

BIBLIOTECA VIRTUAL

CAPITULO 5

TOLERANCIA: VALORES Y VIDEOJUEGOS

TOLERANCIA: VALORES Y VIDEOJUEGOS

5.1 Del juego al videojuego

Cuando se intenta analizar el fenómeno del videojuego, deben tenerse en cuenta muchos aspectos de los que este producto participa. Primero habría que recordar que el juego es una actividad de suma importancia en el desarrollo del niño, y no lo es menos en otras edades del ser humano.

El término “juego” se ha establecido de diferentes modos en las diversas culturas. Es por ello que en algunas culturas existen distintas modalidades de juego, indicadas con términos muy diferentes. No obstante, a pesar de que en algunas culturas el término apareció de forma secundaria, la función misma del jugar es, en cambio, primaria. Además, el sentido de un término, a menudo, se comprende mejor en función de su término opuesto. Para el caso de lo lúdico, es frecuente encontrar lo serio, o bien, más específicamente, el trabajo. Lo “no juego” corresponde a la esfera del empeño y esfuerzo, sin embargo, estos conceptos también podrían aplicarse en el juego, puesto que todo juego supone que sus participantes se esmeren en él.

Por consiguiente, adoptamos la noción de juego como “... *una acción o actividad voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y espacio que siguen una regla libremente aceptada pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente*”²⁴⁸. Más aún, la vida es un juego mediatizado por la sociedad, en el cual se espera que cada participante cumpla un rol determinado, para que el sistema “del juego” funcione.

El juego no es sólo un privilegio de seres humanos, ni tampoco ha sido necesaria la cultura para que el ser humano lo practicara. El juego significa algo, y traspasa los límites de lo biológico y lo físico, dando un sentido vital a su práctica. Con frecuencia, se ha tratado de explicar el juego desde sus funciones culturales. Desde este punto de vista, el juego es una actividad que interrumpe la vida cotidiana, y que “*transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica*”²⁴⁹.

²⁴⁸ Huizinga, J. (1982) *Homo Ludens*. Madrid, Alianza. P. 16.

²⁴⁹ *Ibid.* p.21.

Los juegos son, según Caillois “*dos polos antagónicos. En un lado reina, casi sin partición, un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de insaciable expansión por medio del cual se manifiesta una cierta fantasía incontrolada. En el lado opuesto, esta exuberancia revoltosa y espontánea se encuentra casi por completo absorbida, o en todo caso disciplinada, por una tendencia complementaria, inversa en algunos aspectos, aunque no en todos, a su naturaleza anárquica y caprichosa; una necesidad creciente de plegarla a arbitrarios convencionalismos imperativos y molestas ideas, intentando siempre contrariarla erigiendo ante ella problemas cada vez más embarazosos, para que consiga con mayor dificultad los resultados deseados, Esto resulta ser perfectamente inútil, ya que exige una suma constantemente acrecentada de esfuerzo, de paciencia, de habilidad y de ingenio*”²⁵⁰.

Por otra parte, Caillois distingue entre juegos más y menos propios del niño, que están en relación inversamente proporcional. Para explicar esta relación entre niño y juego, parte de dos conceptos, la *paidia*, que consiste en la improvisación, libertad y júbilo con los que el niño participa del juego, y el *ludus* o gusto por la dificultad práctica. Además, distingue entre juegos de competición, suerte, simulacro y vértigo. Estas distinciones sirven para definir la forma que adopta el juego, como en los siguientes casos: 1.libre, al cual el jugador no podrá ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su naturaleza de diversión activa y alegre; 2.separada, circunstancia en que los límites de espacio y de tiempo precisos y señalados de antemano; 3.incierta, cuyo desarrollo no puede ser determinado, y cuyo resultado no puede ser adquirido previamente; forzosamente ha de dejarse un cierto margen a la iniciativa del jugador, dada su natural necesidad de inventar; 4.improductiva, no debe crear bienes ni ningún tipo de nuevos elementos; 5. regulada, sometida a convencionalismos que suspenden las leyes ordinarias y que instauran momentáneamente una nueva legislación, que será la única que cuente; 6. ficticia, acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealdad con relación a la vida corriente.

La condición de improductividad no se cumple en los juegos de azar, pues los aficionados a estos juegos tienen un claro interés en conseguir beneficios, pero en los videojuegos esta opción es posible. En cuanto a la realidad ficticia, propia de la realidad

²⁵⁰ Caillois, Roger (1958) *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard. p.48. En: Bandet, Sarazanas. (1982) *El niño y sus juguetes*. Madrid, Narcea. p.14.

virtual o simulada, existe aquí un fuerte componente mítico, el mismo que se cumple en un ritual, donde tiempo y espacio profanos quedan sustituidos por el tiempo y el espacio sagrados, y se instaura un orden especial sobre el orden ordinario o cotidiano, lo cual hace que en individuo que participa de ello tenga una percepción distinta de la realidad.

Para Bandet y Sarazanas, estas definiciones de juego (Huizinga y Caillois) están pensadas sobre juegos de adultos, y dejan de lado características de juegos de niños, que están marcados por la espontaneidad, pues el niño ignora que la vida no es sólo un juego, y el adulto, en cambio, sabe cuando juega y cuando no, mientras que el niño lo ignora, ve el juego como perpetuo.

El juego es el terreno del “como sí”, de la ilusión y de la ficción, pero cabe preguntarse qué sentido tiene esto. En cuanto a la utilidad del juego o su función, existen muy diversas teorías, entre estas: 1. Teoría de la distracción: es la más antigua y extendida, pero en el niño no se cumple; se entiende aquí el juego como un escape y descanso ante las preocupaciones y la fatiga. 2. Teoría del exceso de energía (Schiller – Spencer): el juego es un medio de expresión y de liberación de fuerzas inutilizadas en la vida; un gasto de energía de forma inútil para ratos de “ocio” o de vacaciones. Pero Jean Château²⁵¹ hace ver que esto no sucede con los niños, pues éstos pueden fatigarse en exceso con los juegos, así que no se trataría del gasto de energía superflua. 3. Teoría del atavismo (Stanley – Hall): *“si admitimos que la infancia representa, de forma acelerada, la evolución de la raza humana, los juegos reproducirían, poco más o menos en el orden en que aparecieron en el pasado, a través de las generaciones, las actividades de los hombres. Sin duda podemos volver a encontrar en los juegos de los niños los mismos instintos –caza, lucha- y los mismos ritos –fórmulas mágicas de las cancioncillas, poder de ciertos gestos-; pero también hay que señalar que los juegos, cada vez más, se ven influenciados por la sociedad en la que el niño vive”*²⁵². 4. Teoría del ejercicio (Groos, finales del siglo XIX): destaca el papel del juego en el desarrollo de los seres vivos, permitiendo el desarrollo de funciones instintivas, sería un “ejercicio de preparación para la vida seria”. Otros autores posteriores han insistido en la importancia biológica del juego y el concepto del valor del juego como factor de evolución de la personalidad²⁵³. 5. Teoría catártica: Para Konrad – Lange *“el juego proporcionaría la ocasión de ejercer tendencias innatas que el medio de*

²⁵¹ Château (1966) *Le jeu de l'enfant*. Paris, Vrin

²⁵² Bandet... *op. cit.* p.19.

²⁵³ *Vid.* Carr, y Congreso de la UNESCO 1968.

vida no utiliza. De esta forma, compensaría la realidad, bien desplegando actividades al margen de las ocupaciones vitales, bien ayudando a la adquisición de costumbres útiles”²⁵⁴. De modo que, el juego cumpliría una función liberadora y formadora; porque sería un medio para desahogar las tensiones entre deseos e instintos y limitaciones sociales y permite el desarrollo psíquico. En la misma línea se ubicaría Freud, para quien el juego es una sublimación de los instintos peligrosos.

Otro aspecto del juego que no debe olvidarse es que “el juego es fuente de alegría”, de risa y ruido. Esa alegría es, a menudo, el reflejo del éxito en la actividad lúdica, por muy simple que esta sea. En el juego infantil todo el ser del niño está implicado, desde sus instintos mal conocidos hasta sus actos, sus sentimientos y su pensamiento. Toda la personalidad del niño se expresa en su juego y según las expresiones diversas pero sinónimas utilizadas por los psicólogos, en las que descubre una especie de *élan* (apetito de vivir y de ser, de energía vital, “es una fuerza –o mejor un movimiento- cuya dirección puede ser modificada”²⁵⁵).

El juego participa de los arquetipos y de las estructuras mítico-simbólicas en tanto consiste en “*ser uno mismo, es la meta del juego; y ser uno mismo es, casi siempre, ser más que uno; de esta forma el juego, que es una prueba de personalidad, se convierte también en la conquista de sí...*”²⁵⁶. Por lo cual, el juego es una función esencial en la vida de los niños, es una introducción a las formas sociales, un primer medio de socialización: “*...La aparición de reglas, la necesidad de tener en cuenta a los compañeros de juegos, le muestran al niño la existencia de prohibiciones y le obligan a tomar conciencia de los demás... Los juguetes, indispensables en la mayoría de los juegos, tienen empleos y propiedades específicas que hay que descubrir para utilizarlos; este conocimiento de los objetos, este interés que se introduce en el dominio de las cosas, enriquece de forma indispensable para nuestra época la experiencia del niño y abre su espíritu al mundo de los adultos y de las técnicas*”²⁵⁷.

Por otra parte, Gusdorf destaca la relevancia del juego como medio de sociabilización, pero más fundamentalmente, lo reivindica como una actividad necesaria

²⁵⁴ Bandet... *op. cit.* p.20.

²⁵⁵ Château. J. *L'enfant et ses conquêtes* En. Bandet... *Op. cit.* pp.23-24.

²⁵⁶ *Idem*

²⁵⁷ *Idem.*

*“el juego no es la negación pura y simple, la burla de la seriedad del trabajo y de la ley, sino más bien el signo y la garantía de la reconciliación, en el seno del destino individual y social, entre la norma y la excepción, entre la necesidad y la libertad. El juego es la sal de las civilizaciones”*²⁵⁸.

Las clases de juegos varían según la edad, las condiciones externas y las características individuales; y, de acuerdo a la elección de la clase de juego, se pueden establecer gustos y necesidades del individuo. En el caso de los niños, las principales clases son los juegos funcionales, los de ficción, los de adquisición y los de fabricación. Por su parte, Piaget²⁵⁹ señala el nacimiento y desarrollo del juego en el niño, desde una perspectiva genética, en la que los diversos estadios de aparición, desde las adaptaciones puramente reflejas, hasta el momento en que el niño sabe por sí mismo someterse a compromisos fijados previamente o inventados por él; lo cual da lugar a 3 clases de juegos: juegos de ejercicio, simbólicos y con reglas. Por otra parte, Château²⁶⁰ distingue entre juegos funcionales (de la primera infancia), simbólicos (que aparecen casi siempre antes del tercer año), de proeza (que se dan en los primeros años escolares) y sociales (que se organizan al final de la infancia).

Lo más relevante de estas distinciones sobre el juego, es que lo que se juega, las preferencias por determinado juegos, manifiestan la personalidad y el desarrollo del individuo. A partir de las preferencias y gustos, también se puede dar cuenta del tipo de valoraciones asumidas por el individuo, así como a qué tipo de influencias está sometido. *“La multiplicidad de las investigaciones sobre el juego muestra que no se puede educar ni conocer a un niño sin saber por qué y cómo juega. Si para el adolescente y para el adulto, el juego llena el vacío de la existencia, si ocupa momentos que no están reservados al trabajo, si es sustitutivo de actividad, para el niño resulta una necesidad vital. Pero “no sabe jugar quien quiere ni cuando quiere”. Y uno de los objetivos del educador es el de enseñar al niño a jugar bien el juego de la infancia”*²⁶¹.

El juego humano también se relaciona con la fiesta, el culto, el rito, y está también insertado en la esfera de lo sagrado; en este sentido, *“como actividad sacra el juego puede servir al bienestar del grupo, pero de otra manera y con otros medios que si estuviera*

²⁵⁸ *Ibid.* pp.24-25-

²⁵⁹ *Vid.* Piaget, J. (1967) *La formación del símbolo en el niño*. México, FCE.

²⁶⁰ *Vid.* Château, J. *Le jeux de l'enfant*

²⁶¹ Bandet... *Op. cit.* p.27.

orientado directamente a la satisfacción de las necesidades de la vida, a la ganancia del sustento”²⁶².

El lugar y el tiempo del juego son específicos, se juega dentro de límites que agotan su sentido en sí mismos. En este aspecto, así como en su participación de la sacralidad, coincide con el rito; es más, cabe decir que los rituales son juegos simbólicos que actualizan lo mítico.

Todo juego se desarrolla en su campo, material o ideal; marcado de antemano tácita o expresamente. En este espacio existe un orden propio y absoluto, puesto que el incumplimiento de las normas estropea el juego; lo cual también sucede con los ritos. Además, el juego debe tener un componente estéticamente atractivo, seductor, debe poseer un equilibrio entre opresión y liberación, ritmo y armonía.

Otra característica del juego, es que tiende hacia una resolución, la cual ha de ser el resultado de un esfuerzo; entre tanto se consigue el resultado, el juego genera tensión, lo que pone a los jugadores a prueba sobre sus destrezas, resistencia, inventiva y empuje para ganar.

La dinámica del juego permite crear, recrear, complacer y establecer posibilidades de socialización con los otros jugadores. *“La comunidad arcaica juega como juegan los niños y los animales. Este juego está lleno, desde un principio, de los elementos propios del juego, llenos de orden, tensión, movimiento, solemnidad y entusiasmo. Sólo en una fase posterior se adhiere a ese juego la idea de que en él se expresa algo: una idea de la vida”*²⁶³. Por consiguiente, lo sagrado se inserta en el juego, y no a la inversa. El juego, por su función y forma es primario con respecto a los ritos de los sistemas culturales. Sin embargo, *“el carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime. Los conceptos de rito, magia, liturgia, sacramento y misterio entrarían, entonces en el campo del concepto “juego”*”²⁶⁴.

En todos estos casos, por la forma, la esencia, o por cuanto se traspone a los participantes en otro mundo, la identidad del juego con lo sagrado, y de las formas lúdicas con los rituales, mantiene su actualidad en la esfera del juego. Entre las características formales del juego está la abstracción especial de la acción del curso de la vida corriente, tanto a nivel espacial como temporal.

²⁶² *Ibid.* p. 22.

²⁶³ *Ibid.* p.31.

²⁶⁴ *Ibid.* p.32.

En cuanto a la función del juego en la cultura, pueden señalarse dos caminos, el de la sacralización de lo lúdico, o bien, el del juego social, en la actuación ordenada de un grupo o comunidad, o de grupos enfrentados; los cuales interactúan con *“el jugar juntos, el luchar, el presentar y exhibir, el retar, el fanfarronear, el hacer “como si” y las reglas limitadoras...”*²⁶⁵. El juego común tiene un carácter antitético, y de tensión e incertidumbre, por la expectativa de agrado o desagrado según se gane o se pierda. El ganar suele ser una meta en el juego, *“el éxito logrado en el juego se puede transmitir, en alto grado, del individuo al grupo”*²⁶⁶. Este interés o meta del juego, por exceder a los otros, y de ser distinguido por ello se relaciona con la voluntad de poderío o de dominación.

El juego es, entre otras cosas, un proceso de aprendizaje que posibilita una manera de percibir el mundo, que luego se guarda en la memoria, condiciona la inteligencia y delimita la imaginación. La estructura del juego pretende permanecer en el recuerdo como creación o recompensa, y es transmitido por la tradición, con claro interés de ser repetido infinidad de veces. El problema de fondo es qué se enseña con qué tipos de juegos. En especial, qué pueden enseñar los videojuegos violentos, teniendo en cuenta la efectividad que los caracteriza, para captar la atención de los niños y para quedarse en su recuerdo, incluso más allá de sus datos conscientes.

Todos estos aspectos del juego son fundamentales en la adquisición de valores, al punto que podríamos decir, que el juego es el terreno natural y espontáneo en el que las valoraciones del individuo se fraguan y se asumen; luego, el individuo recrea su juego particular en las diferentes instancias individuales y colectivas.

Los juguetes o instrumentos de juego también son relevantes para determinar, no sólo a qué se juega, sino también por qué se crea una necesidad de jugar a nivel específico con esos determinados objetos. Pueden existir juegos sin juguetes, pero no hay juguetes sin juegos, porque cuando se carece de un objeto con funciones de juguete, la imaginación lo suple; en cambio, si se tiene un objeto con relación a un juego, este se ve transformado, o bien asume, su rol de juguete, y permite, por sí mismo ser accesorio suficiente para el juego.

²⁶⁵ *Ibid.* p.64..

²⁶⁶ *Ibid.* p. 68.

Todo ser humano tiene derecho a jugar y poseer y adaptar sus propios juguetes, porque el juguete es un elemento educador, y no un simple pasatiempo. Para Pinon el estudio del juguete es fundamental para entender el juego. Define juguete: *“El juguete provoca el impulso de actividad que enseguida va a ser el juego, lo sostiene, y está función de su asociación con el juego. Un objeto concebido como juguete y que sirva para otro fin, y no se emplea para jugar, no es un juguete, en última instancia. Sólo el empleo confiere al juguete su carácter definitivo”*²⁶⁷.

El juguete de la realidad virtual, gracias al desarrollo de la imagen digital, ha conseguido atravesar el límite y la distancia de la pantalla, para permitir al jugador manipular de cerca, físicamente, aquellas figuras con las que establece una intensa relación de agresividad. De manera que, ha quedado atrás la relación “a salvo” del espectador, para pasar a un nuevo enfoque del jugador, como aquél que se involucra activamente, el operador o usuario. Entonces, el operador ya no contempla los ritos, sin que participa de ellos, asumiendo las reglas y objetivos del ritual del juego. La gracia del juego se mantiene mientras las reglas no se rompan, y bajo estas, el jugador logra coronarse como vencedor. El juego sucio, por el contrario, desvirtúa el sentido mismo del juego, pues rompe el ordenamiento cósmico en él gestado, es el “aguafiestas”, y algo similar ocurre en otras actividades de esta índole ritual, como la fiesta o la liturgia.

Otro aspecto fundamental del juego es su repetición. En el caso de los videojuegos, éstos están diseñados para que el jugador se enganche, pero que, sin embargo, la obsesión por un juego en particular sea limitada, y esto produzca la necesidad de pasar a otro juego, que el mercado ya se encargara de promocionar. Este efecto es similar al del drogadicto que, poco a poco, va necesitando pasar de una droga a otra más fuerte, pues la primera ya no le causa el mismo efecto inicial. Algo similar ocurre en cuanto a la atención y tensión que experimenta el jugador con un juego en particular. También existen las posibilidades de avanzar en la dificultad de un mismo juego, con lo cual, se consigue que el jugador se entretenga más con el mismo producto. Pero ningún videojuego pretende ser el último, sino todo lo contrario, todo videojuego ha de ser transitorio para el que vendrá después. De este modo, el jugador puede sentirse “iniciado” en el terreno de los videojuegos y de sus “misterios”.

