o la animación.

## **2.5 (1995-2000)**

Quinta Generación: Desarrollo en 3D, caracterizado por la aparición de equipos de 32 y 64 bits de potencia que permitieron el desarrollo de videojuegos más complejos, esta vez en entornos virtuales en 3D. Los videojuegos llegan a la madurez tecnológica, narrativa y temática en esta generación, ya que la tecnología del CD-ROM permitió incluir complejas estructuras virtuales a los videojuegos, sonido de alta calidad y secuencias cinemáticas tipo cine para desarrollar complejas historias como en el caso de juegos como Final Fantasy VII o Metal Gear Solid. Hitos, completa interacción con entornos 3D, aparición de la consola PlayStation, variedad de temas en la producción de juegos. (Terror, Sexo, Violencia, etc.)

## **2.6 (2000-2005)**

Sexta Generación: Actualización tecnológica, que se caracteriza por llevar a los límites de la física y la electrónica los procesadores de las máquinas, esta vez de 128 bits de potencia. Completa recreación en 3D realista, uso de dispositivos como el DVD-ROM y explosión temática en cuanto a la creación de videojuegos, llegando los juegos musicales a su perfección total. Es en esta generación que los videojuegos pasan a ser estructuras narrativas muy parecidas al cine, superando en muchos aspectos a este último, como lo es en las ganancias comerciales o la capacidad de relatar historias de mayor duración. Hitos de la generación, comercialización de la consola PlayStation 2, el auge de los juegos online (PC), comercialización de la consola Xbox (Microsoft).

## **2.7 (2005-Actualidad)**

Séptima Generación: Hiper-realidad, caracterizada por la aparición de equipos con más de un procesador que constituyen en sus componentes la realización de entornos denominados hiper-reales, que superan la experiencia en 3D convencional. Imágenes en alta resolución, sonido envolvente y total interacción con los mundos virtuales son algunas de las características que podemos mencionar de esta naciente generación, así como controles que simulan las acciones de la realidad. Encontramos dentro de sus principales exponentes a las consolas Nintendo Wii, Xbox 360 y PlayStation 3, además de tarjetas graficas de altísimas cantidades de memoria y procesadores denominados multi-core (más de un núcleo).

Internet juega un rol importante dentro de esta generación, al ser no solo la plataforma donde se interactúa con estos nuevos productos, sino también el ambiente por el cual muchos de los nuevos juegos serán comercializados, al dejarse de lado algunos formatos de almacenaje convencionales para ser reemplazados por la descarga y guardado en el disco duro.

## **CAPÍTULO III: REPRODUCCIÓN DEL MODELO SOCIAL POSMODERNO POR MEDIO DE LOS VIDEOJUEGOS**

### **1. VIDEOJUEGOS Y TECNOLOGÍA**

La tecnología, o más bien el continuo avance y evolución de esta, es uno de los aspectos de la posmodernidad que más fácilmente podemos identificar dentro de la gama de características que la componen o definen.

El cambio de tecnologías es una constante dentro del panorama de mercado, por los resultados económicos que proporciona a sus fabricantes, como también dentro del panorama de lo “social”, ya que los procesos de modernización afectan de una u otra forma la forma de relacionarnos con nuestro entorno, sea este doméstico, trabajo o simplemente de ocio, debido principalmente a que una de las premisas de la tecnología es “hacer la vida más sencilla”, premisa que algunas veces no es válida, sobretodo en aquellos casos en que personas de mayor edad, o de condiciones económicas desfavorables intentan acercarse a la tecnología, y se dan cuenta que les es muy difícil comprender ciertos funcionamiento o poner en marcha dispositivos tecnológicos más avanzados.

En el caso de los videojuegos, también se cumple esta premisa de la posmodernidad, nos referimos a la evolución y constante cambio tecnológico, de hecho, se puede observar con mayor claridad que otros ámbitos de la tecnología, debido a que en el mercado de los videojuegos existe una especie de “reloj interno” que catapulta cada cierto período de tiempo un salto generacional completo, en cuanto a los tipos de tecnología que se emplearan en el desarrollo de nuevos videojuegos, siendo estos cambios tanto en el uso de algún nuevo software para la construcción de la programación de los juegos, como principalmente en el hardware que se empleará para el funcionamiento de los mismos. De estos cambios distinguiremos principalmente tres:

- a) **Evolución o salto generacional en consolas de videojuegos:** caracterizado principalmente por el aumento en la potencia del hardware base de la consola, el cual se manifiesta en un aumento en la capacidad de procesamiento de información y de memoria, cambios en el sistema de almacenamiento de la información, por ejemplo el salto del casete al CD-ROM y de este al DVD-ROM, así como mejoras en los componentes de audio y sobretodo de video, el que se ve mejorado por la integración de nuevas tecnologías que aumentan el rendimiento en la producción de graficas más reales. Este salto se manifiesta claramente cuando hablamos de los procesadores de estas máquinas, ya que por lo general, ven aumentada su capacidad, incluso diez veces superior a su antecesor. Por regla, este tipo de salto suele darse cada 5 años

aproximadamente, número que puede variar, sobretodo en el caso de consolas portátiles, en cuyo caso el salto generacional puede producirse cada 7 años. Un ejemplo claro en este tipo de evolución lo encontramos en la producción de la consola PlayStation. (1995 PlayStation CD-ROM, 2001 PlayStation 2 DVD-ROM, 2006 PlayStation 3 Blue Ray).

- b) **Evolución en computadores (PC):** caracterizado principalmente por la implementación de nuevos componentes que mejoran las capacidades de procesamiento de información y de procesamiento de elementos gráficos. Estos componentes se adquieren por separado y se integran al PC, a diferencia de las consolas, que se adquieren por completo sin la posibilidad de mejorarlas, solo hasta que salga un modelo nuevo. Algunos los elementos más comunes son: tarjetas de video 3D, lectores de CD-ROM o DVD-ROM, tarjetas de sonido, memorias de todo tipo y procesadores. El tiempo de variación entre la salida de un componente y otro que mejore la tecnología de este puede ser muy disímil, ya en algunos casos, como en las tarjetas graficas, pueden pasar solo un par de meses, y en otros casos como en los procesadores, pueden pasar 4 años o más.

- c) **Evolución de placas arcade:** se caracteriza principalmente por la implementación de nuevas tecnologías al servicio de la producción de videojuegos recreativos de tipo arcade o salón recreativo. Estas tecnologías, suelen ser extraídas de los saltos tecnológicos de las consolas, y en base a esas tecnologías se desarrollan otras específicas para su implementación en este tipo de sistemas. Su variación en el tiempo es muy poco clara, ya que depende más que de mejoras en la tecnología, de ideas originales para su desarrollo y de las necesidades a las cuales se quiera dar respuesta en el mercado.

Esta clasificación responde a un orden más bien general dentro del panorama de la evolución tecnológica de los videojuegos, ya que son muchos los matices existentes dentro de este panorama, como lo es la evolución tecnológica en celulares, televisión digital o sistemas digitales de diverso orden, que gracias a sus capacidades multimediales integran videojuegos en las prestaciones que ofrecen. Pero creemos que con este orden es suficiente para entender como los videojuegos, responden de manera muy fiel y ordenada a una de las premisas bases de la posmodernidad.

## **1.4 Brecha Social**

Un hecho que queremos resaltar dentro de este panorama, lo constituye el hecho que la tecnología y su constante avance, cada vez crea productos digitales más avanzados, pero esta tecnología tiene un precio cada vez mayor, nos referimos a lo económico específicamente, lo que abre una fuerte brecha cultural entre grupos con distinto poder adquisitivo. Solo por poner un ejemplo, ciertos sectores acomodados, pueden en estos momentos disfrutar de las prestaciones de un producto de última generación, que para bien o para mal, los hace estar al corriente de los cambios ocurridos en el mundo, o al menos en las evoluciones tecnológicas, que por lo demás, en estos tiempos están ligados íntimamente a la recepción e intercambio de información, por el contrario, un grupo de menor poder adquisitivo posee una gran retraso en la adquisición de tecnologías, y por ende en la disponibilidad de información, que como todos sabemos, es el gran capital de la posmodernidad.