²⁶⁷ Pinon, R. *Les jouets, en Jeux et sports*. p. 287. En: Bandet y Sarazanas. *Op.cit.* p.30.

Por otra parte, el jugador no trata de imitar a cualquier personaje, sino al héroe, con el que el individuo se identifica en el juego; ya sea cuando es un personaje que visualiza en la pantalla, o bien, cuando se trate de sí mismo, del que dispara en primera persona, y está llamado, por la estructura del juego, a ser el “héroe”. No obstante, aunque las aventuras de los videojuegos se construyen utilizando los sistemas simbólicos de la cultura, conllevan el agravante de que se construyen antihéroes como protagonistas, y como modelos de identificación para los usuarios. Ya no se recrean los sueños, sino las pesadillas. El llamado a ser héroe en los videojuegos equivale tan solo a ser un superviviente; el cual, valiéndose de la tecnología hace cualquier cosa, conquista, ataca o se defiende, da igual, lo importante es que gana la partida, lo que equivale a alcanzar una cuota de poder. La inteligencia del héroe se reduce al grado de acceso que tenga a la tecnología de destrucción (desde pistolas, armas de alto calibre, bazucas, bombas, etc.), o bien, a descubrir la estrategia del fabricante, y plegarse a ello sin más, para ganar el juego. Los héroes ya no son el resultado de la imaginación de su creador, individual o colectivo; en cambio, son simplemente una estrategia de *marketing* empleada por los fabricantes.

En cuanto a la diferencia entre las preferencias de los niños y las niñas por el juego, en los juegos infantiles las niñas suelen ser más pragmáticas, más cooperativas y más propensas a cultivar las relaciones íntimas. En cambio, los niños se sienten fascinados por las reglas del juego y las respetan por encima de las personas, son más competitivos y agresivos, y más entregados a los grandes grupos más que a relaciones individuales. Esta diferente disposición ante el juego se traduce luego en una respuesta paralela, en ambos casos, a los problemas cotidianos, y a los principios y valores con los que los enfrenten.

En cuanto a la distinción entre niños y niñas, con respecto al juego, puede que en un principio la gran mayoría de aficionados a los videojuegos fueran niños. Sin embargo, el mercado del videojuego no puede permitirse que las diferencias culturales de género, excluyan a un amplio sector del mercado; por lo tanto, se está dando la vuelta a esta situación, con la aparición de juegos que consiguen identificar a las niñas con las heroínas de los videojuegos; a tal punto que, personajes como Tomb Raider, sean los favoritos de niños y niñas. Además, se difunde cada vez más el prejuicio social de que quien no juega con videojuegos, en cualquiera de sus modalidades, ha de ser torpe, anticuado, y por tanto, es discriminado. Cada vez es más frecuente encontrar una mayor incorporación de chicas en los salones de máquina de juegos, y paulatinamente, la distancia entre las niñas y los

videojuegos se acorta, pero sin dejar de lado los predominantes patrones masculinos que funcionan en estos juegos.

5.2 De lo real a lo virtual

Por otra parte, el videojuego se nutre de todo el sistema de los medios de comunicación de masas, con lo cual introduce al jugador en el mundo del “internauta del ciberespacio”, en la realidad virtual. Lo virtual es algo real y activo, no es algo potencial, sino que está en el orden de lo real, pues es una experiencia que se vivencia, en la que se sufren las afecciones igual que en los sueños. La realidad virtual (RV) puede definirse como “... *todo aquello que produce el impacto de una sensación real –lo que aplicado a la informática resulta ser- una tecnología de última generación que permite trasladar a la persona a un mundo diferente y ficticio, y hacernos sentir distinta una realidad a la existencia en ese momento*”²⁶⁸.

La realidad virtual es una muestra del enorme efecto del poder de los ordenadores, capaces de crear un vasto y complejo entorno: el ciberespacio. Este fenómeno ofrece diariamente la experiencia de una alucinación a billones de usuarios en todo el mundo, mediante una representación abstracta de datos provenientes de los bancos de memoria del ordenador y del sistema psiconeurológico del ser humano “*Las líneas de luz fueron en el vacío de la mente, racimos y constelaciones de datos*”²⁶⁹. Se produce así, una nueva manera de comodidad y de relación del ser humano con las máquinas. Por ejemplo, el bastón de control de los primeros juegos de vídeo resulta hoy superado ampliamente por el casco virtual, con una visión tridimensional, audífonos estereofónicos y un guante de poder que permiten al jugador entrar literalmente en la partida; pero lo más importante de la experiencia es que el mundo del juego ha dejado de ser una simple contemplación en una pantalla, sino que ha ido mucho más allá de eso para permitir al jugador un mundo del juego muy cercano a la “realidad real”.

El debate sobre la relación de la realidad y sus representaciones ha cobrado un renovado interés, a partir de la sofisticación de las técnicas de modelación de la realidad y las enormes expectativas que surgen en este campo. En este contexto surge la hipótesis de la desmaterialización de la realidad, que supone que “existe una sustancia –la materia

²⁶⁸ Joyanes, L. (1997) *Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid, MacGrawHill.

²⁶⁹William Gibson, *Neuromancer* (New York: Ace, 1984), p. 51. “*Lines of light ranged in the non-space of the mind, clusters and constellations of data*”.

precisamente-, cuya materialidad puede ser afectada”²⁷⁰. Este supuesto de una materia preexistente ha sido tema de largas discusiones filosóficas, desde el realismo ingenuo hasta el idealismo crítico; y alimentada por las teorías físicas, en particular la mecánica cuántica y las distinciones entre microfísica y macrofísica. Sin embargo, es con el impacto de nuevas tecnologías, como la informática, telecomunicaciones, bioingeniería, robótica y tecnología de los materiales avanzados, que se genera una marcada tendencia hacia la desmaterialización de la realidad en su conjunto. El mundo tangible cada vez más es sustituido, puesto que, como apuntaba el fundador de la cibernética, Norbert Wiener (1948), *“la información es información, no-materia ni energía. Toda tecnología es conocimiento, es decir, resultado del pensamiento. Entre lo mental y lo material hay, pues, una sutil relación dialéctica, una relación de interdependencia y de interacción”*²⁷¹.

Nos interesa destacar aquí algunos de los efectos de lo virtual en la cultura contemporánea. Entre las propuestas sobre este fenómeno está la teoría de la Fantasmología, postulada por Stanislav Lem, quien considera las causas y efectos de la predilección cultural por las construcciones ilusorias alternativas a la realidad, y consiste en indagar *“por qué y cómo nuestra sociedad ha terminado por identificarse con una formidable megamáquina creadora de fantasmagorías, una megamáquina destinada a producir un mundo en el que... por principio y sin excepción es válida la regla de que nadie puede sentirse seguro de vérselas con la realidad natural... cada día verdaderamente nos resulta más difícil distinguir los simulacros de acontecimientos y los acontecimientos mismos”*²⁷².

Cada civilización tiene su propio sistema de representaciones; en el caso de la realidad virtual, ese sistema es la producción de imágenes destinadas a ser experimentadas, incluso como más reales que lo real. En ese sentido, la vinculación de la cultura de la imagen con el poder emulador de lo virtual, provoca un cambio en la percepción del mundo, no sólo en el individuo, sino también en la sociedad.

La característica más impactante de la cultura de la imagen contemporánea, es precisamente su componente de realidad virtual, la perfección de la ilusión, *“un paso evidente en ese sentido es el hecho de que... proveyéndonos de un caso ocular (eyephon), calzándonos un guante inteligente (data-glove) y vistiéndonos un mono inteligente (data-*

²⁷⁰ Maldonado (1994) *Lo real y lo virtual*. Barcelona, Gedisa. p.12.

²⁷¹ *Ibid.* p.17.

²⁷² *Ibid.* p.18.

suit) estamos en condiciones de entrar en una realidad ilusoria y vivirla como si fuese real (o casi real). Ahora estamos en condiciones de explorar desde el interior una realidad que es la contrafigura de la nuestra”²⁷³.

El equivalente cotidiano de esta circunstancia es el proyectarse dentro del videojuego, cuya experimentación es como un *alter ego* digital, por parte de cualquier usuario que decida jugar. Es importante señalar que el jugador sólo decide jugar o no, ya que una vez que empieza a jugar, ha de seguir los patrones preestablecidos en el juego, sin posibilidad de cambiarlos.

El videojuego va más allá del mero empleo lúdico; ya que el *videogame* o el *wargame*, posibilitan al jugador recrear circunstancias que le permiten anticiparse a ellas en la realidad no virtual. La experiencia de la realidad se vive en el mundo virtual “a salvo” de la realidad misma; no obstante, la experiencia virtual es tan válida como la real, excepto por sus consecuencias.

Por un lado, el jugador del videojuego no es ya un contemplador pasivo de imágenes dinámicas, sino un agente activo que controla parte del dinamismo de las imágenes con la que interactúa. Por otro lado, cada vez más las experiencias se multiplican en lo virtual y disminuyen en el mundo físico real; “... *las realidades virtuales deshacen nuestros vínculos con el universo físico*”²⁷⁴. Sin embargo, nuestras experiencias vitales se construyen basándose en experiencias reales pasadas y presentes.

Otro aspecto de la realidad virtual que interesa destacar aquí, es que impone una uniformización estética e ideológica planetaria, a partir de las culturas transnacionales hegemónicas. Si a esto se añade la acelerada difusión de la realidad virtual, se consigue un salto en el modelo de percepción, dejando atrás las imágenes planas, para entrar, literalmente, en el mundo simulado. Lo más interesante de este salto, es la posibilidad de generar vivencias en lo virtual como si se estuviera en lo real, con lo cual todos los condicionantes sociales estarían en mayor disposición de ser controlados; y, por otra parte, con el aporte de la ingeniería genética y de las tecnologías médicas, estaríamos en el vestíbulo del *Mundo feliz* de Huxley.

Con el hiperrealismo de lo virtual, se perfecciona cada vez más la función mimética de la representación; y es en lo que se funda la capacidad simbolizadora de la imagen. Las

²⁷³ *Ibid.* pp.58-59.

²⁷⁴ *Ibid.* p.76.

imágenes dicen más de lo que representan; “cada mirada humana explora el espacio óptico y segmenta su campo visual en objetos y fondos, en un fenómeno llamada preatención”²⁷⁵. Esa preatención establece una jerarquía perceptiva, y se orienta por diferentes factores objetivos y subjetivos, como la escasez o la ubicuidad de las imágenes, o bien, por el tamaño físico y distancia del observador, la originalidad o agresividad del estímulo, o la afinidad con los intereses del observador.

A pesar de la sofisticación de la realidad virtual, ésta sigue siendo excluyente de lo real; pero esto no hace menos efectivos los efectos que provoca en el operador; los entornos ilusorios no tienen sustento objetivo, (*i.e. res extensa*), por lo tanto, “puede afirmarse que la RV es una pseudo realidad alternativa, perceptivamente hiperrealista, pero ontológicamente fantástica...”²⁷⁶.

La realidad virtual proporciona, al menos, dos tipos de entornos; el tipo “*immersive-inclusive*”, con un entorno visto desde el interior por el operador, lo que hace que en los videojuegos la sensación de disparar tenga un realismo mayor, porque el jugador es, por la simulación del arma en su propia mano, quien aprieta el gatillo; y el tipo “*third person*”, con el operador situado en el exterior sobre el que opera, en el que el jugador manipula la acción de los personajes, con los cuales se identifica con la agresividad de éstos, o bien, proyecta la suya propia. Para el primer tipo, el operador tiene a su disposición un casco visualizador que lo involucra en la ilusión referencial de carácter figurativo, y alcanza una visión que oscila entre los 90° y 120° horizontales y 60° verticales, con dos monitores que causan el efecto estereoscópico derivado de la visión binocular y de la disparidad retiniana. Además, el porcentaje atencional normal (cuando una imagen domina el campo consciente del observador) oscila entre el 25% al 35% de la visión binocular, entre unos 30° y 42°, pero con el casco se sobrepasan ampliamente esos límites en lo que la mente percibe de manera no consciente. Sin embargo, “pese a este hiperrealismo óptico, el sistema no activa la acomodación del cristalino del ojo a las diferentes distancias representadas en las pantallas, sino que se acomoda a la distancia fija de las pantallas planas, muy próximas a los ojos, lo que produce una perversión de las leyes fisiológicas de la percepción y un falseamiento de un dato de la visión, lo que no

²⁷⁵ Gubern (1996) *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Barcelona, Anagrama. pp.131-132.

²⁷⁶ *Ibid.* p.156.

falsa, en cambio, la observación de un holograma”²⁷⁷. De manera que, el ciberespacio es también una imagen plana y sintética.

Por otra parte, la realidad virtual es también una imagen cenestésica, porque permite la conciencia de la posición y de la actividad del cuerpo en el espacio; y en cuanto permite la conciencia de los desplazamientos en el espacio, es también una imagen cinética. Estas características de las imágenes virtuales se deben a la visión estereoscópica generada por la coordinación de las dos imágenes computarizadas; lo cual produce la impresión de integración física y movilidad del punto de vista en un espacio de tres dimensiones. A pesar de su hiperrealismo, la realidad virtual rompe muchas leyes físicas, como la impenetrabilidad de los sólidos, la velocidad del movimiento de los objetos, o que dos objetos puedan ocupar un mismo sitio a la vez en el espacio tridimensional.

Otra de las posibilidades de la realidad virtual la constituyen los universos virtuales conviviales, mediante los cuales varios operadores comparten un mismo ciberespacio; *“la RV compartida es una nueva forma de comunicación que combina la ilusión referencial infográfica y la interacción personal, para compartir una suerte de sueño común, para sujetos despiertos, que aspira a abarcar un ámbito plurisensorial (visual, auditivo, táctil y olfativo)”*²⁷⁸. Esta emulación de la interacción personal posiblemente influirá en las relaciones entre los individuos, pero, especialmente, hará que el concepto de sociedad, ligado a un espacio geográfico y una época determinada, se extinga. Además, es claro que esta posibilidad amplifica enormemente la forma de concebir al *otro*, puesto que no se puede saber con certeza quién es y cómo es en realidad el individuo que está en el mismo territorio virtual, y que ya ha dejado de ser el de “al otro lado” de la pantalla, o del teléfono.

A manera de síntesis sobre las características de la realidad virtual, es preciso decir que *“el ciberespacio es, en efecto, un paradójico lugar y un espacio sin extensión, un espacio figurativo inmaterial, un espacio mental iconizado estereoscópicamente, que permite el efecto de penetración dentro de tal imagen, y viajar así en la inmovilidad. Después de que el biosedentarismo televisivo nos había permitido viajar activamente con la mirada, ahora la simulación no afecta sólo a la vista, sino a todo el cuerpo, determinando un nomadismo alucinatorio del operador”*²⁷⁹.

²⁷⁷ *Ibid.* p.157.

²⁷⁸ *Ibid.* p.159.

²⁷⁹ *Ibid.* p.166.

La realidad virtual, tiene tantos defectos y virtudes como cualquier otro de los muchos adelantos tecnológicos desarrollados; pero definitivamente, no se puede esperar que el cibernauta modele y asuma sus valores de la misma manera que lo hace el individuo que está ajeno a estos adelantos, puesto que el primero tiene, para empezar, una gama de posibilidades de experimentar vivencias, aunque sea simuladamente, que el otro no posee. Además, la inteligibilidad del mundo desarrollada por el cibernauta, no sólo a nivel de percepción, sino también, a nivel de interacción social, va a marcar una diferencia fundamental con el que no es cibernauta, en su adaptación a la globalización. Pero, tal vez, lo más terrible sea la enorme distancia cultural, en todos sus aspectos, que zanja el estar o no enchufado al mundo informatizado.

Hoy día, cualquiera puede dejar de leer el periódico, pero desde luego, siempre tiene un televisor a mano para obtener una imagen de la realidad circundante y lejana. El ordenador, sus juegos y sus posibilidades telecomunicativas, cada vez más están tomando una posición definitiva en la manera con que los individuos se enteran de lo que sucede en el mundo. Las consecuencias de estos cambios pueden ser vistas de diferentes maneras, como que *“la navegación cibernética es sólo una especie de videojuego. Y si se toman esta navegación demasiado en serio, los cibernautas “comunes” corren el riesgo de perder el sentido de la realidad, es decir, los límites entre lo verdadero y lo falso, entre lo existente y lo imaginario... La facilidad de la era digital representa la facilidad de la droga”*²⁸⁰.

Tal vez las consecuencias más graves que puede tener la realidad virtual, en materia de valores, consisten en, por una parte, la manera en que la sensibilidad de lo real es tergiversada por lo virtual, lo que habrá de tener consecuencias a la hora en que el individuo se conforma su mapa axiológico de la realidad; por otro parte, el ciberespacio permite romper con cualquier código de valores, puesto que la realidad virtual, por ser ilusoria, no precisa de ningún control moral, particularmente, en los videojuegos violentos, no hay más normas que las posibilidades combinatorias que presenta el juego de turno, pero un sinnúmero de disvalores son ampliamente permitidos, recomendados y recompensados, como matar, violar, robar, destruir por destruir, o bien, matar a los amigos con los que juegas, y cosas por este estilo. Entonces, los valores no tienen cabida en lo

²⁸⁰ Sartori. *Op.cit.* p.59.

virtual, pero lo virtual sí se posiciona en la mente de los individuos, precisamente de modo subliminal, no consciente, y afecta especialmente a su emotividad y sensibilidad.

5.3 Videojuegos y valores

El mundo de los videojuegos es un fenómeno muy amplio que incluye desde un llavero-mascota llamado Tamagotchi, hasta un espacio simulado virtualmente, en el cual, por medio de periféricos como cascos, guantes, alfombra, traje, y demás sutilezas, el individuo entra literalmente en el videojuego.

Una definición de videojuego, por la variedad y vertiginosidad con la que el fenómeno cambia, no puede ser más que operacional, y una manera de acercamiento a una actividad que ha llegado a la cultura para quedarse; especialmente en la década de los 90. El videojuego es, en principio, “... un entorno informático que reproduce programáticamente un juego cuyas reglas han sido previamente programadas”²⁸¹. El videojuego es, también, un fenómeno lúdico para todas las edades; que, además, emplea una tecnología de punta, la infomedia, que permite reunir los conocidos medios audiovisuales con la informática, e incorpora la informática y la realidad virtual al ambiente doméstico. Por lo cual, el jugador es saturado con todas las posibilidades del marketing, pues el videojuego es un producto de consumo masivo.

En los años setenta, el panorama del videojuego estaba representado por la máquinas de salón, que en su mayoría consistían en matar o comer “marcianitos”, o en bloques para acomodar o destruir. Pero la incursión masiva del videojuego en el hogar se produjo con Nintendo y Sega, cuyas consolas eran fácilmente adaptables al televisor, y con mandos (joysticks) que permitían una velocidad de reacción de los jugadores. Además, en los juegos de consola, pueden intervenir más de un jugador. Entre los personajes de los citados fabricantes de consolas, destacó *Mario* en Nintendo, “de origen italiano, de cuerpo rechoncho, brazos cortos, ojos azules, nariz grande y bigotudo”²⁸². Ese personaje es fontanero y va vestido con ropa de trabajo; sus aventuras transcurren en New York, entre fábricas de cemento, en un ambiente urbano; pero luego tiene su propio espacio: la tierra de *Mario (Mario Land)*, en donde tiene que enfrentarse a invasores ingeniosos, y su principal aventura consiste en rescatar a la *princesa Daisy (o Toadstool)*, ayudado por sus

²⁸¹ Levis. (1997) *Los videojuegos, un fenómeno de masas...* Barcelona, Paidós, p.27.

²⁸² Gaja (1993) *Videojuegos: ¿Alienación o desarrollo?* Barcelona, Grijalbo. p.31.

amigos, *Luigi* y el *dinosaurio Yoshi*. Los villanos también están bien perfilados, especialmente *Warrior*, quien es la antítesis de *Mario*. Aunque este personaje cumple fielmente el rol heroico clásico²⁸³; también emula al héroe contemporáneo, el que ha dejado de ser un “superman invencible”, para convertirse en un “MacGyver”, para ser un ser humano cotidiano que realiza su heroísmo desde su humanidad, sin poderes sobrenaturales.

La competencia de *Mario* fue *Sonic*, de Sega, “un erizo de altas tecnología, de color azul cobalto y orejas puntiagudas que calza alpargatas rojas con turborreactores. Su arma principal es hacerse una bola para lanzarse contra sus enemigos a velocidad supersónica”²⁸⁴. En este personaje, es claro ver cómo la magia del héroe es sustituida por el poder de la tecnología, lo que constituye una característica del héroe contemporáneo. Además, *Sonic* recrea el enfrentamiento generacional, pues su archi-enemigo es una representación del arquetipo *pater*, el cual evoca la traslación del poder y la autoridad del padre al hijo, cuando el segundo llega al momento de ruptura con su dependencia del primero; en este caso, representado por el *doctor Kintober*. En cuanto a la aventura, *Sonic* “... vive en las maravillosas tierras de *Overland*, apadrinado por el amable doctor *Kintober*. El doctor era sabio amante de lo humanitario que buscaba erradicar el mal de su dulce planeta. Pero *Sonic* lo interrumpe durante un experimento en su laboratorio, por lo que el científico sufre un accidente y se transforma en el malvado doctor *Robotnik*”²⁸⁵, ... cuya meta es matar a *Sonic* y éste debe vencer al villano. En ambos casos, estos personajes de las consolas están bien perfilados, al igual que su finalidad, la misma que en cuentos y mitos, restablecer el orden cósmico perdido; pero más sutilmente, re-elaboran los conflictos con la “sombra”, con el archi-enemigo.

En cuanto a las máquinas de salón, cada vez más sofisticadas, debe destacarse prioritariamente su ventaja como simuladores. Con estas máquinas, el jugador tiene la posibilidad de entrar en una cabina física, que tiene hasta su propio movimiento, lo que da más realismo a las sensaciones inducidas por la visión de la pantalla tridimensional, con lo cual se consigue que el usuario experimente vértigo, alerta, suspenso y alguna dosis de miedo, ante una experiencia que termina en pocos momentos.

²⁸³ Vid. Fromm *op. cit.* p.121

²⁸⁴ Gaja. *Op.cit.* p.33.

²⁸⁵ *Idem.*.

Otros simuladores menos sofisticados, sin cabinas especiales, poseen mandos (joysticks) físicamente tangibles, como rifles, pistolas, volante y pedales, palo de golf, entre otros, cuyos movimientos producen una reacción electrónica en la pantalla. A diferencia de los videojuegos de multimedia y los diseñados con aditamentos de Realidad virtual, los juegos de salón, en su mayoría, no poseen relatos; simplemente basan su éxito en la velocidad de reacción del jugador ante las situaciones simuladas, y facilitan la posibilidad de acercarse a actividades que en la vida cotidiana no tienen posibilidad de realizarse, como la conducción de coches, motos acuáticas, de naves en general, o bien, la posibilidad de matar, agredir, participando en combates con la máquina o con los amigos.

Otro elemento destacable de los videojuegos de salón, es que el jugador tiene público; observador, conocidos o no, que contemplan la destreza del jugador; y por lo tanto, el temor al ridículo es mayor, así como ser buen jugador se vuelve signo de prestigio social, especialmente entre jóvenes y niños. *“Aunque los salones recreativos han sido siempre un mundo preponderantemente masculino, se empieza a observar una creciente presencia de mujeres. En ocasiones sólo acompañando a sus amigos y novio. Pero también cada vez es más frecuente ver jugar a mujeres solas”*²⁸⁶.

Por otra parte, los juegos para PC son cada vez más sofisticados, y se ha incrementado el desarrollo de periféricos al alcance del público, que, cada vez más, van abriendo una ventana a la realidad virtual en el hogar. También debe añadirse aquí las posibilidades enormes que se consiguen con Internet, que no sólo permite obtener juegos, o jugar en red, sino que muchos juegos, como el *Quake*, tienen su propio planeta en el ciberespacio.

El ordenador en el hogar proporciona la intimidad, el anonimato y la concentración, que no se logran en los salones; y superan tecnológicamente las posibilidades de las consolas. Además, los videojuegos para ordenador, no sólo poseen las variedades de sus soportes competidores, sino también sus propios productos.

En cuanto a la clasificación de los videojuegos, los fabricantes y distribuidores suelen presentar los siguientes tipos de juegos: 1. de estrategia, que se caracterizan por la combinación de acción y reflexión, más que por la rapidez de las reacciones del jugador. La atención es captada por los argumentos, y con una amplia gama de posibilidades de

²⁸⁶ *Ibid.* p.144.

respuesta a las situaciones que se presentan. Estos juegos consiguen un alto nivel de realismo apoyándose en su calidad de diseño gráfico y sonido, y en la velocidad de respuesta de las imágenes de la pantalla. Entre estos, son preferidos los juegos de aventura gráfica, de rol, de guerra o *wargame*, y los simuladores de sistemas (urbanos, económicos, ecológicos e históricos), tales como *Tomb Raider*, *Civilization*, *Warcraft*. También se incluye aquí la modalidad de los juegos de acertijos y rompecabezas, que son una adaptación de los juegos de mesa, entre los cuales se destacó el *Tetris*.

2. Deportivo, en lo que prima la velocidad de la acción; los cuales son muy populares, pues arrastran el interés de los deportes que simulan, especialmente los deportes de equipo, y “... *tienen escasa propensión a los contenidos violentos y son adecuados para jugar con los amigos... lo cual termina por convertirlos en uno de los géneros más versátiles y menos polémicos*”²⁸⁷.

3. De lucha, combate y tiro, son modalidades muy populares, que consisten en competir contra la máquina o contra otros jugadores, y, a medida que se avanza, la dificultad se incrementa y cambian los escenarios gráficos. Es muy común la lucha de artes marciales, y muestran explícitamente un alto contenido de violencia, que cada vez alcanza un realismo mayor. Un subgénero de esta modalidad son los juegos de combate, que se distinguen porque el jugador asume la identidad de un personaje, el que, generalmente, se ambienta en entornos urbanos. Además, poseen una argumentación pobre, ya que lo que interesa es eliminar a los adversarios en el menor tiempo posible; especialmente “*la violencia se presenta como la única solución para resolver todos los problemas y como el único medio para conseguir sobrevivir a un mundo hostil y peligroso*”²⁸⁸. Otro subgénero es el juego de disparo, que consiste en disparar o atropellar a todo indiscriminadamente, con predominio de víctimas humanas o humanoides²⁸⁹; aquí la puntería del disparo ya no tiene sentido, lo que cuenta son los puntos obtenidos con cada disparo. Este tipo de juego suele tener como complemento réplicas de armas que el jugador acciona con su propia mano, para darle realismo a la acción; “*al margen de cualquier consideración cívica o moral, el único objetivo de los “shoot’em up” es siempre matar y destruir por el solo y exclusivo hecho de hacerlo*”²⁹⁰. El juego típico de esta modalidad es el *Doom*.

3. De plataforma, son similares a los de combate, pero el personaje tiene una misión, como rescatar a una

²⁸⁷ *Ibid.* p.173.

²⁸⁸ *Ibid.* p.170.

²⁸⁹ En inglés *alien* también significa extranjero.

²⁹⁰ Levis. *Op.cit.* p.171.

princesa, y para ello, en recorrido se va dotando de “super poderes y acumulando vidas”, para poder vencer a los cada vez más difíciles adversarios. Estos juegos se distinguen de otras modalidades porque el jugador tiene recursos para vencer los obstáculos, entre los cuales, la destrucción o muerte son a veces evitables. Además, la plataforma funciona como un laberinto, con pasajes secretos, lo que lo hace más atractivo y misterioso, y rara vez el enemigo tiene forma humana. Los precursores de esta modalidad fueron *Sonic* y *Super Mario*, y también son muy populares las versiones de *Quake* y *Duke Nukem*, que se distinguen por un alto contenido violento. 4. Porno-eróticos, son juegos que se basan en la pornografía y el erotismo, cuya calidad, en cuanto a sonido, imagen y posibilidades de almacenamiento, los han hecho muy comerciables, y existen en todas las modalidades de soportes; entre estos *Cobra*. 5. Ludo-educativos (*edutainment*), consisten en combinar actividades lúdicas con contenidos educacionales. A pesar de que no es un género nuevo, esta modalidad se ve ofertada, en las revistas de videojuegos, más como accesorio educativo que como entretenimiento. 6. Simuladores, esta modalidad es la más antigua de los juegos informáticos, y una de las primeras de las máquinas de salón, que aparecieron ya en la década de los 40, y desde entonces siempre ha tenido buena acogida por el público. Este género también participa de otras modalidades, como el *shoot'em up*, o bien, como educativa y de entrenamiento.

Los videojuegos, más que un juguete, son un medio audiovisual que facilitó a muchos sectores de la sociedad el acceso directo y personal al mundo de los ordenadores. Esta situación, añadida a la novedad tecnológica en los medios de entretenimiento, ha hecho que el videojuego haya cambiado los patrones socioculturales del ocio y la diversión, así como la visión del ser humano, dándole renovado énfasis a su emotividad.

Desde luego, el éxito del videojuego es debido a que se posibilita la combinación de la acción con la identificación imaginaria; los videojuegos materializan los mundos imaginarios a un relativo bajo costo y con una rentabilidad altísima para sus productores. El atractivo del videojuego se apoya en reforzar progresivamente al jugador, cada vez más con sofisticación tecnológica y realismo, pero también con efectos e imágenes con valor simbólico (la acción sin consecuencias). Por esto, es indudable que el videojuego se haya convertido en el segundo pasatiempo, después de la televisión, y no sería extraño de que llegara a superarla. El videojuego permite al operador controlar la pantalla, que la cual, antes sólo era un espectador, insertando al jugador, de ese modo, en la multimedia

interactiva; “*el éxito de los videojuegos puede atribuirse a que forman parte de un supersistema... una red de intertextualidad construida alrededor de un personaje, o un grupo de personajes imaginarios o reales*”²⁹¹

No se trata de una casualidad el indecoroso margen de ganancia (unos 5.5 billones de dólares en 1998 sólo en los Estados Unidos²⁹²) que dejan los videojuegos. Un diseñador de videojuegos ²⁹³ reveló que un videojuego es todo acerca de adrenalina, y la manera más fácil de dispararla es hacer sentir a alguien que va a morir. Además, un truco muy utilizado para estimular al usuario a jugar, es concentrarse en el descenso del porcentaje de parpadeo, lo que ocurre cuando una imagen o anuncio llama la atención de la persona; y, en consecuencia, el cuerpo y el cerebro se involucran completamente al punto que la dopamina (neurotransmisor asociado a la adicción) se produce mientras se juega. Además, el grado de placer se apoya en el grado de alerta que el jugador puede mantener durante el juego, por ello los juegos con mayor éxito son los que producen un mayor incremento del nivel de arousal, cuando la información de los sentidos llega al cerebro. Así también, los juegos que propician mayor nivel de dominación, como los de destrucción y hostilidad; pero también la relación dialéctica dominación-sumisión actúa como un mecanismo de reforzamiento. Los sentimientos de poder, control e influencia se compensan en los estados emocionales de cólera, crueldad y hostilidad, y se combinan con el grado de arousal y de dominación; y los estados de dolor, ansiedad y displacer apoyan el nivel de pasividad y sumisión.

Por otra parte, el margen de adicción está más o menos calculado, pues no conviene que nadie se habitúe en demasía a ningún juego en particular, sino que tan sólo se enganche hasta que se ponga su sustituto en el mercado (posiblemente con dosis más fuertes de adrenalina y sofisticación). Además, “*los videojuegos ejercen una influencia cognitiva a gran escala y constituyen un instrumento cultural aún más universal que la televisión*”²⁹⁴.

La necesidad de una dosis de irrealismo mágico, de una realización de la fantasía personal también constituye un atractivo importante de los videojuegos, con el cual el individuo puede desplegar sus auténticas valoraciones y actitudes. El problema en ello es

²⁹¹ Levis. *Op.cit.*. p.29.

²⁹² Quittner, J (1999) “¿Son los videojuegos en realidad tan malos?” *Times*, 10 de mayo, 1999.

²⁹³ Quittner, J. *Op.cit.* El diseñador entrevistado trabajador de una compañía de videojuegos, desea permanecer anónimo.

²⁹⁴ Greenfield (1994) p.35. En: Levis, *op. cit.*p.36.

saber qué clase de fantasías son exacerbadas en qué tipo de videojuegos, pues en general no puede afirmarse que el videojuego produzca efectos adversos, ni supone variaciones específicas del carácter o la conducta. No obstante, no puede decirse lo mismo de videojuegos con contenidos e imágenes altamente agresivas. Pero en general, los estudios sobre conductas y videojuegos apuntan a que *"... el único rasgo de personalidad en el que los jugadores muestran diferencias es en el de la extroversión, pues presentan mayor extroversión que los no jugadores"*²⁹⁵.

Aunque el mercado del videojuego siempre ha estado abierto a todo público, sin distinciones de edad, sexo ni cultura, ha existido una mayor asiduidad por parte de los varones jóvenes hacia este tipo de juego. Sin embargo, ese patrón ya ha empezado a cambiar, con la participación femenina. De todos modos, esto no ha obstaculizado la difusión masiva de videojuegos; *"en Estados Unidos, Europa y Japón, más de 9 de cada 10 niños y niñas, entre los 8 y 16 años, ha jugado alguna vez con una consola o con un ordenador. Entre 7 y 8 de cada 10 niños europeos tiene al menos una videoconsola o un ordenador en su casa... En Estados Unidos y Japón las tasa de penetración son muy superiores"*²⁹⁶. El mercado del videojuego se centra en productos para consumidores entre 8 y 18 años, pero la edad de referencia clave son los 13 años. Además, el 80% de los productos se orientaban, al menos hasta 1995, hacia consumidores masculinos, y sólo un 20% hacia el sector femenino. De manera que, estos productos inspirados para el mercado masculino, paulatinamente han ido incorporando entre sus consumidores al sector femenino. En cuanto a los adultos, a pesar de que cada vez aumenta el porcentaje de jugadores, la mayor parte de los padres de familia ignora la experiencia que el videojuego brinda a sus hijos.

Hacia la década de los 80, los videojuegos, en cualquiera de sus modalidades, especialmente en Estados Unidos se empiezan a cuestionar los efectos perjudiciales que pueden causar en los jóvenes. Entre las críticas recibidas, está la consideración de que las salas de videojuegos, así como los salones de billar, tienen un mal ambiente. Sin embargo, con el auge de las consolas programas de juegos domésticos, *"los videojuegos empiezan a ser acusados de provocar adicción y de ser causantes indirectos de comportamientos asóciales. La violencia de la mayoría de los juegos preocupaba*

²⁹⁵ Estalló, J. (1995) *Los videojuegos: juicios y prejuicios*. Barcelona, Planeta. p.54.

²⁹⁶ Levi. *Op. cit.* p.180.

seriamente a amplios sectores de la sociedad norteamericana”²⁹⁷. Sin embargo, esta polémica, tuvo más defensores de los videojuegos que detractores, pues no se ha conseguido establecer una relación causa-efecto que señale a los videojuegos, incluso los violentos y más agresivos, como incrementadores directos de la violencia en los jóvenes. El hecho de que el videojuego sea una industria tan lucrativa, cuya única limitación en su expansión no ha sido cultural, sino de índole económica, en cuanto al precio de venta de los productos los de los soportes (Pc multimedia, consola, o máquina de salón), hace fácil creer que el debate sobre los valores que transmite a los usuarios sea débil, porque habría que encarar la posibilidad de cómo, soslayadamente, valores e ideología son promocionadas aprovechando las pulsiones, miedos y deseos más ocultos de los jugadores, para venderles los productos de la industria del videojuego; la cual, no sólo incluye el juego en sí, sino muchas ampliaciones de los soportes, periféricos, series de televisión o cine, moda en indumentaria y accesorios, y cualquier otro producto de consumo que sea relacionado con el éxito del videojuego. Así también, cine y series televisivas de éxito tienen sus propias versiones de videojuego; algunas veces el videojuego aparece primero, como *Mortal Kombat*, y otras a la inversa, como *Star War*.

Antes de considerar las ventajas o desventajas de los videojuegos, puede ser oportuno distinguir entre algunos de sus niveles de lectura posibles. En cuanto a los contenidos, los videojuegos coinciden con otras producciones de los *mass media* y que, a su vez, se inspiran en relatos, cuentos, mitos, historias, que la humanidad ha forjado y transmitido desde sus comienzos. También se puede analizar los videojuegos como relación individuo-máquina, bajo la cual, el individuo se sumerge en el mundo informatizado; y esta relación incide en la percepción y cosmovisión del ser humano cuando se lanza al ciberespacio. Además, los videojuegos también pueden analizarse desde su construcción técnica, con la que se analiza su calidad y adelantos tecnológicos empleados para alcanzar objetivos como el hiperrealismo. Lo que más preocupa con relación a los valores está fundamentalmente en el primer aspecto, no sin tener en cuenta también los aportes seductores de los otros aspectos.