## 2. POSMODERNIDAD, MERCADO Y VIDEOJUEGOS

La gran mayoría de los modelos económicos de países desarrollados, competitivos, y en vías de desarrollo, como el nuestro, corresponden al capitalista que propone que los intereses sociales radican en lograr el máximo nivel de producción de los bienes que la gente desea poseer. Con una frase que se ha hecho famosa, Smith decía que la combinación del interés personal, la propiedad y la competencia entre vendedores en el mercado llevaría a los productores, "gracias a una mano invisible", a alcanzar un objetivo que no habían buscado de manera consciente: el bienestar de la sociedad. Y como bien conocemos, una de las bases de este modelo económico radica en el concepto de competencia, es decir la rivalidad que surge tanto entre empresas con el fin de ofrecer mejores prestaciones, servicios o productos con el fin de lograr beneficios económicos, o como es costumbre ahora, competitividad entre trabajadores con el fin de lograr mejores puestos de trabajo y status social, competitividad que se ve reflejada en el constante estrés sufrido por las personas por cargar con muchas responsabilidades y estar en un constante perfeccionamiento, tanto académico como laboral. Esta descripción que acabamos de dar, es un hecho, un acto perfectamente palpable dentro de nuestra sociedad posmoderna. Lo que a continuación mencionaremos, es cómo en el mundo y mercado de los videojuegos se reproducen las mismas premisas y como esta industria como mercado, anualmente genera ganancias que superan las que producen industrias como el cine.

La Industria de los videojuegos es el sector económico involucrado en el desarrollo, la mercadotecnia y la venta de videojuegos. Engloba a docenas de disciplinas de trabajo y emplea a miles de personas alrededor del mundo. Este mercado se ha vuelto uno de los más sólidos en el mundo, produciendo grandes ganancias y haciendo que muchas empresas relacionadas con el ámbito de la tecnología se integran a este mercado, o en algunos casos, la gran parte de sus ganancias provengan de este sector. Por nombrar algunos ejemplos. La mundialmente conocida Microsoft, creadora del sistema operativo Windows, principal plataforma de trabajo en entornos PC, en el año 2001 lanzó al mercado su primera consola de videojuegos, la Xbox, y desde entonces la marca se ha convertido en un éxito comercial para la empresa, del que difícilmente se separaran, ya en los últimos años les ha proporcionado beneficios económicos, en comparación, mayores a los que reporta la venta de software como Windows u Office. Por otra parte, la empresa Sony, conocida por sus productos como el Walkman, DVD o televisores, posee dentro de sus ofertas a la marca PlayStation, que en momentos de sacar cuentas, ha llegado a representar más del 50% de las ganancias en un año fiscal, es más, el éxito o fracaso de dicha marca, significa para Sony el motivo de mayor peso a la hora de hacer balances económicos.

Los videojuegos representan la industria de entretenimiento más grande que podemos encontrar en la actualidad, incluso superando al cine, tanto en ganancias, como en merchandising o distribución de productos asociados. La

industria de videojuegos representó un valor de US\$27.000 millones mundialmente en el año 2005.

Todo esto que hemos mencionado, corresponde a grandes rasgos a cómo influencia y que posición de privilegio tiene la industria de los videojuegos en nuestro mercado actual, pero, ¿Cómo los videojuegos pueden influir en el desarrollo humano (trabajadores) de los mercados?

## **2.1 Generación de competitividad por medio de los videojuegos**

De los párrafos anteriores, podemos concluir que debido a las grandes ganancias que proporcionan los videojuegos al mercado y también al ser esta industria la mayor captadora del entretenimiento mundial, quiere decir que gran parte de la población mundial, independiente de su edad y situación económica, consume videojuegos y por ende esta sujeta a la representatividad de estos. Podemos incluso afirmar que muchos de los trabajadores que en la actualidad se encuentran realizando alguna actividad, dedican su tiempo de ocio a divertirse con videojuegos. ¿Podrá afectar ese hecho a su rendimiento laboral, o más bien a sus pretensiones profesionales?

Creemos que los videojuegos juegan un rol importante a la hora de generar competitividad en los sujetos, competitividad que por lo demás se hace necesaria para lograr mejores puestos de trabajo y obtener logros importantes en lo profesional. Dicha competitividad, se ve reflejada en los videojuegos diariamente, sobretodo en los entornos online, donde constantemente se crean “ligas” virtuales de competencia para enfrentarse en un determinado juego y demostrar quien es el mejor. Los conectados compiten en mundos virtuales para lograr una mejor “posición” o status respecto a sus “adversarios”, lógicamente todo esto se enmarca en un ambiente de camaradería y diversión, ya que esa es la principal premisa de los videojuegos. En todo caso, los videojuegos no crean la competitividad, solo la reproducen, la competitividad es una característica de nuestra sociedad posmoderna, que también enfatiza el término “producción”; producir resultados, productos, beneficios, dinero, etc. Los videojuegos a su vez también enfatizan el producir logros, metas, victorias, etc.