En cuanto al valor educativo de los videojuegos, es indiscutible su uso ventajoso como simulador de experiencias, siempre que esté bien diseñado y responda efectivamente

²⁹⁷ *Ibid.* . p.161.

a la realidad, como los simuladores de vuelo que utilizan los pilotos de aviones, o el test de conducir para *trailers*. Además, "... la práctica en la programación de videojuegos supone un paso de valor incalculable para la conceptualización simbólica y la representación de sistemas interactivos y dinámicos"²⁹⁸

En lo que concierne al potencial educativo que puede obtenerse de los videojuegos, es indudable que es amplísimo; sin embargo, su explotación comercial en este sentido dista muchísimo de la explotación de los videojuegos violentos, cargados de elementos subliminales, y que reestructuran y actualizan el paradigma del héroe en nuestros días. En ese sentido, el videojuego resulta muy educativo, un instrumento de persuasión y de sensibilización para los valores que, sin duda, bien empleado, resulta un instrumento de control social muy efectivo. No obstante, el problema de los videojuegos como nocivos salta a la vista cuando el héroe del juego es un invasor, un destructor, que acumula puntos por masacrar, torturas, matar, a cualquier ser que se atraviese en su camino. Ya no se trata simplemente del personaje que mata en defensa propia, o que tiene una misión que cumplir por el bien de la humanidad, personajes que distan de lo habitual en muchos videojuegos. El relato mítico ha sido adulterado, en función de estereotipos, procesos de seducción y, especialmente, de aumentos en las dosis de adrenalina, elaborados con los miedos y pesadillas de la humanidad. Para Jung, los sueños revelaban lo inconsciente del ser humano; a su vez, los mitos equivalían a los sueños de la humanidad como entidad colectiva; pero los relatos, personajes y situaciones de los videojuegos (así como de otros productos *mass media*) revelan las pesadillas, traumas y un sin fin de psicopatologías de la humanidad.

En cuanto a la agresividad y violencia en los videojuegos "*algunos trabajos indican la aparición de un mayor número de comportamientos y actitudes agresivas después de utilizar juegos con un alto contenido hostil, aunque los autores coinciden en que la magnitud de estas relaciones es relativa y no superior a la que puedan producir actividades como la televisión... Tan sólo es posible encontrar relación entre la agresión y el uso de videojuegos cuando se juega en salas recreativas*"²⁹⁹. Asimismo, según este estudio, las mujeres se muestran más agresivas que los hombres después de una sección de

²⁹⁸ Estelló. *Op. cit.* p.86.

²⁹⁹ *Ibid.* p.70.

videojuegos agresivos, y en general, los usuarios de estos juegos muestran una conducta más asertiva y fantasiosa que los jugadores de videojuegos de otros contenidos.

Además, los juegos cooperativos despiertan un mayor grado de agresión que los juegos competitivos. Es posible que la relación de videojuegos violentos y agresividad en los jugadores pueda explicarse desde la teoría del estímulo, así como de los citados procesos de *mímenis* y *catarsis*. La teoría del estímulo supone que la contemplación o involucramiento simulado o virtual de escenas violentas incrementan la posibilidad de cometer delitos en la vida real. En cambio, la *catarsis* haría que esa participación de la violencia elimina la tendencia a la agresión real, descargándola de modo simbólico, figurado o virtual. En este sentido, *"las investigaciones de autores conductivistas acerca del tema de la agresividad y sus relaciones con modelos de aprendizaje vicario o imitativo, sirven de base teórica para las hipótesis que sugieren un incremento de los niveles de agresividad y hostilidad después de haber jugado con videojuegos"*³⁰⁰. Estas opiniones son discutidas, pues no ha sido establecido el nivel simbólico de la agresión presente en muchos videojuegos, de manera que no se trata del problema de la violencia explícita, sino también de la violencia implícita; además, habría que determinar la reacción ante la violencia de un juego, así como de la televisión, también estarán condicionadas por el entorno del afectado. Pero lo que sí es destacable sobre los videojuegos violentos es que ayudan a modelar la forma de agresión que los individuos interiorizan; no es lo mismo el dar un golpe con el puño, a acuchillar y destazar a la víctima mientras los chorros de sangre salpican a su agresor. El problema de la violencia en los videojuegos debe verse, entonces, como un problema de niveles de sensibilización crecientes, cada vez más dramáticos y verosímiles, con un mayor contenido de *gore*, además de las teorías de estímulo, imitación (*mímesis*) o liberación (*catarsis*). Otro factor importante asociado a los videojuegos agresivos o violentos, es el incremento del nivel de ansiedad: *"... jugar con videojuegos agresivos puede tener efectos negativos a corto plazo en el estado emocional. Además, los cambios afectivos dependen del tipo de videojuego empleado. El videojuego más agresivo condujo a un incremento de la hostilidad y la ansiedad respecto al grado de aquellos sujetos que no jugaron con videojuegos. El videojuego medianamente agresivo incrementó sólo el nivel de hostilidad sin afectar el de ansiedad"*³⁰¹.

³⁰⁰ *Ibid.* p.71.

³⁰¹ *Ibid.* p.73.

Otros autores que comparten esta opinión son Anderson y Ford³⁰², quienes sostienen que, por el alto contenido agresivo, los videojuegos producen un efecto negativo en el estado emocional del jugador, al incrementar su hostilidad y ansiedad; y también provocan un estado adictivo, ya que el abuso de la práctica de videojuegos produce conductas compulsivas y desadaptativas; esto es debido a que se trata de juegos que requieren destreza, aumenta el grado de dificultad rápidamente, la recompensa de cada paso es inmediata, genera una alta tensión en el jugador, y es una actividad socialmente aceptada. Esta actividad podría considerarse en un nivel no adictivo si el jugador puede dejar de jugar en cualquier momento, y juega esporádicamente. El riesgo de la dependencia se presenta cuando el niño o joven abandona otras actividades que antes realizaba, para dedicarse exclusivamente al videojuego, hasta el punto patológico en que se aísla de cualquier otra actividad que antes gustaba de realizar, y manifiesta un comportamiento compulsivo. Cuando la dependencia a las dosis de violencia busca una satisfacción cada vez mayor, entonces, habría que indagar la responsabilidad de los videojuegos, y de cualquier otra forma de promoción de la violencia, pues la adicción puede dispararse en el individuo a niveles muy problemáticos.

El problema de la violencia en los videojuegos, no sólo es porque ésta aparece de manera explícita, sino que hasta *Super Mario* tiene que matar para conseguir sus objetivos. La violencia es también promocionada implícitamente, y subliminalmente, mediante la exaltación de valores y discriminaciones que hacen de los personajes del juego, en muchos casos, unos verdaderos psicópatas (como en el juego de atropellar ancianitas y cosas por es estilo). Además, la publicidad de los videojuegos, en ocasiones, llega a ser incluso más violenta y agresiva que el mismo videojuego. Por ejemplo, en *PC Game*, es fácil encontrar “*Crimen, sexo y suspenso. En la más excitante carrera hacia la cima de la escala empresarial*”, y el juego se llama *Virtual Corporation*³⁰³; o bien, “*ES MEJOR DAR QUE RECIBIR. Syndicate Wars: la violenta y explosiva contribución de Syndicate ya disponible...*”³⁰⁴. De manera que la violencia, la trasgresión de valores, derechos y normas sociales constituyen una buena promoción del producto.

³⁰² *vid. Gaja. Op.cit. p.82.*

³⁰³ *PC Games Top-100. Año XII, nº 21 (octubre, 1996) p.159.*

³⁰⁴ *Ibid. p.9.*

La fascinación por la violencia no nació con los videojuegos, pero éstos sí ofrecen la posibilidad de participar de ella, activamente y sin consecuencias físicas, pero sí psicológicas, ya que entre las satisfacciones que percibe el jugador, está el pasar de la mirada a la acción, transgredir normas sociales sin consecuencias, y proporcionar una mezcla de competición, desafío, dominio de un sistema, de espectáculo y de curiosidad por un relato, del cual el jugador se vuelve, directa o indirectamente, el protagonista. Además, *“contrariamente a lo que sostienen la mayor parte de expertos, los hermanos Leidiberder afirman que el placer por el relato es mayor que el que ofrece la interactividad ya que la mayoría de los jugadores prefieren ser los juguetes de un relato bien construido que los actores de escenas repetitivas”*³⁰⁵. Esto se reflejaría también en los resultados de la encuesta, que otorgan una preferencia importante por los juegos de aventura y de rol, así como en el éxito comercial que tienen estos juegos. La fascinación por el relato pervive.

Por otra parte, otro aspecto que contribuye al éxito de los videojuegos, es que permiten escapar de la realidad cotidiana para introducir al jugador en el seductor mundo de la fantasía que ofertan los videojuegos. Ya el jugador no necesita imaginar sus juegos, los diseñadores de videojuego lo hacen por él. Se trata, pues, de un mecanismo de traslación a mundos con normas propias, y donde los jugadores eligen, dentro de ciertas posibilidades, ser lo que en la vida cotidiana no pueden. Además, *“los ordenadores son una herramienta de autoafirmación ya que los juegos plantean una competencia visual... Provoca en el jugador un sentimiento de ansiedad respecto a su propia perfectibilidad. La máquina no deja resquicios para la auto-complacencia ya que el juego se mantiene abierto a la posibilidad de realizar la prueba perfecta”*³⁰⁶.

En cuanto a los defensores de los videojuegos, consideran que existe una estigmatización de los considerados violentos, los cuales solo corresponde a dos géneros dentro del mercado; *“las divergencias sobre la violencia de los juegos surgen a la hora de establecer el alcance del fenómeno y de valorar las consecuencias de esta clase de contenidos sobre el comportamiento y la formación de los niños y jóvenes jugadores”*³⁰⁷. Los defensores de los videojuegos consideran que los basados en la reflexión, el azar o la destreza están libres de todas estas críticas. La distinción de contenidos en los juegos de consolas y los de ordenador tiende a extinguirse, porque con más frecuencia el mismo

³⁰⁵ Leidiberder (1993) p.117. En: Levis. *Op.cit.* p.182.

³⁰⁶ Turkle (1984) p.93. En: Levis. *Op.cit.* p.182.

³⁰⁷ Levis. *Op.cit.* p.164.

juego se presenta para todas las modalidades. La producción de videojuegos para ordenadores domésticos ha tendido al desarrollo de un tipo de juego más reflexivo que los diseñados para consolas; en cambio, al amparo de la intimidad del hogar, “... *nada ha impedido nunca la proliferación de juegos violentos y pornográficos o semipornográficos destinados a los ordenadores personales*”³⁰⁸.

Entre las opiniones a favor de los videojuegos, cabe destacar que los jugadores se benefician del incremento de la interacción social, la descarga de estrés y relajación al liberar la agresividad en el juego; también aumenta la coordinación óculo-manual, las habilidades cognitivas, la capacidad de atención y motivación, y las sensaciones de dominio, control y logro. Sin embargo, no resulta claro si la agresividad descargada en el juego es un cúmulo de sensaciones y emociones que el individuo ha interiorizado a partir de la realidad; o si, en cambio, los niveles de agresividad son incrementados por las sutilezas del propio juego, diseñado, como ya se ha señalado, precisamente para elevar la adrenalina del jugador.

Otro argumento que intenta exculpar el efecto negativo de los videojuegos es que “... *la violencia forma parte de la sociedad... Por lo tanto,... no hay ningún motivo especial para preocuparse por los contenidos violentos de los videojuegos (y por exclusión de ningún otro medio de expresión). Al fin y al cabo, cómo discernir los posibles efectos de la violencia de los videojuegos, de los ocasionados por la brutalidad y el sadismo de las películas o los causados por la catarata de muertes, explosiones y destrucción que desborda la televisión, o, por qué no, los originados por los desmanes de la vida cotidiana*”³⁰⁹. Este tipo de argumentación es falaz, en tanto considera que, como la violencia es un fenómeno habitual, el hecho de que se muestre y practique en los videojuegos no es negativo; sin embargo, la violencia de los *mass media* en general, así como de los videojuegos en particular, no es sólo presentada, sino que es recreada interactivamente, promovida en un sinnúmero de repeticiones, exacerbada en sus posibilidades y vendida con éxito rotundo, precisamente por las reacciones psicológicas y fisiológicas que desencadena el involucramiento en ella. La violencia ofertada en los videojuegos no es la violencia de la vida cotidiana, sino que se trata de un modo de manipular la ansiedad y tensión del jugador para incrementar, desde las formas más

³⁰⁸ *Idem.*

³⁰⁹ Levis. *Op.cit.* p.185.

primarias de su emotividad y menos racionales e inconscientes, una afición adictiva hacia los videojuegos; “*el verdadero problema radica en que la violencia vende*”³¹⁰, y esto se refleja en los resultados obtenidos en la encuesta, pues la violencia está ponderada entre los niños encuestados, como el principal rasgo que debe tener el videojuego ideal.

Como lo virtual simula la realidad, de tal manera y con tal perfección, que permite experimentar las situaciones virtuales casi como las reales, produce un efecto en el adulto que puede ser catártico, mediante la liberación de sus pasiones y sentimientos ocultos, y la confrontación de sus temores sin riesgo aparente, pues la realidad virtual le permite estar a salvo, distanciado de la realidad tal cual. Además, los videojuegos pueden proporcionar también un efecto de *mimesis*, especialmente en individuos cuyos parámetros referenciales son poco conscientes o están en proceso de formación de los mismos. Por ello, el niño y el adolescente, a la hora de experimentar las aventuras de los videojuegos, estarán más próximos a imitar conductas y asumir el rol de los personajes de la ficción; en cambio, en el caso del adulto podría ser que haya una mayor tendencia a usar estos personajes como modos de liberación y relajación de tensiones y estrés. Este condicionamiento de la sensibilidad y la emotividad, a partir de la exposición a los mecanismos involucrados en los videojuegos, especialmente violentos, también afectan al proceso de aprendizaje de valores. Aunque cognitivamente se sabe que la realidad del videojuego no es la realidad natural o cotidiana; en cambio mientras se juega, esa diferenciación a nivel emocional no es clara; y lo relevante de esto es que los niveles emocionales son asidero de la manera en que un individuo asume o no sus valores.

A partir de estudios sobre televisión y violencia ³¹¹ se ha podido establecer que cuando el receptor es pasivo, el medio (la televisión) lo condiciona y cuando el receptor es activo o semi-activo: ¿Qué clase de acondicionamiento genera el medio (videojuego o imagen virtual)? En este caso, el receptor se involucra, pero no bajo sus propios parámetros, sino bajo los que han sido diseñados en el videojuego, y que están implícitos, ocultos; por lo tanto, el receptor recibe un acondicionamiento emocional de forma no necesariamente consciente, ante lo que cada jugador será más o menos sensible según sus particularidades psíquicas.

³¹⁰ *Ibid.* p.188.

³¹¹ *Vid.* Alonso, M et al. (1995) *Teleniños públicos. Teleniños privados*. Madrid, Ed. De La Torre. pp.56-58

La mayoría de los cuentos y mitos de la posmodernidad son re-elaborados en los videojuegos, cuya función es satisfacer la necesidad de lo mítico del ser humano; pero lo hacen de la forma más deplorable: con destrucción de los otros y de todo lo que les rodea, e incluso hasta de sí mismos. El videojuego recrea lo mítico, como otrora lo hicieron los cuentos o el arte, pero con la ventaja que permite participar del ritual que se desarrolla en el juego. *“El mito o relato –o videojuego (en el que está implícito el relato)- lleva consigo los valores de la sociedad: mediante él, encuentra el individuo su sentido de la identidad... el mito unifica las antinomias de la vida: consciente e inconsciente, pasado y presente, individual y social”*³¹².

Desde el punto de vista de los valores, el videojuego enseña un modelo de valoraciones cerradas, las que el programador ha diseñado aprovechando los aspectos más instintivos del ser humano, exacerbándolos y llevándolos al límite, logrando así el desencadenamiento de un estado emocional, cuyo lenguaje es simbólico, y que escapan a la reflexión racional. Se trata de tergiversar las categorías estéticas, por ejemplo, otorgándole belleza a lo siniestro; así como de reducir el sentido de la existencia a la consecución del poder, entendido como supervivencia en función de la destrucción de los otros. No menos grave es el hecho de que los blancos de los videojuegos violentos ya no son monstruos, sino personas; y ya no se trata de actuar en defensa propia, sino en convertirse en el invasor, en el depredador mayor.

Pero lo más grave, es que también están condicionados los valores de los ganadores, los que resultan ser, en su mayoría, disvalores sociales: *“Conceptos como los de la convivencia pacífica, el respeto, la igualdad de sexos, etc., no son precisamente los que más se prodigan entre los cartuchos de videojuegos y parece claro que, al obviarlos, es como si no formaran parte de la realidad. Lo peor... es que el niño puede acabar identificándose con unos personajes faltos de los más mínimos contenidos éticos, que se toman la justicia por su mano, que resuelven los conflictos derribando a balazos todo cuanto se les pone por delante, que sus vidas –recorridos- no tienen más sentido que sobrevivir en un mundo lleno de peligros y trampas”*³¹³.

Si dedujéramos al ser humano por lo que prefiere jugar, podríamos preguntarnos si estamos ante el hombre bestia, cuyo desarrollo mental se ha quedado en la imagen, con lo cual ha perdido la capacidad de reflexión abstracta y analítica, cada vez más ajeno a la

³¹². May, Rollo. *Op. cit.* p.28.

demostración lógica y a la deducción racional, pues se ha limitado a fortalecer el sentido del ver (el hombre ocular) y el de fantasear (mundos virtuales)³¹⁴; “... un hombre que pierde la capacidad de abstracción es eo ipso incapaz de racionalidad y es, por tanto, un animal simbólico que ya no tiene capacidad para sostener y menos aún para alimentar el mundo construido por el homo sapiens... El hombre se ha reducido a ser pura relación, homo communicans, inmerso en el incesante flujo mediático... Sí, homo communicans; pero ¿qué comunica? El vacío comunica vacío, y el video-niño o el hombre disuelto en los flujos mediáticos está sólo disuelto”³¹⁵.

La discusión sobre si los videojuegos inciden en la conducta agresiva de sus usuarios, ha cobrado relieve después de los lamentables sucesos violentos ocurridos, entre otros, en escuelas de los Estados Unidos. La pregunta central de esta discusión es si la violencia gráfica hace a los niños y adolescentes más violentos, si los insensibiliza ante la destrucción, o bien, por qué se acusa al videojuego como causa de tales conductas y sentimientos, si la violencia ya estaba presente en la sociedad y al alcanza del público de muchas otras maneras. Acaso los videojuegos violentos promueven la intolerancia y el relativismo absoluto de los valores, el desarraigo de la identidad, y el caos axiológico.

Con relación a esto está abierto un debate que oscila entre: 1. la regulación y censura a los fabricantes por parte del Estado; 2. el control de la selección y horas de juego por parte de la familia; 3. la negación de la vinculación del videojuego con los casos de jóvenes que han victimado a sus compañeros, por parte de las compañías productoras³¹⁶. La primera opción, en parte, ya existe, pues muchos videojuegos traen un mecanismo de censura mediante códigos de acceso, pero no es suficiente para evitar que esté al alcance de menores de edad; menos aún cuando en Internet se puede acceder a un gran número de posibilidades sobre el tema, sin casi ningún control. La prohibición, además, llegaría tarde a algo que está en la cultura de los jóvenes de las últimas décadas, como lo pudieron ser los soldaditos y las pistolitas de otras épocas; en todo caso, cualquier medida que adopte el Estado, no funcionaría adecuadamente sin la participación fundamental de los padres o responsables de los niños y adolescentes. En ese sentido, la segunda posición mencionada, enfatiza la enorme distancia que separa a padres e hijos con

³¹³ Gaja, R *op. cit.* p.35.

³¹⁴ *vid.* Sartori, G. (1998) *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid, Taurus. p.136.

³¹⁵ *Ibid.* p.146.

respecto al tema de los videojuegos. Habría que instruir primero a los padres para que puedan tomar conciencia del efecto que a ellos, particularmente, los videojuegos no les provocan. La tercera posición no es válida, en tanto los videojuegos, así como muchas otras cosas de la vida cotidiana, constituyen un medio que exhibe, promueve y lucra con la violencia. ¿Quién puede negar que acondicionar a un joven a apretar el gatillo, de forma virtual, no es promover la violencia? ¿Quién puede negar que deleitarse con un baño de sangre y vísceras, de golpes y patadas, no es acaso promover la violencia? Muchos videojuegos ayudan a insensibilizar y crear un gusto necrófilo, apoyados en el valor mítico de la sangre y a la muerte. Al menos estas interrogantes esperan respuesta. Una vez invertidas o alteradas las categorías estéticas, no se debe ignorar la repercusión que esto tiene para la selección de valores por parte del individuo. Por consiguiente, si solo vemos y contamos el lado oscuro de la humanidad, sólo eso heredaremos a las nuevas generaciones.

Toda controversia sobre los videojuegos debería intentar considerarlos como un asunto complejo, que recurre a múltiples factores, pero particularmente, utilizan formas simbólicas que contribuyen, de manera no necesariamente consciente, a un acondicionamiento de la emotividad del usuario. Los símbolos empleados en los videojuegos, en la mayoría de las veces, de manera subliminal, aportan cargas ideológicas significativas, a pesar de ser presentadas de forma alterada con respecto a las formas originarias de los relatos, de los cuales han surgido. Es precisamente el lado oscuro de la psique lo que los videojuegos explotan: las pesadillas, los temores primarios la oscuridad, los monstruos, psicosis, decepciones y frustraciones. Esta reiteración de lo oscuro que el jugador vivencia en la realidad virtual acrecienta las cargas emocionales negativas, que se suman a las malas vivencias cotidianas que pueda sufrir el individuo.

Si los valores que se desprenden de muchos videojuegos, especialmente de los más violentos, los cuales son tan populares y vendibles, entonces qué sentido tiene hablar a los niños de tolerancia, respeto y solidaridad con los otros, cuando en las horas que pasan jugando recrean todo lo contrario, si practican a ser asesinos, y con ello a conseguir altas cuotas de poder. Además, cuando un jugador avanza en el juego, consigue una puntuación elevada o vence, su autoestima se ve recompensada; entonces de manera indirecta se está premiando un cierto tipo de actitudes, de conductas, que se alejan cada vez más de los valores cívicos o socialmente convenientes.

³¹⁶ *vid.* Recientes publicaciones aparecidas en prensa y noticieros de Estados Unidos.

Tal vez la realidad del mercado de consumo más bien se nutre de disvalores, de la exaltación del poder y la dominación, del control y explotación de los otros, de la imposición de lo propio frente a lo ajeno. Entonces, qué sentido tiene hablar de tolerancia, de igualdad, de respeto a *lo otro*, y en general de derechos humanos. Por conseguir un mayor éxito comercial no debería jugarse ni con la sensibilidad, ni con los valores de ningún individuo, y menos cuando se trata de niños o jóvenes que están más expuestos a los efectos de lo subliminal, y a los que el borrando de agresividad y violencia puede llegar a afectar de modo más contundente.

5.4 Algunos ejemplos

A continuación se tratarán algunos ejemplos en los que se puedan visualizar, al menos, una tendencia a influenciar las valoraciones de los jugadores asiduos, a partir de su participación en una estructura cargada de símbolos, evocaciones, situaciones y opciones, presentadas en algunos videojuegos.

Para esta pequeña muestra, se ha seleccionado algunos videojuegos exitosamente vendidos, entre los cuales, se ilustran diferentes modalidades, en las que se pueden contrastar las maneras que, con mayor o menor sutileza, se promocionan valores, disvalores, en particular los relacionados con la tolerancia. No se trata simplemente de señalar la violencia explícita que aparece a menudo en muchos videojuegos, sino que, es fundamental, entrever las altas dosificaciones de violencia e intolerancia que están implícitas en juegos, en apariencia, no perjudiciales.

Los videojuegos aquí analizados, *Civilization II*, *Tomb Raider II*, *WarCrakft II*, *Quake II* y *Duke Nukem*, pretenden dar una idea de cómo se manipulan valores e ideas, bajo una ideología consumista y sin escrúpulos, cuyo objetivo último es el poder como complacencia de los sentimientos de dominación. Se habla mucho de estos videojuegos, pero no hay estudios sistemáticos sobre cada uno de ellos en particular, y menos aún sobre los valores que predicán, directa o indirectamente. Además, se supone que siguen el gusto de los consumidores, pues así lo dictan las leyes del mercado, y de lo contrario no habrían tenido éxito.

Esta muestra incluye una serie de juegos en los que se acrecientan disvalores desde una manera más soslayada hasta otra evidente. No se trata de hacer aquí un análisis exhaustivo de cada caso, ya que los videojuegos cambian vertiginosamente en cuestión de

popularidad, y tampoco, el problema aquí tratado, de la influencia negativa de videojuegos sobre los valores, particularmente con respecto a la tolerancia, radica sólo en unos determinados videojuegos; más bien, se trata de analizar rasgos y perfiles de personajes, relatos y situaciones, de destacar elementos perjudiciales para los jóvenes y niños asiduos a determinados tipos de mensajes ofrecidos en los videojuegos. Tampoco se trata de caer en la disyuntiva de sí los videojuegos son “buenos o malos”, sino de construir su mensaje profundo, como en cualquier otra forma simbólica de la cultura; y verla desde el desenmascaramiento de los símbolos que componen su lenguaje, de leer lo encubierto.

Este análisis se hace teniendo en cuenta lo antes expuesto sobre la naturaleza de lo simbólico, los efectos de lo subliminal, y en consecuencia, el impacto que estos modos inadvertidos de influencia sobre valores y conductas, pueden llegar a inducir en los jugadores asiduos, cuyas experiencias resultan más susceptibles a la *mímesis* que a la *catarsis*, por lo poco elaborado de sus sistemas de parámetros referenciales, *i.e.* de valores.

En particular, interesa conceder una especial atención al tratamiento de la tolerancia como valor, que es aquí, más bien, un valor ausente. El fenómeno de la violencia incluye la intolerancia, pero no necesariamente toda intolerancia es explícitamente violenta. Sin embargo, aunque las posibilidades de convivencia entre seres humanos han sido disparadas por las tecnologías de los *mass media*, telecomunicaciones e Internet, cada vez se encuentran más pretextos para la violencia, apoyados en la discriminación de toda índole.

La tolerancia es un valor fundamental para un mundo cada vez más globalizado, y en constante comunicación entre cibernautas de todas partes, un mundo que ha roto las barreras de la realidad en aras de la realidad virtual, como un espacio de mediación, no sólo cognitivo, sino también convivial; y, sin embargo, es también un mundo de soledad, vacío, simulación. A estas últimas características, se suma la frustración creciente de la ruptura de paradigmas, de la anomia social e individual, y la peligrosidad del individuo acorralado en el caos existencial. Por lo tanto, resulta paradójico que el desarrollo tecnológico, no sólo diste enormemente del desarrollo de los valores, desde su perspectiva de fundamentos para la convivencia de los seres humanos, sino que, además, el medio tecnológico está al servicio de la desarticulación y desvirtualización de tales valores.

Conforme lo expuesto hasta aquí, cabe plantearse que muchos videojuegos, promueven, de manera más o menos sutil, directa o indirectamente, la intolerancia del

otro, sin reparar demasiado en la modalidad en que este *otro* se presente, lo cual se pretende ilustrar con algunos ejemplos aquí ofrecidos.

5.4.1 Civilization II

Este es un videojuego de estrategia, diseñado por Sid Meier para *Microprose*, que consiste en desarrollar una civilización que termina por imponerse a otras. El jugador tiene que construirse un mundo, tiene que crear una civilización con una serie de características predeterminadas, y que guardan un equilibrio entre sí, para conseguir el éxito. De este modo, se puede jugar con la simulación de culturas de todas las épocas y lugares, con elementos relacionados a las culturas históricas, pero que, no necesariamente, se ciñen a la veracidad histórica.

Lo mejor de este juego es su complejísima elaboración que, junto a todos los aspectos técnicos en todos sus niveles y detalles, le dan una calidad sobresaliente, y lo hacen diferente a todos los otros juegos de su misma fecha de puesta en el mercado, debido a sus enormes posibilidades combinatorias de juego, su accesibilidad a pesar de su complejidad, a su dosis de dificultad razonable, lo que engancha exitosamente a sus jugadores. Sin embargo, tiene la desventaja de ser un juego tan complicado, con partidas muy largas, con muchos factores y aspectos que hay que tener en cuenta a la vez, por lo cual, sus jugadores, o se ven retados a una tenacidad y constancia muy grandes, o sólo practican los niveles menos complejos. Pero estas desventajas no han impedido que su éxito haya llevado a la puesta en el mercado de una nueva versión aún más compleja.

Este juego se distingue, entre otras cosas, por sus muchas maneras de jugarlo y de ganar, lo que le da un carácter de juego “abierto”. Cada persona puede jugar de forma distinta, y en la siguiente partida variar su método, y de todas maneras obtener buenos resultados. El sentido de la estrategia consiste en que, en cada partida es necesario decidir una táctica y saber cuando es preciso cambiarla. Este aspecto hace que el jugador se entretenga con el juego, probando tácticas y estrategias; *“Terminarlo no basta. Uno no para hasta que no desentraña todos sus secretos y controla todas las variantes. Y es que siempre hay parámetros del juego que podemos variar para hacerlo distinto: el nivel de dificultad, el mundo en que nos encontramos, el pueblo que manejemos, o los objetivos que afrontar...”*³¹⁷.

Para muchos aficionados, *Civilization* es más que un juego, es una forma de vida; puesto que el juego consiste en imaginar que se es gobernante de un pueblo, y la meta es hacer que ese pueblo prospere y evolucione con el tiempo, de acuerdo a los opciones posibles programadas.

También se proponen en el juego una serie de elementos que ayudarán o perjudicarán al desarrollo de la civilización, porque tales elementos tienen que guardar un cierto equilibrio entre sí, según lo dispuesto por su programador. Lo fundamental para ganar es cubrir las necesidades económicas, de conocimientos y de conquista. El aspecto económico incluye, no sólo la óptima producción de los recursos, sino también un control del crecimiento de la población. Los ingresos se pueden aumentar subiendo los impuestos, bajando el presupuesto de la investigación científica, y contentar al pueblo con más artículos de lujo, o aumentando la presencia militar, pero también se pueden abrir nuevas rutas comerciales. No obstante, el conocimiento es la contraparte del desarrollo económico, puesto que permitirá aumentar la frecuencia de descubrimientos, que permitirán construir nuevas unidades y mejoras, especialmente las de carácter tecnológico. El otro aspecto importante es la conquista, desde la defensa o las alianzas de cooperación hasta la agresión imperialista. Siempre hay ataques de otros pueblos, pero definitivamente, una manera de ganar, sobretodo cuando en la partida hay varios jugadores, es conseguir que la civilización propia sea la última en quedar en pie. En este aspecto, *Civilization* también puede ser considerado como un juego sofisticado de guerra.

Para iniciar la partida aparece la representación de un mapamundi en el que se indican diferentes civilizaciones, con ciudades y habitantes, y estas civilizaciones alternan sus movimientos de juego, con el objetivo de mover sus unidades, construir ciudades, modificar entornos e interactuar con las restantes civilizaciones. Toda civilización comienza con un grupo pequeño de colonos fundadores de la primera ciudad, en la cual han de construirse primeramente unidades militares, cuyas funciones son explorar el mundo y defender de los ataques enemigos. Este aspecto militar es imprescindible, no es posible desarrollar una civilización sin ejército; y también es indispensable generar recursos para poder mantener a este ejército. Por consiguiente, se puede apreciar una carga ideológica que matiza, desde el inicio, a este juego, y que desvirtúa, sin más, la posibilidad

³¹⁷ *Micro Manía*. Madrid, Hobby Press. Año XII, 3ª época, nº17, junio 1996. p.83

de un mundo pacífico, proponiendo una necesidad militar insuperable, no sólo por la autodefensa, sino como un componente indispensable para el desarrollo de la civilización.

También es preciso hacer construcciones, que ocasionan un crecimiento de la población, y esto permite crear otras unidades en el ámbito monetario, de investigación y de producción. Además, con el aumento de la población, se desarrollan regadíos, minas, carreteras, o bien, se envían nuevos colonos a otras tierras para que funden nuevas ciudades y el proceso se repita. Con esto se consigue aumentar el territorio, lo que equivale a la construcción de un imperio, cuyo límite, por ahora, es el mundo entero.

En principio, la línea argumental se desarrolla según la historia de la humanidad, lo cual no es necesariamente del todo cierto, sino que se relacionan algunos aspectos característicos de las civilizaciones históricas con las versiones simuladas en el juego, pero, al fin y al cabo, la historia cambia, no sólo en función del jugador, sino también, según los matices del diseñador. Lo que interesa en el juego, es que los descubrimientos, particularmente los de ciencia y tecnología, hacen que la tribu del jugador avance con el pasar de los años. Desde luego, en este juego el desarrollo es sinónimo de desarrollo tecnológico y poder de dominación, y es también una respuesta ante la amenaza de otras culturas. En el juego *“la investigación es importante, ya que los sucesivos descubrimientos nos abren otros más avanzados y nos dan acceso a unidades y construcciones imposibles antes de conocer esa tecnología o ciencia. Pero también lo es la producción de construcciones para mejorar nuestras ciudades y la creación de unidades militares para explorar y conquistar el mundo que nos rodea luchando con las restantes civilizaciones”*³¹⁸.

Las recomendaciones para ganar el juego consisten en escoger muy bien el sitio del primer asentamiento, que sea un lugar fértil y productivo, cerca de ríos, colinas y bosque. También es importante construir muchas ciudades, pero entrelazadas con carreteras y líneas ferroviarias, y sin desperdigarlas, y que tengan campos de cultivo y minas en su zona de influencia. Es importante explorar todo el mundo, para encontrar las chozas que indican el descubrimiento de dinero, unidades y conocimientos, y también así se entrará en contacto con otras civilizaciones (con las que juega el ordenador y otros jugadores). Cada unidad tiene un propósito, unas para defender las ciudades y otras para atacarlas. Además,

³¹⁸ *Ibid.* p.84.

el jugador se puede valer de diplomáticos y espías para relacionarse con las otras civilizaciones. Otra tarea importante es construir “maravillas del mundo” siempre que haya recursos para ello, tales como la Gran Biblioteca, las Cruzadas y el Taller de Leonardo. La producción debe repartirse en tres grupos: investigación, dinero y lujos. Estos tres conceptos deben desarrollarse con equilibrio, pues, en el juego, son las necesidades humanas imprescindibles, y su mejor desarrollo constituyen la meta de la civilización. Otro aspecto importante es mantener a la población contenta para que produzcan más y mejor, y para que no haya sublevaciones ni revueltas, esto se consigue creando templos, catedrales, coliseos, personas que los diviertan, maravillas del mundo. En cuanto al sistema de gobierno, la monarquía se considera un sistema muy equilibrado, pero en la república democrática se consigue un aumento de la producción. La recomendación es probar con todos los sistemas.

Por otra parte, aunque la guerra es inevitable, a veces es útil, y siempre divertida, la paz también permite obtener puntos mediante el intercambio de conocimientos, de apoyo económico y militar de otras civilizaciones, con lo que se reducen los gastos. La estrategia ganadora tiene varias posibilidades, como ser la última civilización en pie, y que haya conquistado todo el resto del mundo, o bien, porque sea la primera que haya desarrollado la carrera espacial, cuyo cometido es la conquista de otra galaxia, Alpha Centauri.

El mensaje de *Civilization* ni siquiera tiene que recurrir a simbolismos, sino que es bastante directo, y altamente ideológico. Este juego pretende recrear, con el mayor realismo y detalles posibles, la vida de las civilizaciones, desde sus orígenes hasta su dominio del planeta. La manera de conseguir este objetivo es la aplicación de las estrategias políticas, sociales, económicas, militares, tecnológicas y científicas, que a grandes rasgos caracterizan la noción de progreso de la sociedad contemporánea Occidental, pero en sus formas más maquiavélicas (lo que se aprecia en el equilibrio de economía, conocimiento y conquista), y dejando de lado, o como simple lujo a las humanidades. La producción sólo se entiende en dos sentidos, prioritariamente como ganancia económica, y desde el punto de vista del conocimiento, como desarrollo tecnológico, en tanto la tecnología es una estructura transformadora de la realidad.

Este juego, por tanto, tiene una alta dosis de ideología pragmática, consumista y reduccionista. Desde el punto de vista del juego, toda civilización, supuestamente también las históricas, han tendido y tenderán a un mismo fin, el poder y dominio del mundo, con la

mayor ganancia económica y la mayor ostentación del lujo. Cualquier otro punto de vista conduce a la derrota. Las otras civilizaciones sólo tienen existencia para ser conquistadas por nosotros, o bien el aprovecharnos de sus avances para luego dominarlas, no existe más criterio para relacionarnos con los *otros* más que el de la utilidad o rentabilidad.

La intolerancia de las otras civilizaciones es un componente básico para ganar, puesto que, además de la conquista y la inevitabilidad de la guerra, el pactar con otras culturas sólo tiene una razón de beneficio económico y tecnológico, pero nunca se plantea que haya otros modos de vida, ni que otras civilizaciones puedan tener una forma diferente de plantearse su desarrollo. En cambio, *a grosso modo*, a pesar de las múltiples posibilidades del juego, el fin siempre ha de ser el mismo. Es una manera de decir que nadie habrá de aspirar a otro tipo de éxito, ni a otra visión de mundo.

El aspecto utilitarista del juego promueve el atropello de la sensibilidad de los individuos, y el uso de sus creencias en beneficio del poder, así es como se miran las creencias religiosas, como maneras para tener al pueblo tranquilo y contento; pero, sobretodo como un mecanismo de control, para que aumente la producción y se eviten las sublevaciones.

Además, este juego deja entrever una idea de pueblo como meras unidades productivas, y nada más. La gente es útil, y lo útil es cualquier cosa que produzca dinero, directa o indirectamente, y con el dinero se compra el poder, el cual, se vale para mantenerse del desarrollo tecnológico y el ejército. Por ello, es posible hacer pactos entre civilizaciones, según los intereses que estén de por medio, y es igualmente válido romper esos pactos cuando así convenga a la partida. El desprecio y la utilización de los otros es patente, y por tanto, ni siquiera en estos pactos se puede plantear alguna posibilidad para que la tolerancia tenga alguna cabida en el juego.