En algún momento de su vida, muchos de los jóvenes que ahora se divierten y compiten en videojuegos, entrarán al mundo laboral, y gracias a sus experiencias previas con el concepto de “competir” (de forma virtual) estarán mejor preparados para enfrentarse a las condiciones de constante presión surgidas por el perfeccionamiento y competitividad laboral.

En todo caso, los videojuegos representan de igual modo una oportunidad laboral para muchas personas que ven en ellos una forma de trabajo, no solo en su producción, sino también en su utilización. En Estados Unidos, Japón, Corea y algunos países de Europa, existen empresas dedicadas al “testeo” de videojuegos, que contratan personas para que simplemente jueguen, den su opinión respecto a un juego, si es bueno, malo, que errores tiene, que le incluirían, a que público lo dirigirían, etc. Pero esta no es la única forma de lograr dinero por medio de los videojuegos, sin necesidad de producirlos, ya que también por medio de Internet se puede participar en ligas virtuales que premian con dinero a los mejores jugadores de un determinado programa, y dichos jugadores ven esta actividad como un trabajo e inclusive algunos van más allá y lo consideran un deporte; un nuevo tipo de deporte que se denomina: deporte digital y del cual se desarrollan ligas e incluso olimpiadas a nivel mundial que nos transportan a un nuevo escenario competitivo digital propio de las características de la posmodernidad.

### 3. PRODUCTO CULTURAL

Creemos que los videojuegos son un producto cultural (o perteneciente a nuestra cultura), principalmente porque son representaciones del hombre, en cuanto involucran un proceso creativo en su concepción que en algunos casos puede ser comparado al mundo de las obras de arte. La creatividad humana es una virtud muy necesaria a la hora de concebir y crear videojuegos, ya que estos necesitan valerse de una historia y personajes que lo sustenten, además de recrear un mundo virtual, que al igual que sucede en la literatura, sale de imaginación de su autor.

No deja en todo caso de haber controversia en si un videojuego puede considerarse un producto artístico o no, nosotros en lo personal creemos que existen ciertos títulos que poseen un nivel de trabajo en ellos que los acerca desde varios puntos de vista a la literatura, la música, la estética, la imagen, entre otras formas artísticas, de una forma muy completa y original por lo cual las podríamos denominar “obra de arte” o al menos “obras creativas”. Un dato que puede ser de mucho interés para zanjar un poco el tema, lo constituye el hecho de que el creador de Mario Bros, y para muchos el máximo creativo relacionado al mundo de los videojuegos, Shigeru Miyamoto, fue nombrado “Caballero de la Artes” por la academia de la artes en Francia, siendo el primer y único sujeto relacionado al mundo de los videojuegos en lograr dicha distinción. Este reconocimiento lo obtuvo por su contribución creativa en el arte del entretenimiento digital.

### 3.1 Cultura e Intertextualidad

Una de las características fundamentales de la posmodernidad se refiere al concepto de intertextualidad. Los videojuegos como productos culturales surgidos en dicho periodo, no escapan a características relacionadas con el fenómeno intertextual, es más, creemos que como construcción textual, pueden ser el mejor, o uno de los mejores ejemplos que podemos encontrar a las características que este concepto propone. Más que limitarnos a dar concepciones teóricas o caracterizar conceptos, de los cuales existe mucha información por parte de otros autores, además de encontrar dichos términos explicados en el capítulo dedicado al marco teórico, nos dedicaremos a ejemplificar como la intertextualidad afecta e influye en el mundo de los videojuegos.

Existe en el espectro cultural mundial una gran gama de información que tiende a ser preproducida de una forma u otra por otros medios, que no necesariamente corresponden a los originales de su concepción. Ejemplos encontramos muchos, literatura que se transforma en cine y al revés, cómics que se convierten en seriales de televisión, música que se inspira en obras la plástica o la literatura, obras de teatro basadas obras musicales, etc., el espectro de combinaciones es prácticamente infinito. Así como es infinito el número de “citas” textuales (imagen, audio, texto, información, etc.), que se producen entre los distintos tipos de obra (intertextualidad).

Los videojuegos no escapan a toda esta paranoia intertextual. Es frecuente encontrar en estas producciones “citas” o elementos provenientes de otros ámbitos de la variada producción cultural que nos rodea. Ya sea solo un guiño a alguna obra, elemento o momento de la misma, o lo mismo pero aplicado no solo a obras, sino también a toda nuestra construcción social. Más de alguna vez se dijo que el videojuego Tomb Raider (aventuras) retomaba muchos de los elementos que inmortalizaron la saga de películas Indiana Jones, al tomar los elementos típicos de la exploración, los objetos ocultos, el misterio y la acción que podemos encontrar en ambas obras, de distinta naturaleza cultural, uno es un videojuego y el otro cine.