Todas estas valoraciones implícitas en *Civilization*, son las que el jugador, especialmente el jugador joven e ignorante de la realidad histórica, asume como la realidad misma. Tal circunstancia no ha de ser una mera casualidad, sino que hay una clara intención del sistema productor y distribuidor de los videojuegos, de que la tergiversación de la historia se incline a su favor. Quien diseña un juego tan sofisticado, y se molesta en afinar tantos detalles con los que se construyen los argumentos del juego, tiene que saber hacia qué sistema ideológico induce con su juego. Una vez más, toda la visión humanista

de la civilización Occidental, de la cual la tolerancia es un aspecto primordial, es reducida a una estructura capitalista del poder.

5.2 Tomb Raider II

La discriminación es un componente de los videojuegos desde sus inicios. En cuanto a los contenidos sexistas, los personajes femeninos han estado asimilados a la debilidad, cobardía y sumisión; cuando aparece en los videojuegos de combate, usualmente es un personaje secundario (de cuatro uno es femenino), que hace lo mismo que los otros personajes, pero con desventaja en destreza y fuerza. En muchos casos, el personaje femenino es una víctima de la violencia y de las actitudes negativas. *“La imagen de la mujer en los videojuegos informáticos, y en esto las coincidencias son generales, hasta no hace mucho, eran siempre víctimas inermes incapaces de valerse por sí mismas. Una parte del paisaje, más objeto que ser”*³¹⁹.

Ante esta situación, la presión reiterada por parte de los sectores feministas, y especialmente los intereses de ampliación del mercado del videojuego, han conseguido que los editores de los juegos empezaran a modificar el papel de los personajes femeninos. En consecuencia, el nuevo personaje femenino, como la *Tomb Raider*, se caracteriza por un comportamiento agresivo, audaz, por una dureza remarcada que contrasta, en cambio, con la sexista exaltación del cuerpo femenino en un exclusivo sentido de atracción erótica tipificada, que es en lo único que se diferencia de cualquier otro personaje masculino. Lo más grave de esto es que los modelos femeninos presentados en los videojuegos influyen en la manera en que el niño aprehende la realidad y la asume; *“Lafrance considera que el tratamiento de la mujer en los videojuegos tiene un importante impacto sobre la imagen que las niñas se construyan de ellas mismas y que contribuye sobre todo a que los niños asuman pautas de comportamiento respecto a la mujer elaboradas a partir de una visión estereotipada y limitada de lo femenino. Las niñas aprenden la dependencia y los niños la dominación”*³²⁰. Sobretudo, interesa aquí la introducción del protagonista femenino en una serie de aventuras, que nos remontan a la teoría del héroe. De manera que, nos proponemos analizar los rasgos más definitorios de *Tomb Raider II* como modelo

³¹⁹ Levis. *op. cit.* p.198.

³²⁰ Lafrane. En Levis. *Op. cit.* pp.198-199.

femenino de una generación de videojuegos, pues este personaje no sólo ha sido una innovación, sino que ha logrado una popularidad importante entre jugadores.

El videojuego también retoma algo del arte contemporáneo, en cuanto a su característica de querer componer y descomponer los objetos de lo cotidiano para volverlos mágicos en un instante, en una nota, o en un gesto. Además, el arte siempre ha participado de niveles de expresión simbólicos, y es allí donde las cargas axiológicas evocativas cobran vigencia. Además, en el arte de la cibersociedad del último cuarto de este siglo, lo real y lo virtual se conjugan en los videojuegos, así como arte y tecnología, dando lugar a una poderosísima industria de nuestro tiempo; *“cuando se pierde la distinción entre lo real y lo simbólico, y la pregunta por la legitimidad de las representaciones –cuando todo es simulacro-, no queda lugar para la confrontación razonada de posiciones, ni para el cambio, ni por supuesto para la negociación. Desaparece la disputa por la identidad porque no existe un discurso en relación a algo que se postule como realidad propia: apenas la sucesión desordenada de imágenes del videojuego, sin referencias externas a la pseudonarración visual”*³²¹.

El videojuego de la *Tomb Raider II*, muy elogiado por su calidad gráfica, sofisticación de programación y diseño, desarrollado por un equipo encabezado por Gavin Rummery; cuya idea original y diseño se deben a Toby Gard ³²², para Core/Eidos. Es un videojuego realizado con todas las aplicaciones de las teorías sobre los entornos tridimensionales reales (3D), con lo que se consigue que la aventura, el plan de acción, tenga un realismo sobresaliente en su género y época. En cuanto a los aspectos de diseño son muy elogiados su calidad gráfica, su realismo y animación, que sobretodo aparecen en su protagonista, Lara Croft, cuyas aventuras se inspiran en mitos y leyendas relacionadas con la arqueología.

Otro aspecto muy destacado por los creadores y vendedores es la versatilidad que se consigue con el cambio del punto de vista de la cámara, así como de los efectos especiales, y la apariencia de los numerosos contrincantes a los que Lara se enfrenta.

El diseño artístico se realizó en cuatro niveles, éstos a su vez con diferentes fases, en una sucesión ininterrumpida de sorpresas, que le dan una fuerza palpable a la historia,

³²¹ García Canclini, N. (1995) *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México, Grijalbo . p. 183.

³²² Otros créditos: Programadores: Jason Gosling, Paul Doyuglas. Gráficos: Heather Gibson, Neil Boyd. Música: Nathan McCree. Producción ejecutiva: Jeremy H. Smith. De la firma: Core/Eidos.

persiguiendo en el usuario una sensación dramática. “*Tomb Raider no es el típico disparar a todo lo que se mueva. No es Doom, Duke Nuken o Quake. El mundo de Lara Croft es muy suyo y consta de un conjunto muy definido de parámetros de movimiento... Es esa dependencia tan estricta de estos parámetros (el hecho es que Lara siempre salta a la misma altura y distancia cuando se pulsan ciertas teclas) la que hace posible solventar los problemas más difíciles a los que nos enfrentamos en el juego*³²³. Estos movimientos están expresados de manera que parece como si el mismo usuario los tuviera que realizar, a pesar de que visualmente no es así, es decir, la instrucción se dirige al usuario, pero el usuario sabe que no es él sino Lara quien tiene que hacerlo; la *Tomb Raider* viene a ser una extensión del usuario.

A menudo los escenarios son de líneas rectas que forman cubos, lo que es una pieza fundamental en todo el juego; el mundo de Lara es una estructura ordenada en cubos, y es la clave para entender el movimiento de Lara en el juego. Cuando Lara salta, pisa, gira o se sumerge en el agua (cualquier acción horizontal), avanza un número fijo de cuadros. El juego también dispone de una variable vertical que demarca la trayectoria. Por ejemplo, Lara puede agarrarse al borde de una cornisa con las manos, pero debe haber una precisión en ese movimiento para que el personaje logre avanzar. De manera que hay una combinación correcta de movimientos para lograr el objetivo del juego.

En cuanto a las tácticas del combate, suele ser rápido y violento, y se aumenta con relación al *Tomb Raider I*, y esta es la mayor diferencia que existe entre las dos partes. El número de enemigos también se ha aumentado. Estos suelen ser de tres tipos: criaturas que caminan, criaturas que nadan, y los moradores exclusivos del aire. Lara, además es perseguida por humanoides o por alguna otra derivación monstruosa de ser humano.

El arsenal de Lara se compone, mayormente en el *Tomb Raider II*, de pistolas, rifles, pistolas automáticas, pistola arpón, uzis, lanzagranadas, M-16, bengalas. Pero lo más significativo es que el arsenal está dado y se utiliza de acuerdo a la calidad del adversario. Lo que viene a ser una especie de ritual, un orden en que cada arma tiene su momento determinado y razón de ser de acuerdo al adversario de turno.

El juego se desarrolla en cuatro niveles, que a su vez se componen de varias fases. Estos niveles son: la zona de Vilcabamba, en Perú; la zona del Laberinto, ambientada en Grecia y Roma clásicas; la zona egipcia y la Atlántida. Las tres primeras son el camino a

³²³ Ward, (1998), p. 12.

seguir para reunir las pistas de Scion, y la cuarta es donde se desvela el misterio de la historia.

Lo que más interesa destacar aquí son las características de la protagonista, tratando de visualizar el modelo femenino de la heroína. Los creadores de Lara Croft la denominan como un personaje de “armas tomar”, de gran atractivo físico, voluptuosa en la remarcación de las formas femeninas, pero también ágil y fuerte, y sin duda, sensual. También es uno de los personajes de videojuego más trabajados, no solo gráficamente, sino particularmente en cuanto a su personalidad: *“Básicamente, y siguiendo una línea parecida a la del guión de “Tomb Raider”, donde cada detalle ha sido pensado para crear una historia coherente y plena de emoción, el curriculum de Lara define su status actual: Hija de un miembro de la aristocracia británica, Lord Croft, desde el mismo instante de su nacimiento su futuro parecía encaminado a seguir los pasos de su familia. Pero a los 21 años, en un apacible viaje a casa, tras unas vacaciones dedicadas al esquí, iba a suceder algo que la marcaría de manera definitiva. Tras estrellarse el avión en el corazón del Himalaya, pasó dos semanas en absoluta soledad, consiguiendo sobrevivir por sus propios medios, lo que le proporcionaría una especial fortaleza ante situaciones límite, no pudiendo soportar desde ese momento el encorsetado y claustrofóbico ambiente social en el que se había movido toda su vida. Los ocho años siguientes los consagró al estudio de civilizaciones perdidas, así como a educar su cuerpo alcanzando niveles atléticos asombrosos. Consiguió hacerse un nombre en la arqueología mundial gracias a diversos descubrimientos que revolucionaron este campo, y a una serie de libros basados en una autoridad en la materia. Ahora, y tras recibir un encargo para recuperar cierto objeto mítico, se encuentra embarcada en la aventura de su vida”*³²⁴

Tal como es presentada, Lara Croft tiene suficientes atributos para ser considerada como una heroína clásica: el origen noble, la muerte ritual en el Himalaya, de donde surge la nueva Lara, la aventurera que madura y crece, preparándose para su destino, “la aventura de su vida”; y los monstruos a los que se enfrenta son su sombra, su lado oscuro, humanoides o deformaciones de lo humano.

En esta etapa preparativa no solo desarrolla su mente, sino también su cuerpo, ambos a niveles excepcionales; y relega su vida anterior, por encontrarla vacía y sin

³²⁴ Micromanía. n° 23, p. 86.

sentido. Por ello debe darse un nuevo sentido a su existencia. Además, el recurrir a la arqueología, no sólo persigue poner al usuario con el pasado y el misterio, sino, sobretodo, es el poder insertarlo en lo mítico, en lo primordial. De ahí que la afición por “participar” en las aventuras de Lara, equivalga a suspenderse en un espacio y tiempo míticos, primordiales, especiales; en los cuales, conforme avanza la heroína, avanza también el jugador para llegar a resolver el enigma final, la búsqueda de Sí mismo (*Selbst* junguiano), de su identidad, de su esencia.

Lara intenta, en su misión crucial, encontrar el Scion, que, según las antiguas leyendas atlantes, es una fuente de incalculable poder, y es, a su vez, el origen de toda la historia de *Tomb Raider*: “Lara es contratada por un grupo de ejecutivos para iniciar su búsqueda, comenzando la misma en un antiguo templo Inca, lugar donde lo sitúan las leyendas más viejas que hacen referencia al tema. Pero lo que Lara no conoce, aún, son las verdaderas razones que motivaron el encargo –que se irán descubriendo a medida que se avance en el juego-”³²⁵. Este emblema, el Scion, está dividido en tres partes, ocultas en tres recónditos lugares que Lara debe recorrer.

El triunfo sobre la muerte, símbolo de revelación de los misterios, de los iniciados, así como la fama y el éxito de Lara en la arqueología, y el dominio de sí misma que demuestra en cada aventura y que la hacen la elegida para cada misión, hacen ver que el poder es tratado como un valor central; ya sea un poder obtenido por medio del conocimiento o por la fuerza y habilidades para el combate. Pero, además, ese poder necesita del valor del reconocimiento social, para ello, la fama y el éxito. También hay un matiz elitista, ya que Lara no es cualquier chica, sino que su origen noble plantea una diferencia, es la chica que lo tiene todo y hace todo lo que quiere, un aspecto que remarca su poder, pero que, a la vez, lo vincula a una condición de clase social, lo que permite una lectura clasista del personaje.

Asimismo, Lara es la *Tomb Raider*, la “invasora o asaltante de tumbas”, por su calidad de arqueóloga; lo cual, desde la perspectiva mítica, es un rasgo muy importante de su calidad de heroína, pues es capaz de transitar los linderos de la muerte, ir a las profundidades en donde la muerte se esconde, y lograr salir de ahí arrebatando sus secretos, todos evocados en el Scion. El misterio de Scion es el propio misterio de la esencia de Lara, de su llamado a la aventura, para lo cual se ha preparado y luchado por

³²⁵ *Ibid.* p.87.

mucho tiempo. Es también la recompensa para el jugador, es el desciframiento del enigma, el llegar a descifrar el misterio. Esta recompensa del jugador no sólo está dada en el llegar al final de la historia, sino que, en la medida en que se involucra, a lo cual es llamado por tratarse de un videojuego, también experimenta sus propios estados catárticos; y al identificarse con Lara, el jugador también se creó estar iniciado y haber conseguido la misión él mismo.

Como en todo arte, las funciones de *mimesis* y *catarsis* están presentes aquí, pero de una manera más influyente, gracias a los mecanismos de la realidad virtual. Sin embargo, el rol femenino de Lara se plantea en tercera persona (*third person*), es decir, no es el jugador el que encarna a la protagonista, como en muchísimos otros juegos que, como es usual, están diseñados para varones; sino que la *Tomb Raider* es un objeto manipulado por el usuario para llegar a su propósito, a su autocomplacencia.

Por consiguiente, el rol de Lara en tercera persona marca un distanciamiento entre el jugador y el personaje. Esto lo saben muy bien las industrias del videojuego, pues la mayoría de los usuarios son varones, y por lo tanto, la identificación con un rol femenino sólo puede hacerse mediada, en este caso, por una relación de manipulación del objeto. Este objeto es la atractiva Lara Croft, mejor o peor empleada según las capacidades del jugador. Pero interesa recalcar aquí esa idea de “objeto manipulado para un fin” en el que se plantea el personaje en tercera dimensión. Desde luego, este distanciamiento entre personaje y usuario le resta capacidad de involucramiento al jugador en la situación, la aventura mágica, que se le ofrece. Pero, el distanciamiento es también una manera de “estar a salvo”, de que exista una mediación (Lara Croft), entre el jugador y la situación a la que se expone interactuando. Desde luego, siempre hablamos aquí de realidad virtual; pero para las formas no conscientes de la mente, estas “sutilezas” no son suficientes.

Lo que permite los procesos de *mimesis* o *catarsis* en el arte, así como en todas las manifestaciones simbólicas del ser humano, es la intensidad con que la sensibilidad del participante es impactada y removida; especialmente cuando son removidos los hilos conductores de las formas no conscientes de la mente, donde se esconden precisamente los aspectos del ser humano que la historia de Lara, como muchos otros relatos mítico-simbólicos, guardan en sí, como claves o códigos simbólicos para aprehender como una sabiduría primordial. Todas las historias de este estilo se estructuran siguiendo diferentes instancias o niveles, los cuales, desde la perspectiva psicoanalítica, arrojan pistas de los

niveles de integración del ser humano consigo mismo, que se trasluce en los diferentes arquetipos junguianos.

Estos niveles son como pruebas necesarias de un ritual de iniciación, tanto en la aventura o historia de la *Tomb Raider*, como para el jugador, cuyo objetivo central es avanzar hasta el máximo nivel. La dificultad para llegar a ello es lo que hace la creciente afición del jugador; siempre y cuando el jugador se sienta en capacidad de aspirar a ello. Entonces, si nos planteáramos el nivel de identificación que puede haber en el personaje de Lara con la mayoría de los usuarios (en su mayoría masculinos), podría especularse que, el hecho de que el personaje femenino alcance su éxito en la historia, refuerza la idea de que no debería ser un asunto tan difícil, puesto que el usuario masculino no podría concebir la superioridad femenina para tal misión. Se trataría de esa ambigüedad de los símbolos, ya que, por oposición dialéctica, Lara reúne debilidad y fuerza; a su vez, el jugador es atraído por esta ambigüedad, porque le permite identificarse con el objeto dominado y, a la vez, ser un sujeto dominado que se libera con la dureza y el poder de Lara. Puede, incluso, que tal identificación despierte un sentimiento en favor de lo débil, porque claramente, Lara, por mucho que se haya entrenado, no es comparable a un personaje masculino que haya hecho el mismo esfuerzo, pero que de esa debilidad manifestada en Lara, el niño encuentra la suya propia ante los que le rodean y ante el mundo en general. Así visto, el personaje femenino es una “esperanza” para los “débiles”, porque sensibiliza al dominador recordándole sutilmente su propia condición de dominado, y lo solidariza en alguna medida. El modelo femenino permite identificar a la superación de los débiles, y su revestimiento con el poder. Ahora bien, esto no quiere decir que la manera en que Lara se reivindica sea la más recomendable, porque lo hace, una vez más, por la fuerza.

Por otra parte, es curioso que la figura de Lara no sea mejor lograda, a pesar de que se exalta el virtuosismo gráfico que tiene este videojuego en particular. Podría catalogarse como un personaje “oscuro”, que a pesar de ser la heroína, por su aspecto y dureza, le connotan unos atributos de vengadora, de mujer fatal y destructora; lo cual se reafirma en cada combate que realiza Lara; pues para vencer debe ser mayormente violenta y fuerte que sus adversarios. La muerte está aquí, entonces, ritualizada; es un proceso necesario para ganar el juego, y es algo a lo que Lara no teme, porque su condición de heroína supone que ya pasó el tránsito de la muerte cuando estuvo perdida en el Himalaya.

A manera de ejemplo, se tratará aquí una de las misiones de la *Tomb Raider II* para distinguir los elementos que en ella participan, y las evocaciones simbólicas que estos hacen. En este caso, se ha escogido al azar *El secreto del Dragón de Piedra*. En esta aventura Lara empieza estando en un pequeño valle cerca de la Gran Muralla. A continuación se da la instrucción “*sumérgete en el estanque que ves, nada por el lado menos profundo y rodea la gran piedra hacia la izquierda*”; el texto se dirige al jugador como si éste tuviera la capacidad de realizar las instrucciones. Al realizar la primera instrucción se acercará un tigre. Luego debe subir por la piedra y mirar hacia el pequeño valle, Lara tendrá la ocasión de eliminar a este adversario manteniéndose a una distancia segura. Después sigue su camino hasta encontrar una gran piedra, avanza por el camino y aparece otro tigre en el fondo del valle, que se elimina igual que el anterior, desde una distancia segura. Los tigres simbolizan los custodios del gran secreto que envuelve al Dragón de Piedra. Otros adversarios serán las arañas y cuervos, cuyos valores simbólicos también suponen sabiduría, y poderes, los cuales, una vez derrotados, se transfieren a quien los ha vencido³²⁶. El sumergirse en las aguas implica un ritual de purificación para iniciar la nueva aventura. Pero el secreto del nivel está dado por el Dragón de Piedra, que la espera en un saliente del área inicial. Pero el Dragón no sólo se recubre de la firmeza y permanencia del simbolismo de la piedra, sino que también se va transformando, o bien, cargándose de otros simbolismos cuando retoma la forma del jade, del oro, y conforme Lara lo vence se enriquece con estos atributos, evocativos de perpetuidad, pureza y sabiduría racional. En otras palabras, desvela el misterio, descifra el enigma y se libera, inicia una nueva aventura. Se trata de la trama clásica del héroe, cuya esencia debe revestirse de sabiduría, fuerza y poder.

Al hacer un recuento de los aspectos más significativos, se puede señalar que lo que aflora en Lara Croft no es el mejor lado de lo femenino; a pesar de ser una heroína con todas sus características, no son las cualidades femeninas las que se exaltan, sino que el personaje se limita a cumplir con un rol heroico predeterminado, lo cual es ventajoso para los usuarios, porque esto les facilita el identificarse con la aventura.

Por otra parte, la manera de manipular al personaje consiste en hacerla una mera extensión para el jugador, lo que la hace un objeto manipulable, además de femenino; es

³²⁶ No nos detendremos aquí con la descripción de todos los atributos simbólicos de estos adversarios, para ello *vid.* Chevalier (1991), y Noël (1991)

decir, se enfatiza el vínculo de los dos atributos. También existe un sexismo notorio en su figura, al exaltar sus cualidades femeninas con cierto grado de erotismo, y esto es, reforzado con el punto de vista de la cámara, que permite observarla desde todo ángulo y distancia. Desde luego, la capacidad de involucramiento y la distancia de actuar en una tercera persona, como lo es la posibilidad que tiene el jugador de operar por medio de Lara, brindan al jugador la sensación de sentirse a salvo, de involucrarse prudencialmente a distancia, incluso, llegar a morir, matar, y renacer cuantas veces quiera, y cuantas veces repita la partida.

En cuanto a la tolerancia, el ejemplo de asaltar tumbas no es el mejor para conformar el valor de respeto a los otros, especialmente a los otros diferentes, los de otras culturas, aunque se trate de depósitos mortuorios. Es claramente una agresión hacia la manera en que otras culturas, ajenas a la de la protagonista, entierran sus muertos; se trata de sitios mortuorios de otros, pero Lara nunca asalta cementerios ni antiguas necrópolis británicas. Por una parte, el componente de lo exótico atrae, como algo diferente y misterioso, pero a la vez, es algo que hay que dominar; por eso Lara recoge objetos, símbolos de la esencia del poder de las civilizaciones de los lugares que visita. El irrespeto y desprecio por otras culturas no sólo se aprecia en el hecho de asaltar tumbas bajo un pretexto arqueológico, sino que Lara destruye a todos los guardianes de estas tumbas; lo cual es una evocación de conquista y dominación.

Además, existe una intolerancia más sutil en este juego, que se funda en la utilización del personaje femenino revestido de atributos masculinos, excepto en los aspectos sexuales. De manera que, la Croft es aceptada como heroína porque se comporta como héroe. Este tipo de mensaje es posiblemente más perjudicial para la tolerancia de género en tanto es más sutil. Más aún, esta situación se agraba con el éxito de este personaje, y con la identificación que muchas niñas tendrán con ella. Así también, los niños pueden encontrar un reforzamiento de la utilización del personaje femenino como instrumento u objeto que ejecuta sus deseos, así como la masculinización de lo femenino para hacerlo valer en un mundo predominantemente masculino, como en los videojuegos, y a riesgo de que tales apreciaciones sobre el personaje femenino puedan extrapolarse a la vida cotidiana.

5.4. 3 *Warcraft II*

Este es también un juego considerado como de estrategia, muy similar en su práctica a *Civilization*, y que ha tenido una enorme popularidad, principalmente en los Estados Unidos. El *WarCraft II* es una aventura épica, en la cual los ogros (Orcs) invaden la tierra de Azeroth, y también tiene ya una nueva versión en el mercado con carácter intergaláctico. La versión aquí estudiada posee edificaciones, armas y vestimentas que reflejan la Europa del norte del medioevo. Este aspecto medieval, cargado de un sentido romántico de la vida, es un escenario perfecto para la realización del rol heroico; sin embargo, no hay un personaje modelado para ello, sino que, el jugador sólo participa en el ámbito de estrategia, y comparte el triunfo de los personajes a los que se adhiere. Se trata de un enfrentamiento de fuerza, un combate entre humanos y ogros, entre lo humano y la bestia, cuyos papeles son, además, intercambiables.

El jugador puede elegir jugar con los ogros o con los humanos. En cada caso, los objetivos son diferentes, así como los personajes y armas disponibles. Cada uno posee diferentes clanes que pueden aliarse o combatir entre ellos. Para conseguir el objetivo del juego, existen dos diferentes campañas y cada una se divide en cuatro actos. La primera campaña es “Las Mareas de la Oscuridad”, y la segunda “Más allá del Portal Oscuro”; como se puede apreciar, son nombres muy sugestivos, que introducen al jugador en un ambiente de ultratumba, que lo invita a desafiar a la muerte. Cada acto posee episodios diferentes, en los cuales se indica al jugador ciertos objetivos que es preciso lograr para avanzar en el juego. No siempre el objetivo es destruir al enemigo, sino que es posible vencer transportando prisioneros de un lugar a otro, o destruyendo solamente la flota del enemigo.

El relato que se narra en cada episodio depende de si se juega con los ogros o con los humanos. En la misma campaña, ambas partes comienzan con la construcción básica de la villa y luego la construcción de un puerto de naves. El juego avanza poco a poco, introduciendo nuevas armas y edificaciones, hasta que al final de la primera campaña se dispone de todas las armas y personajes posibles.

La campaña de los ogros se inicia con la construcción de su villa y flota naval en el primer acto. Además, existe la misión de rescatar a los ogros prisioneros, que los humanos habían atrapado. Los ogros provienen de tierras del norte y han entrado en el mundo de los humanos utilizando un artefacto llamado el “Portal Oscuro”, el cual permite a los ogros

entrar en otros mundos y conquistarlos. Por eso, en la última versión del juego, los humanos viajan al otro lado del "Portal Oscuro" para conquistar o destruir por completo a los ogros.

En los siguientes actos, el objetivo de los ogros es extenderse hacia el sur para conquistar la tierra de Azeroth, en la que viven los humanos. En cada episodio que es ganado, los ogros avanzan un poco más hacia el sur. Sin embargo, los ogros primeramente deben luchar entre sí, entre sus diferentes clanes, puesto que algunos de ellos rompen la alianza de ogros para la conquista de Azeroth. El resultado de esta etapa del juego es que los ogros aniquilan a cualquiera, incluso a otros ogros, que se interponga en sus planes de expansionistas. Al final del tercer episodio, los ogros ya han desafiado a todos los clanes que no estaban aliados y han construido una alianza fuerte para dar el decisivo ataque a los asentamientos humanos en Azeroth. Al final del cuarto episodio, Azeroth cae.

La siguiente campaña, "Más allá del Portal Oscuro", consiste en que los ogros deben volver al otro lado del "Portal Oscuro" para recuperar ciertos artefactos, como una calavera y un libro mágico, los cuales están en poder de otros clanes de ogros, con los que tendrán que seducirlos en favor de sus objetivos o combatirlos. No es casualidad que una calavera, símbolo de muerte, pero también del poder sobre la muerte y de los conocimientos y poderes de quien fue en vida esa calavera, y un libro mágico, un libro de sabiduría y conocimientos, por tanto, de poder; y de la posibilidad de cambiar la realidad; sean símbolos necesarios para que los ogros renueven su fuerza y su poder destructivo; y con ello también consiguen más aliados para llevar a cabo su misión.

El poder de la oscuridad está en las manos de quien conserve la calavera y el libro de magia; poder que les permite transformar en la gloria (la iluminación del lado oscuro) su dominación sobre los humanos. Además, estos artefactos permiten a los ogros construir otros "Portales Oscuros" que los lleven a la conquista de otros mundos.

Por otra parte, si se juega con los humanos, la primera campaña consiste también en construir una villa básica, una flota y rescatar a varios prisioneros que los ogros han atrapado. Los humanos se dan cuenta de la aparición de los ogros y de sus planes expansionistas, todo el juego se resume en resistir el ataque de los ogros y hacerlos retroceder fuera de las tierras de Azeroth; para ello, también varios clanes de humanos conforman la Alianza.

En el segundo acto, algunos humanos se revelan contra la Alianza y deben ser capturados y enviados a Altarec para enjuiciarlos. Es interesante hacer notar que los humanos no siempre matan a los traidores, pero los ogros sí lo hacen; los humanos los llevan a “juicio”, en cambio los ogros destruyen a todos.

En el tercer acto, se descubre que Altarec ha traicionado a la Alianza y ha estado ayudando a los ogros desde el principio de la guerra. Por esta razón, el clan de Lordaeron (que es en el que juega el jugador, y puede significar “señor de dioses”), debe combatir y destruir Alterac.

En el cuarto acto, una vez más eliminados los traidores, los humanos logran hacer retroceder a los ogros hasta las tierras del norte, en donde está su ciudad principal, en la cual resguardan el “Portal Oscuro”, que es la puerta que les permite el tránsito entre mundos. Los humanos, finalmente, destruyen el “Portal Oscuro”, sabiendo que de esta forma los ogros no podrán volver y liberan así la tierra de Azeroth.

En la campaña “Más allá del Portal Oscuro”, los humanos se dan cuenta que, a pesar de haber derrotado a los ogros, algunos lograron sobrevivir y están reconstruyendo el “Portal Oscuro”. En los primeros episodios, los humanos tratan de apoderarse del “Portal Oscuro”, y una vez que lo consiguen, pasan a través de él hacia otra dimensión, de la cual provienen los ogros; con el propósito de encontrar la calavera y el libro mágico de los ogros, y poder así realizar un conjuro que destruya el “Portal Oscuro”, e impida que los ogros lo reconstruyan. Al final, los humanos encuentran los artefactos, y destruyen el “Portal Oscuro” valiéndose de un hechizo especial del libro mágico.

En este juego se da una clara polarización entre humanos y ogros; sin embargo, como es propio de lo simbólico, son personajes tan antagónicos, que permiten intercambiar sus papeles, de manera que el jugador, según en el bando que juegue, los considere como personajes buenos o malos. Asimismo, el juego entre lo oscuro y lo no oscuro, entre ogros y humanos, evoca la estructura psíquica de la sombra, de la dualidad y luchas del *ego* con su *alter ego*. Pero también, los ogros pueden ser cualquier tipo de invasor expansionista, el que convenga señalar en la vida cotidiana. Entre humanos y ogros, la dicotomía es radical, porque tomar partido por *lo uno* implica estar en contra de *lo otro*, de manera que se afirma así la intolerancia como principio axiológico vital.

Por otra parte, este juego se puede desarrollar de varias maneras, una es seguir las campañas ya definidas, en las cuales el jugador juega contra el ordenador; otra posibilidad

es hacer un episodio diferente, personalizando algunas variables, como la dificultad, la disponibilidad de recursos o el mundo de enemigos. Finalmente, se puede jugar a través de un módem contra otro jugador.

En cada episodio se ofrecen diferentes recursos que hay que utilizar para armar una tropa y construir un asentamiento. Cada episodio proveerá al menos de un peón, ya que los peones son los únicos capaces de construir las diferentes edificaciones (puerto, villa). Cada obra o elemento del juego que se lleve a cabo deberá contar con los recursos necesarios para realizarla, así también, para tener tropas es necesario tener los medios para alimentarlas y proporcionarles barracas. El jugador debe decidir cómo utilizar sus recursos para defender su villa, para obtener más recursos, edificar más obras y atacar al enemigo. Por supuesto, los recursos son limitados, de ahí que la estrategia debe planearse muy bien.

Además, cada episodio tiene objetivos diferentes, los cuales, si no se alcanzan, se es derrotado; en cambio, cuando se logran alcanzar se obtiene la victoria y se le otorga un rango al jugador, que va desde sargento, pasando por general, almirante, Lord... hasta llegar a semidiós y dios. La ambición del poder aquí no tiene límites. A la par, se exalta también la fama y el reconocimiento como complementos del poder. Estos mismos son valores muy promovidos en muchos juegos.

Los diferentes soldados poseen diversas armas y destrezas; cada uno puede ser manipulado por el jugador y enviado a atacar, a vigilar o a permanecer en su sitio. Aún así, el soldado responde automáticamente a un ataque, aunque no le haya sido ordenado, y lo hace de acuerdo a sus destrezas. Además, cada episodio presenta un plano diferente, con ambientaciones que van desde invierno hasta tierra en desuso; en algunos hay mar, y es preciso construir naves, en otro sólo tierra firme. El jugador solo puede visualizar el sitio en donde tenga alguna de sus fichas (personajes), por lo que es necesario enviar tropas de exploración. En algunos niveles aparece una máquina voladora, similar a la de Da Vinci, que sobrevuela las villas para localizar a los enemigos.

Por otro lado, todas las edificaciones tienen importancia, porque permiten mejorar las armas y armaduras, o bien, construir más personajes con mayores poderes. Entre los recursos disponibles, destacan tres: 1. El oro, que es imprescindible para poder ganar el juego; en cada episodio el jugador ha de proveerse de varias minas, ya que el oro sirve para construir edificaciones y, así, obtener tropas. Todo edificio y todo personaje tienen un valor de costo dado en oro. Los peones son los encargados de su extracción de las minas, y

luego el oro es guardado en el ayuntamiento (*town house* para los humanos y *great house* para los ogros). 2. La madera es un recurso que se obtiene de los bosques, y al igual que el oro, no es regenerable. Este es un recurso necesario para las construcciones y para la obtención de personajes como los arqueros. En cada episodio se muestran bosques y los peones tienen como misión talar los árboles y llevarlos al ayuntamiento o al aserradero. En este sentido, se puede apreciar que el juego pasa por alto cualquier valor de conservación de la Naturaleza, o de protección al medio ambiente; que es altamente irrespetuoso con la relación del individuo y su entorno vital; además, es preciso cortar todos los árboles del bosque, a sabiendas de la extinción del recurso, pues se trata de acaparar la mayor riqueza posible en su momento, de utilizar indiscriminadamente los recursos que se tienen acaparados oportunamente y el mañana no importa... 3. El petróleo, que se usa exclusivamente para construir barcos, y se obtiene por medio de plataformas marinas, y tampoco aquí se tiene ninguna consideración respetuosa para con el medio ambiente. Gran parte de la estrategia del juego consiste en apoderarse de la mayor cantidad posible de los recursos disponibles, y evitar que el enemigo pueda hacer uso de ellos. Se trata, pues, de una profunda desensibilización con respecto a la relación con la Naturaleza o medio ambiente, y con respecto a la relación con el *otro*.

Otro aspecto importante de la estrategia de juego son las edificaciones, las cuales deben colocarse en sitios convenientes para la extracción de los recursos, y se van obteniendo poco a poco según se avanza en el juego. Lo que más interesa destacar aquí de éstas, es que varían en su nombre y apariencia según sus dueños. De este modo, las edificaciones de los humanos son los típicos edificios de la temprana Edad Media, como fuertes, castillos, torres vigías, iglesias, todas nítidas, limpias y de colores claros; en cambio, las de los ogros tienen un aspecto sombrío y oscuro, son húmedas, sucias y grotescas, lo cual va acorde con el perfil de los ogros. El hecho de que el jugador seleccione entre ogros o humanos, supone que los atributos de éstos le resulten atractivos, y hasta pueda identificarse con ellos. Los humanos son personajes, en general, menos fuertes pero más rápidos e inteligentes que los ogros, y tienen más capacidad para perseguir e invadir al enemigo. Los ogros, por su parte, son más fuertes, pero más lentos y torpes, en general son verdes y de apariencia grotesca, incluso bicéfalos los equivalentes a caballeros. Pero todos los personajes son capaces de atacar y defenderse hasta cierto punto. El programa va mostrando cuanta salud van perdiendo los personajes al ser heridos hasta

que mueren. En las batallas no se ve sangre, sino que se oyen espadas y las flechas; cuando un personaje muere, se escucha un lamento (“*auch*”), y al morir, el cuerpo cae en el suelo y se va desvaneciendo paulatinamente hasta desaparecer. Los personajes pueden también atacar las edificaciones. Cuando éstas son atacadas, se encienden en llamas hasta que se colapsan y se desvanecen.

Este juego explota la confrontación dialéctica de los opuestos, de humanos y ogros, que se oponen y se implican para generar el juego. La relación dialéctica de *lo uno* y *lo otro* está bien simulada en esta oposición irreconciliable, que sólo se resuelve en el exterminio de unos u otros, y así el juego acaba. Se trata de exaltar la oposición de la razón consciente y la pasión inconsciente e impulsiva, que otrora encarnaron Dionisios y Apolo. Es como el juego de la vida, porque los ogros, por los simbolismos desprendidos de su apariencia y ambientación, evocan la muerte, el caos y la destrucción, son torpes porque le es ajena la luz de la razón, y sus impulsos y capacidad destructiva proviene del “Portal Oscuro”, de lo latente en el ser, de su irracionalidad y emociones primarias. En cambio, por su parte los humanos encarnan la claridad, la inteligencia, la luz de la parte racional, y por ello, al final de la segunda campaña, son capaces de exterminar a los ogros, pero no sin hacer suyo el poder oscuro de éstos, de manera que los humanos, al robar la calavera y el libro mágico, y al realizar el hechizo para destruir el “Portal Oscuro”, insertan en sí mismos los atributos de los ogros. De este modo, la oscuridad, las pesadillas de la noche, no están vencidas, sólo un poco iluminadas.

Con este juego, sería interesante poder determinar cuáles son los personajes favoritos, los ogros o los humanos, y por qué son elegidos. Los jugadores se dejan atraer por la capacidad de construir edificios y moldear a los personajes, lo que responde a la parte de más estrategia, pero también, es alarmante la sensación de acecho que tiene el contrincante, y la sensación de matar antes de que te maten. Después de estar jugando por más de una hora, es muy frustrante que el enemigo destruya lo que se ha construido, y en lo que se han agotado los recursos.

La tolerancia no es pensable en el mundo de *WarCraft II*, puesto que no es posible aceptar, desde ninguna perspectiva lo diferente, los ogros. Y los ogros tampoco pueden tolerar a los humanos. En cambio, existe una intolerancia biológica, instintiva entre ogros y humanos, que es irreconciliable, y por tanto, se predica así, soslayadamente, la imposibilidad de tolerar lo diferente, lo extraño o extranjero, y menos aún si este *otro* tiene

hábitos y costumbres que nos son adversos. El *otro*, con su sola presencia, representa una amenaza, es siempre un conquistador que viene a destruir y matar, y no hay ninguna manera de encontrar un término medio. Ya sea que se juegue a ser humano o a ser ogro, el sentido de intolerancia es preeminente.