Gran parte de los juegos pertenecientes al género del rol, poseen en su estructura narrativa elementos propios de la literatura, tales como la construcción de diálogos, elementos dramáticos (enfanzados por la “actuación” de los personajes virtuales), el uso de figuras literarias, la construcción de historias y sub-historias, elementos de progresión, etc. Así como los videojuegos retoman elementos de la literatura en su construcción, también en muchos casos toman el “concepto” o estilo de algún a autor para aplicarlo en la construcción de los mismos, sobretodo en cuanto la aplicación de la historia y construcción de la personalidades de los personajes. Existe una saga de juegos de rol titulada Xenosaga, de procedencia japonesa y que consta de tres capítulos publicados entre los años 2002 y 2005, cada uno de ellos inspirado en alguna de las obras del poeta, filósofo y filólogo alemán Friedrich Nietzsche. También para ningún “fan” de

la saga de juegos de rol Final Fantasy, es desconocida la influencia que ha ejercido sobre esta, la obra de William Shakespeare, sobretodo en la forma en que se han construido los personajes de la saga y la manera de plasmar los diálogos y comportamientos dramáticos de los mismos.

Ahora bien, los videojuegos no solo toman elementos de otros productos culturales para emplearlos en su creación, sino que también en muchas ocasiones recrean la misma obra por medio de su conversión a videojuego, es decir se basan en la obra completa. Ejemplos a lo que acabamos de decir existen muchos, desde obras del cine que son trasladadas al formato videojuego, especialmente aquellas que alcanzan grandes taquillas, existen también videojuegos inspirados en personajes de cómics famosos como Batman o Spider-Man o basados en personajes conocidos de la literatura contemporánea como Harry Potter o los personajes de “El Señor de los Anillos”. El fenómeno contrario también suele darse con aquellos videojuegos que resultan particularmente famosos, como lo fueron los ejemplos de traslación al cine de personajes como Mario Bros, Lara Croft, juegos como Final Fantasy, Mortal Kombat, Street Fighter, Resident Evil, entre otros.

Como podemos observar, los videojuegos emplean en toda su magnitud las características de la intertextualidad, ya que la conexión de contenidos e información es constante y muy atrayente por lo demás, generando en el proceso,

distintos puntos de vista sobre un mismo producto cultural o distintas formas de interpretar una misma historia. Esto provoca así mismo una rica experiencia cultural, debido a la oportunidad que se genera para consumir distintos tipos de productos relacionas entre si por un concepto en común.

#### **4. NARRACIÓN, POSMODERNIDAD Y VIDEOJUEGOS**

La posmodernidad ha posibilitado que muchas técnicas narrativas, formalmente aceptadas, comiencen a perder cierta notoriedad dentro de las nuevas construcciones textuales que podemos encontrar. La estructura base que plantea una lectura lineal de los textos, se ha visto favorablemente modificada con el paso del tiempo en una que favorece el contenido y los intereses específicos puestos en un texto, más allá de favorecer la estructura o construcción de dicho texto. Grandes aportes a este escenario han hecho elementos tales como el hipertexto, la fragmentación y la intertextualidad, los cuales han posibilitado el enriquecimiento de las construcciones textuales, por medio de la complementación temática, la navegación hacia sub-temas y el ordenamiento parcializado de ideas, que permite un mejor control y adquisición de estas. Veamos entonces como los videojuegos, como construcciones textuales, y con la ayuda de los elementos ya citados, contribuyen a estructurar una interesante forma de narrar, que va más allá de la linealidad.

Los videojuegos, en esencia y por naturaleza, son textos digitales inundados de narración, desde el guión básico que sustenta la historia del mismo, pasando por las temáticas involucradas en el desarrollo y la complementariedad surgida por hiperrelatos que aparecen en algunos casos más específicos, como los videojuegos de rol.

Los videojuegos a diferencia de otros textos narrativos, están muy alejados de una construcción lineal de los acontecimientos, porque, en esencia, es el propio jugador el que va “escribiendo” el texto a medida que se involucra con la interactividad ofrecida por la virtualidad del mundo “explorado”. Esto quiere decir que la narración progresa a medida que el jugador (o lector) lo hace necesario, ya sea por medio del cumplimiento de las metas u objetivos descritos por el videojuego o por la necesidad que el mismo lector tiene de avanzar en el relato, en este caso específico se da por medio de la “exploración” e investigación que realiza en el “universo” virtual que se encuentra sumergido. Este último ejemplo corresponde más puntualmente a los géneros de videojuegos de rol y aventuras, en los cuales es necesaria la interactividad total con elementos dispuestos en el mundo o construcción virtual de la cual se dispone. En concreto un jugador asume el rol de un personaje más dentro de esta construcción, y por medio de ese personaje entra a habitar en ese mundo, lo que conlleva que conozca el lenguaje de dicho mundo y pueda entonces comunicarse con el resto de los personajes, o simplemente con el entorno, y en base a esto obtener información que le sirva para progresar en los objetivos que el juego le ha propuesto.

Este tipo de narración o progresión, que se ve fragmentada comúnmente, ya que la disposición progresiva de la narración se ve afectada por dos factores influyentes a la hora de ordenar el relato:

- a) **el ritmo que imprima el lector (jugador) a la progresión**
  
- b) **la aparición de hiperrelatos que complementen la narración global**

- a) **el ritmo que imprima el lector (jugador) a la progresión**

Esto hace referencia principalmente al “entusiasmo” o dedicación que dedique el jugador a un videojuego en específico, es decir el tiempo empleado en jugar, que como referencia, podría decirse que es lo mismo cuando, por ejemplo, un lector se embarca en la lectura de una novela. La diferencia radica en que el lector de una novela, depende principalmente del tiempo que dedique a la lectura, y en base a la organización de este se estima su progresión en la narración. En cambio el “lector” de videojuegos, ve hipotecadas sus esperanzas de progresión en su “habilidad” o pericia para dominar el juego, más allá del tiempo que dedique a su lectura, es decir el conocimiento que posee de las reglas de juego y su habilidad para resolver los problemas que este le planteen, determinarán la progresión del relato que constituye el videojuego.

**b) la aparición de hiperrelatos que complementen la narración global**

Tópico que hace referencia a aquellos juegos de aventura o rol principalmente, que en su estructura posean más de un relato que configura la historia general planteada. Es decir todas las historias pequeñas que aparecen en el mundo virtual del videojuego y que en su conjunto aportan a desentrañar las claves generales del macro relato. Por ejemplo, si un videojuego de rol plantea como objetivo principal del mismo, el encontrar el heredero a un trono antiguo para que se convierta en el salvador del mundo, dicho juego por su naturaleza “rolera”, permite la libre exploración del mundo construido para cumplir ese objetivo, y dicha libertad permite al jugador descubrir otros objetivos o hiperrelatos planteados en el juego, como por ejemplo ayudar a una madre a encontrar a su hijo perdido en el bosque, lo que proporcionará al personaje (y al jugador) de una recompensa por lograrlo, que será dinero, armas más poderosas, o pistas que lo ayudaran a cumplir el objetivo principal del juego. Como se puede observar, estas instancias son relatos aparte, que enriquecen y complementan el relato general, pero a diferencia de un lectura “normal” de otro tipo de textos, son optativas, el jugador (lector), puede realizarlas o no, lo que da mayor protagonismo al lector y lo hace el verdadero constructor de la lectura que el quiera realizar, del mismo modo que le hipertexto lo hace con Internet y la lectura de la información.

Como hemos podido observar, la fragmentación se hace presente en los relatos o narraciones dispuestas en los videojuegos, pero el lector ejerce mayor control sobre ellas, ya los videojuegos, sobretodo tienen que ver con el “control” que se ejerza sobre el la virtualidad ofrecida, virtualidad que llamaremos hiperrealidad, y que es un concepto relativamente nuevo, que hace referencia a aquello que esta más allá de la realidad observable solo por los sentidos, de la realidad, ya que la misma realidad, no es definible en su conjunto.

La “**realidad**”, como concepto, es algo que en verdad causa problemas, se piensa que lo que se ve, lo que se oye, lo que se siente etc. es lo que constituye la realidad, pero si comparamos esta experiencia subjetiva con la de otro, el resultado es una falta de acuerdo en, a veces, nimiedades. Nadie percibe la realidad tal como otro lo hace, entonces ¿Cómo podemos decir que conocemos el mundo tal como es? Lo cierto es que lo que se conoce es siempre construcción, nunca objeto, siempre reflejo del sujeto, pero esto no es únicamente un fenómeno perteneciente al mundo individual, la civilización o mejor dicho la especie, como mente colectiva, también construye su propio mundo.