5.4.4 *Quake II*

Este es un juego de plataforma en tres dimensiones, diseñado por Jay Wilbur para ID, que ha logrado revolucionar la modalidad del *shoot'em up*, con su correspondiente modalidad, desarrollada por John Carmack, que permite jugarlo en Internet, incluso hasta tiene su propio planeta (*Planet Quake*) en el ciberespacio; y como en los casos anteriores, el éxito ha llevado a sus productores a sacar una nueva versión.

La aventura del *Quake II* transcurre en un laberinto de plataformas, todas oscuras y con aspectos de bóvedas mortuorias, en donde predominan los colores terracotas y musgos, y, por supuesto, el rojo y el negro. Un aspecto que lo hace atractivo es que se dispara en primera persona, el jugador está metido en la escena y el enfoque simula la mirada del jugador, con lo que se consigue un mayor realismo. Además, los efectos son suficientes para lograr dar sensación de asco y repulsión, puesto que la explosión de sangre, sesos y vísceras salpican al jugador. También se puede jugar interactivamente hasta con 16 participantes, y en diferentes modalidades: modo cooperativo, *deathmatch*, guerra entre equipos, posibilidades de afectar, según un modo y otro, a los demás y a sí mismos. Todo aderezado con *gore*, adrenalina, y la técnica del diseño gráfico y la estructura de niveles. La aventura se puede desarrollar en varios niveles y episodios. El primer episodio se llama "*Dimensions of The Doomed*", donde el pasado místico vuelve a la vida, consiste en que unos *aliens* (que significa extraños, extraterrestres o extranjeros, y equivale a alienado), invaden la Tierra y están creando monstruos mutantes, que es preciso destruir. Cuando el jugador ha derrotado a los alienígenas, se dirige al planeta de éstos para destruir su capacidad de invadir la Tierra de nuevo. Hasta aquí el relato es muy similar al de *WarCraft II*.

Conforme avanza el juego, el jugador encuentra más enemigos en cada nivel, a los que debe matar o evadir; pero si los mata, recibe una puntuación de juego más alta. En el camino, el jugador se encuentra con armas más sofisticadas, municiones y paquetes de primeros auxilios que le devuelven la salud cuando ha sido atacado. Con la práctica, el

jugador recuerda dónde están los secretos escondidos, los enemigos, las armas, y todos los trucos del juego, hasta que este aspecto del juego se vuelve rutina. También se puede intentar variar el uso de las armas; no obstante, el nivel de estrategia es bajo, y prácticamente todo el juego consiste en encontrar los lugares secretos y matar a todo lo que se mueva. En la mayoría de casos, ni siquiera se ve al enemigo, simplemente se dispara a cualquier cosa. Este juego, por tanto, no requiere de inventiva, ni creatividad, sino de reflejos para disparar a los enemigos con precisión, lo que se consigue después de jugar mucho y de aprenderse el mecanismo del juego, como en el caso de las llaves escondidas, que abren puertas para pasar de un nivel a otro, y también para conseguir mejores armamentos.

El jugador transita por varios edificios de piedra, oscuros y lúgubres, muy poco iluminados, lo que dificulta la detección de los enemigos y de los pasajes secretos que hay que buscar. También hay algunas antorchas que guían al jugador, así como máquinas electrónicas, que dan una mezcla de una necrópolis, identificada para los programadores como un espacio místico y futurista. Desde luego, la entrada en las tinieblas, internándose cada vez más conforme los obstáculos del camino son vencidos, los monstruos que obstruyen el desciframiento del misterio de cada nivel, es sin duda, místico; pero no en el sentido de encontrar la luz en las tinieblas, sino para quedarse en la oscuridad que genera a los adversarios, y apoderarse de ella, *i.e.* ser el más malo para poder vencer a los malos.

Por otra parte, el laberinto supone un ritual de iniciación, en el que no sólo lo monstruoso, evocador del arquetipo de la sombra, está presente como antítesis del iniciado, sino que también hay espacios ambivalentes en los que el jugador se tiene que debatir, como las zonas acuosas, unas son de agua, en las que se sumerge el jugador para encontrar un pasaje secreto, y otras son de ácido, en las que el jugador grita y muere rápidamente.

Además, las paredes del laberinto están decoradas con gusto satánico, incluso con un torso que simula un crucificado; y estos emblemas, que cumplen una función simbólica directamente sobre la emotividad primaria y lo evocativo en las afecciones del jugador, aparecen discretamente, para ser sólo percibidas, pero sin distraer del juego en sí.

En cuanto a los personajes, existe gran cantidad de diversos enemigos; por lo menos 16 monstruos diferentes, soldados, zombies y algo parecido a ninjas. Todos tienen sus propias armas y formas de atacar, y emiten sus propios sonidos. Algunos soldados, que

son los únicos con apariencia humana, visten trajes de fatiga, son musculosos y con rostros duros, de ojos y pelo oscuro, pero de piel blanca, sus armas suelen ser ametralladoras.

Los monstruos mutantes son muy diversos. Unos son criaturas raras, con formas humanoides, que disparan granadas o atacan con una motosierra, y por ello suelen estar bañados en sangre. Otros son como criaturas voladoras con larga cola pero con cara humana. Los zombies, que mueren y vuelven a levantarse, tienen apariencia esquelética y sangrante. También hay simios con colmillos largos y bañados de sangre. Todo está en función de exaltar el estilo *gore*, en el que la sangre y las vísceras lo impregnan todo, y con tal facilidad que convierte, lo que antes era repulsión, en algo atractivo.

Sólo se emiten sonidos grotescos, pero nadie habla, ni el jugador ni los monstruos. Los monstruos también se distinguen por la cantidad de tiros necesarios para matarles, y al accionar granadas o armas de largo calibre, los cuerpos son desmembrados y se ven caer en el suelo a pedazos. En otras palabras, es la “belleza” del infierno.

Hasta aquí, la descripción de este juego puede ser suficiente para evidenciar la forma siniestra, con mezcla de repulsión, asco, tenebrosidad y muerte, con la que se consigue aumentar los niveles de ansiedad y miedo. Sin importar la edad que tenga el jugador, el sorprendente asalto que los monstruos realizan en su ataque, sobresalta a cualquiera. Y podría deducirse, por los simbolismos y la ambientación, que los *aliens* son una especie de culto satánico, adoradores del lado oscuro. Más grave es que el juego deja los portillos de la interpretación abiertos, pues juega más con las imágenes que con el relato. Desde luego, se da un uso indiscriminado de la violencia y una desensibilización ante el *otro* que se traduce en verlo descuartizado, destruido o eliminado.

Uno de los aspectos más escalofriantes de *Quake*, son los comentarios de sus jugadores divulgados en Internet, así como la posibilidad de participar de una sesión de *Quake* en esta modalidad, lo que ha hecho de algo que empezó como un juego un sistema; el cual queda registrado en el *QuakeWorld*, que es la centralización en un CPU de todas las partidas, a nivel global, y en la que se podrá saber quienes son los diez mejores jugadores del mundo, o cuál es la mayor puntuación alcanzada, cuál ha sido la partida más larga, y cosas por el estilo. También se están constituyendo equipos de jugadores a nivel mundial, denominados *Quakes Clans*. Además la productora del juego tiene una página WEB para esto, pero hay cientos de páginas no oficiales que agrupan a los aficionados, como *The*

Quake Stomping Grounds. Y otro sitio que ofrece cualquier cosa relacionada con este juego es *Planet Quake*.

Entre los comentarios de los aficionados a este juego, pueden encontrarse expresiones como las siguientes: “*Otros juegos pueden tentarnos, pero Quake todavía nos tiene atrapados... Atrapa nuestra atención con su realista visión 3D, nos transporta a casa escarbando nuestros más bajos instintos y nos seduce con una combinación de acción intensa y ambiente tétrico*”³²⁷. La sensación de realidad lograda en este juego exalta mucho la atención de los jugadores, y los mantiene principalmente atraídos por los *deathmatchs*. Tal como señala otro jugador, “*me metí en una deathmatch y cambió mi vida. Pasé varios clanes, pero me gusta la independencia y la masacre individual y anónima. Ahora me conecto todas las noches a Internet para jugar deathmatch. Me paso al menos cuatro horas. Todos los días llego al trabajo hecho polvo*”³²⁸.

Después de describir un juego tan sangriento y necrófilo, hablar de su intolerancia resulta, algo así, como de lo menos relevante, cuando la violencia no sólo es mostrada, sino que la manera en que se desparrama por la pantalla y salpica a la mano y el arma del jugador de primera persona, alcanza un efecto emotivo en el jugador, que podría incluso llegar a ser traumático, según sea la persona que se exponga a ello. Desde luego, este aspecto de *Quake* no es privilegio de los videojuegos, sino de la ya muy controversial tendencia *gore*, que atrae a sus espectadores a partir de las experiencias más repulsivas y chocantes; y que, a manera de eufemismo, se dice heredera del “humor negro”. Esta tendencia “artística”, es un buen ejemplo para cuestionar los límites de la tolerancia, puesto que tal tendencia se defiende contra la censura alegando el derecho de expresión.

Para el caso de *Quake*, la exaltación de la revancha de los humanos hacia los *aliens*, por medio del aniquilamiento, es sólo un pretexto para las imágenes empleadas. Esto hace que este tipo de juego sea muy subliminal, aspecto al cual se puede atribuir buena parte de su éxito. El juego seduce hacia una iniciación del jugador en su violencia necrófila; una iniciación que desensibiliza al jugador de la repulsión y el asco, para acostumbrarse a la sangre, que aparece por todas partes y en casi todos los personajes.

También es importante recordar que la velocidad de reacción del jugador es muy importante para ganar el juego, así como el grabar en su mente las trampas y trucos, los

³²⁷ *OK PC Gamer*. (1997) Madrid, La Press. 2ª época, nº9. p.46.

³²⁸ *Ibid*. p.47.

adversarios y secretos. No sólo la tolerancia es aquí un valor ausente, sino que hay una exaltación de los disvalores de todo orden social. Además, el jugador puede jugar en equipo, pero en determinado momento, en la misma partida, puede cambiar su papel, y atacar individualmente a los que antes eran sus compañeros, o bien, si se juega solo, se puede aliar en algún momento a otro jugador, para atacar al más fuerte, y luego traicionar al aliado. El fin justifica los medios, y aquí el fin es, simplemente, sobrevivir, hasta que en alguna partida se pueda llegar a obtener el último misterio, el poder vencer a todos y vivir para contarlo. Entonces, tal vez sólo quede un nihilista solitario contándose a sí mismo su proeza, una figura que recuerda al *super hombre* de Nietzsche, y a la patología de la anomia social. Bajo esta perspectiva, la tolerancia es tan sólo un defecto de los débiles, y una absurda expectativa en un mundo en el que no tiene cabida, pues lo que impera es, sin más, la ley del más fuerte, y la esencia de esa fuerza consiste en la eliminación de cualquier escrúpulo o consideración con respecto al *otro*.

5.4.5 *Duke Nukem*

Este juego es “... una grandiosa monstruosidad”, tal y como lo dicen sus publicistas. Se trata de un juego en tres dimensiones, que desde el citado estilo *gore*, combina sangre, tripas, sexo, encarnado en un invasor, que es precisamente el personaje del juego. En otros juegos, el jugador tiene que defenderse, tal vez con más crueldad que la de sus atacantes, pero en este juego, el jugador es el agresor mismo.

Duke Nukem es un producto de *3D Realms*, que también ha tenido muy buena acogida, y trata sobre las aventuras de un mercenario, cuyas acciones se desarrollan por tierra, aire, mar y espacio sideral. En cuanto a su atractivo, se trata de intensas emociones (provocadas por el *gore*) y mucha “acción”. Pero un aspecto destacable es que “*el equipo de diseño se ha molestado en pensar con minuciosidad qué elementos se podían incluir en cada uno de los niveles para que resultase aún más adictivo que el anterior...*”³²⁹.

Duke Nukem es otro juego en que los *aliens* invaden la Tierra para llevarse a las mujeres. Esto provoca que Duke, el héroe, mate el mayor número posible de *aliens* en los diversos niveles del juego, y en diversos escenarios. También es un juego de *shoot'em up*, que requiere rapidez y buenos reflejos para ejecutar los mandos, y con muy poca creatividad o estrategia.

³²⁹ *Computer Gaming World*. Ed. América Ibérica. N°6, mayo 1996. p.58.

En este juego también existen lugares secretos donde se encuentran municiones o primeros auxilios, y se utilizan armas que se van recolectando e intercambiando, con el fin de matar el mayor número posible de *aliens*, y sobrevivir en el intento. En cuanto al escenario, se trata de una ciudad sucia, con edificios en los que se puede entrar a matar sin más. Por otra parte, los escenarios son más luminosos que *Quake*, y tienen un realismo muy bien logrado en tres dimensiones.

En estos edificios se encuentran fuentes de agua, aseos, en los que el personaje entra para sus necesidades biológicas (y eso le aumenta un poco de vida), también se alimenta de chocolatinas que obtiene en máquinas dispensadoras (lo que le aumenta la salud); y en los fondos de los escenarios se puede apreciar muchas paredes con *posters* de mujeres semidesnudas; así como en el cine, se ve que se está proyectando una película pornográfica, que los *aliens* están viendo. La mujer es un objeto sexual, tanto para los *aliens* como para Duke. El programa del juego permite dos modalidades, una para todo público, y otra de uso discrecional en la que se censuran escenas de desnudo, sexo, violaciones, y palabrotas. Los detallistas diseñadores han conseguido que “... *si Duke Nukem pisa un charco de sangre o agua dejará huellas, las balas agujerean las paredes y una explosión puede destrozar un muro medianamente delgado... todos estos detalles aportan una gran riqueza al juego, permitiendo al jugador encender luces, usar el retrete, activar los sistemas de seguridad de los edificios para observar cada una de las estancias y tener localizado al enemigo...*”³³⁰.

El personaje es un típico “super macho super matón”, rubio, de ojos azules, alto y musculoso, blanco, “sexy”, que se contrapone a la figura de los *aliens*, pues estos son de piel oscura, grotescos y hacen ruidos raros. Cuando Duke mata a un *alien*, se puede apreciar cómo sangra y como todo se va impregnando de sangre; incluso Duke pisa el cuerpo sangrante, y va dejando el rastro; además, con los explosivos se desmembran y se ven con una excelente resolución, los trozos desperdigados por todas partes. Hasta un *alien* grande, difícil de matar, queda convulsionando en el suelo hasta que muere.

A pesar de toda esa lascividad por la sangre y la violencia, con su máximo realismo, todavía es preciso señalar que el tratamiento dado a la mujer, es uno de los más deplorables. No se trata sólo de mostrar figuras femeninas semidesnudas, sino que se trata de sexo explícito, o mejor dicho, de agresión sexual explícita: “*Duke Nukem 3D rompe con*

³³⁰ *Ibid.* p.59.

todo y pone en pantalla decenas de libidinosas hembras –según lo ve Duke Nukem- que hacen gala de todos sus encantos, mostrando algunas de las posibilidades prácticas que ofrece el sexo femenino en solitario. Bailarinas, prostitutas, películas eróticas y sucedáneos están presentes a lo largo del juego, no como elemento central de la acción, sino como parte del decorado... Pero, ¿qué pintan tantas mujeres en este juego? Es muy sencillo: hay unos alienígenas que las utilizan como huéspedes para reproducirse. Asqueroso, ¿no?... ³³¹ De este modo, la intolerancia de género la discriminación sexual son tan sólo sutilezas, pues abiertamente es un objeto más para complacer, no sólo el apetito sexual de Duke o de los alienígenas, sino que también es mero objeto utilizable para cualquier propósito, al cual no se le reconoce ningún *status* social. Todo lo que se pueda decir de este juego resulta poco, con su pretensión de asemejarse a la vida cotidiana, y presentarse de ese modo al público.

El juego está preparado para la participación de uno a ocho jugadores, y también cuenta con su página WEB. Sus productores dicen estar más interesados en realizar las versiones para adultos que para niños. Pero de todos modos, junto a *Doom*, *Quake* y otros de marcada tendencia *gore*, es uno de los más elogiados por su calidad técnica y realismo.

En cuanto a los niveles de violencia y barbarie, que resulta chocante aún para quienes ya lo han jugado repetidas veces, es importante recordar que el término "*aliens*" también hace referencia a los extranjeros; y esto se remarca más, por ejemplo, en Estados Unidos, donde abundan grupos pro "Supremacía blanca", y donde históricamente se ha señalado a la gente que no es de piel blanca, con todos los estigmas que recogen los *aliens* de este juego. Esto despierta la curiosidad por saber ¿cómo se asimilará este juego es los lugares donde el Ku Kux Klan todavía se precia de ser un agente del orden social? ¿Cómo se entiende en cualquier sociedad con enfrentamientos de xenofobia, racismo y agresión a la mujer?

Además, el uso de malas palabras y de expresiones grotescas, indica una falta de respeto hacia todo lo que rodea a este personaje. Este "héroe", es una mezcla de psicópata que pasa de todo, y que ataca a los *aliens* porque le han quitado a sus mujeres, y por eso, por un sentido de pérdida de una propiedad, se decide a exterminar a todo lo que se ponga en su camino, tanto individuos como infraestructura, espacios y mundos. Más que la

³³¹ *Ibid.* p.60.

restauración de un orden perdido, este antihéroe busca venganza y la reafirmación de sí mismo en su poder fálico.

Por su parte, la mujer, además de ser un decorado y un objeto sexual, no tiene ningún otro valor en este juego. Interesa destacar que estos *aliens* de piel morena, llegan a la Tierra a llevarse a las mujeres blancas, para usarlas con fines sexuales y reproductivos. Este aspecto del juego reafirma los linchamientos que se dieron en los estados del sur de la Unión Americana, de parejas interraciales, especialmente de mujeres blancas con hombres negros. De modo que estos *aliens* han de ser exterminados sin más, porque ontológicamente no tienen cabida en el mundo de Duke; y, a su vez, Duke se divierte exterminándolos.

La violencia se ve dignificada en este juego, ya que es el instrumento con el que el héroe debe “salvar” la Tierra. Es el jugador quien aprieta el gatillo y lanza la granada, al que no le tiembla el pulso para hacerlo y sin ningún asco ni repulsión para reproducirlo cuantas veces quiera. El resultado es una clara desensibilización rotunda ante categorías estéticas como lo siniestro, la repulsión y el asco, y un acostumbamiento y aceptación de la violencia, ya no sólo pasivamente en su recreación contemplativa, sino en su ejecución activa. Tales exaltaciones no sólo ofrecen una relativización de los valores, sino que enseñan y promueven claramente disvalores. La tolerancia es tan sólo una debilidad que no tiene cabida en este juego, es una forma de perderlo todo. En cambio, la intolerancia más radical es la única forma de sobrevivir y ganar la partida.