La realidad que vive la sociedad es una realidad consensuada, una realidad que todos formamos para poder coexistir, relacionarnos y crecer como grupo, y también como individuos. Dice R. D. Laing (2007) que todo grupo funciona mediante la fantasía, ya que el ser humano es un ser gregario y busca

identificarse siendo parte de un grupo, por lo tanto la forma común de interactuar es crear una realidad en la que todos se desenvuelvan y con las que todos estén de acuerdo, esto es, se crea una fantasía y se le asigna el sustantivo de realidad, pero no es la realidad objetiva.

Una realidad más objetiva, podemos encontrar en la hiperrealidad, principalmente porque son las máquinas las encargadas de definir dicha realidad. La digitalización de la realidad es la máxima expresión de la hiperrealidad, y la máxima expresión de la digitalización de la realidad, es la construcción de mundos virtuales interactivos: los videojuegos.

## PROYECCIONES

1. Se sugiere analizar los nuevos espacios comunicativos que ofrece la posmodernidad, tales como los videojuegos, dada su compleja estructura narrativa que puede servir para múltiples propósitos, cómo por ejemplo las comparativas sistémicas con el cine, la literatura, la televisión, entre otros. Apuntando fundamentalmente a la intertextualidad, la generación de nuevos productos culturales y el espacio que ocupan dentro de nuestra sociedad.
2. Se sugiere buscar elementos propios de la posmodernidad en los nuevos productos comunicacionales para entender de mejor forma el momento histórico en que nos encontramos y de esta manera comprender cómo el lenguaje y sus productos están siempre de la mano de la evolución en las formas de comunicación.

## CONCLUSIONES

En el desarrollo de esta investigación se ha podido comprobar que:

1. Es posible describir muchas de las características de la posmodernidad por medio del análisis de los nuevos productos comunicacionales propios de éste período histórico, específicamente por medio de los videojuegos.
2. Los videojuegos son un producto cultural que ha evolucionado conjuntamente con las características de la posmodernidad.
3. Interpretar cómo los videojuegos influyen en los diferentes procesos socioculturales de la posmodernidad.
4. La aparición de nuevos productos culturales y comunicacionales, genera nuevos espacios para el análisis de sus complejos elementos narrativos, que a su vez en la posmodernidad, dada las amplias características narrativas de éste periodo, crea elementos únicos en cuanto al empleo de elementos como la intertextualidad y la reproducción social.

5. Existe carencia de material relacionado con el análisis de las nuevas problemáticas comunicacionales, que de una u otra forma influyen en la construcción social y por ende en procesos tales como los económicos o escenarios educativos.

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Anderson, Perry. 2000. *Los orígenes de la Posmodernidad*. Madrid: Anagrama.
- Aranowitz, Stanley, Bárbara Martinsons y Michael Menser, 1998. *“Tecnociencia y Cibercultura. La interrelación entre Cultura, Tecnología y Ciencia”*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, Jacques. 1992. *La Imagen*. Barcelona: Paidós.
- Barret, Eward y Marie Redmond. 1997. *“Medios Contextuales en la Práctica Cultural. La Construcción Social del Conocimiento”*. Barcelona: Paidós.
- Birkkerts, Sven. 1999. *Elegía a Gutemberg. El futuro de la lectura en la era Electrónica*. Madrid: Alianza.
- Bolter, Jay David. 1998. *“Ekphrasis, Realidad Virtual y el Futuro de la Escritura”*, en: Nunberg, Geoffrey, *El futuro del libro. ¿Esto matará eso?*, Barcelona, Paidós.
- Calabrese, Omar. 1994. *Cómo se lee una Obra de Arte*. Madrid: Cátedra.

- Cárdenas, Mauricio. 2002. *“Más allá del límite de la imaginación”, Trabajo final, dedicado al tema de los juegos de rol y desarrollado para la cátedra “cibercultura”, Bogotá: Universidad Javeriana, primer semestre.*
- Cazau P. 2003. *Vocabulario de Psicología*. Redpsicología
- Critical art ensemble. 1998. *“Plagio utópico e hipertextualidad en la cultura electrónica”, en: El Paseante. La revolución digital y sus dilemas, Madrid, núm. 27.*
- Connor, Steven. 1996. *Cultura Postmoderna*. Editorial Akal, España.
- Del Villar, Rafael. 2000, 200
- Dery, Mark. 1998. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, Madrid: Ediciones Siruela, S.A.
- Eco, Umberto. 1989. *La Estructura Ausente*. Editorial Lumen, España.
- Eco, Umberto. 1985. *Tratado de Semiótica General*. Editorial Lumen, España.
- Eco, Umberto. 1993. *Apocalípticos e Integrados*. Editorial Lumen, España.

- Gómez del Castillo, Ma Teresa. 2003. *“Los videojuegos. Su uso en los jóvenes”*. Ponencia presentad en EDUTEC, Caracas, Noviembre.
- Habermas, Jurgen. 1990. *«El discurso filosófico de la modernidad», en El pensamiento postmetafísico*. Madrid: Taurus.
- Holtzman, Steven. 1997. *Digital Mosaics. The aesthetics of cyberspace*, New York: Touchstone.
- J.Baudrillard, J.Habermas, E. Said y otros. 2000. *“La postmodernidad”*. Madrid: Kairós.
- Jameson, Frederic. 1991. *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- Joyanes, Luis. 1997. *Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid: Mc.Graw-Hill.
- Kerckhove. Derrick de. 1999. *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web*. Barcelona: Gedisa editorial.

- Levis, Diego. 1997. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- Lévy, Pierre, 1999. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Lyotard, Jean F. 1989. *La Condición Posmoderna*. Editorial Cátedra, Madrid.
- Manning, Lillianne. 1987. *Neuropsicología del lenguaje: visión clásica*. Barcelona: Paidós.
- Pasamar Alzuria, Gonzalo. 2000. *La historia contemporánea, aspectos teóricos e historiográficos*. Madrid: Síntesis.
- Rodríguez, Jaime. 2004. *Cibercultura*. España: Wikilibros.
- Vander, James. 1986. *Manual de Psicología Social*. Barcelona: Paidós.
- Virilio, Paul. 1988. *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama.
- —, 2000. *Hipertexto y literatura. Una batalla por el signo en tiempos posmodernos*, Bogotá, CEJA.

## BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

- <http://www.miespacio.org/cont/invest/masas.htm>
- <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n38/jcampos.html>
- [http://www.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/C/comunicacion\\_masas.pdf](http://www.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/C/comunicacion_masas.pdf)
- <http://www.uv.es/demopode/libro1/>
- <http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/14rdelvillar.html>
- <http://www.icei.uchile.cl/noticias/delvillarsemi.html>
- <http://www.periodismo.uchile.cl/noticias/2005/delvillar.html>
- <http://www.periodismo.uchile.cl/themoroso/2004/1/consumidores/japon.html>
- <http://www.critica.cl/noticias/encuetros.htm>
- <http://www.24horas.cl/detalle.aspx?IdC=213507&IdS=109>
- <http://www.conicyt.cl/bases/fondecyt/proyectos/01/2003/1030561.html>
- <http://personal.telefonica.terra.es/web/mir/ferran/semiotica.htm>
- <http://www.ucm.es/info/especulo/numero13/finhist2.html>
- <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/jbanuelos.html>

- <http://way2share.blogspot.com/2005/10/revoluciones-en-los-hbitos-de-la.html>
- [http://64.233.169.104/search?q=cache:2UIWvZ5jYOMJ:www.cem.itesm.mx/derecho/sitioobservatorio/info/caridad/Conferencias/7.-%2520ENEP%252004/EI%2520hipertexto.doc+landaw+hipertexto&hl=es&ct=clnk&cd=2&gl=cl&lr=lang\\_es](http://64.233.169.104/search?q=cache:2UIWvZ5jYOMJ:www.cem.itesm.mx/derecho/sitioobservatorio/info/caridad/Conferencias/7.-%2520ENEP%252004/EI%2520hipertexto.doc+landaw+hipertexto&hl=es&ct=clnk&cd=2&gl=cl&lr=lang_es)
- <http://alanmills.blogspot.com/2007/03/hiperrealidad.html>
- [alexchrojo.blogspot.com/2005/06/la-realidad-y-la-hiperrealidad.html](http://alexchrojo.blogspot.com/2005/06/la-realidad-y-la-hiperrealidad.html)
- <http://majfud.50megs.com/hiperrealidad.htm>
- <http://www.clarin.com/diario/2007/03/07/sociedad/s-04101.htm>
- <http://www.elantro.cl/comunidad> (foro especializado en videojuegos)
- <http://www.ign.com> (revista y foros de videojuegos)
- <http://www.vandal.com> (revista y foros de videojuegos)
- <http://www.meristation.com> (revista y foros de videojuegos)