

El juego digital como representación del mundo: Una reflexión sobre el significado de la actividad lúdica en el siglo XXI

Luis Campillo Maza

Me siento más seguro al lado de un Pirrón que acompañado de un san Pablo: una sabiduría hecha de boutades es siempre más suave que una santidad desenfrenada.

E.M. CIORAN

EL BENEFICIO DE LA REALIDAD. La industria cultural ya no genera productos irreales. Y el sector del juego cuenta con herramientas que lo facilitan. El juego se digitaliza y produce realidades virtuales en consolas y ordenadores de todo el mundo. Realidades virtuales

Internet, la técnica aplicada en el desarrollo de los juegos y los mismos artefactos técnicos provocan la creación de productos con realidad propia. Los videojuegos digitales, en todas sus modalidades existentes, buscan divertir a través de historias divertidas, mundos virtualmente atractivos, retos inacabables, conquistas compartidas y valoradas socialmente. Los jugadores se sienten así dentro de una realidad (pseudo-realidad) que no sólo les divierte

Los juegos digitales pretenden ser mundos virtuales totalmente organizados. Juegos de rol inacabables con guías de miles de páginas, con foros de participación, con infinidad de usuarios conectados al mismo tiempo, con un desarrollo gráfico espectacular. Los juegos son retos, pequeños tesoros, minutos de placer que se comparten, se discuten y/o se negocian. Cualquier persona puede formar parte de las llamadas “comunidades”.

Cuando hablamos de jugar, hablamos de disfrutar, de divertirnos, de evadirnos.

“El juego, escribió Huizinga, es más antiguo que la cultura; de hecho, es la esencia misma que ha moldeado y sigue moldeando la cultura, esa for-

ma humana de estar en el mundo. Un ser que juega es un ser que va más allá de las tareas de autopreservación y autoreproducción; que no tiene como única meta la perpetuación de sí mismo” (Bauman, 2009, p. 192).

La finalidad parece clara, entonces. La irrealidad es el factor motivante, la llave de contacto. “El juego puede reiniciarse y repetirse; incluso su fin es ‘como sí’, no verdaderamente real. Ninguna derrota – ni victoria, para el caso – es final e irrevocable. La posibilidad de venganza endulza el más amargo de los fracasos...” (Bauman, 2009, p. 194)

“Diremos que el significado de un término (y, por lo tanto, el objeto que el término ‘denota’ es una UNIDAD CULTURAL” (Eco, Tratado de semiótica general, 1995, p. 111). Nuestro entorno digital atrapa también su significación. Dos palabras clave se relacionan con los juegos digitales: irrealidad y diversión. Pero el vínculo entre lo que pasa y lo que se vive puede romperse en cualquier momento. Es un vínculo ficticio. Las normas, en el juego, están para que, en cualquier momento, puedan ser quebrantadas. Es la libertad que ofrece y que atrapa jugando. La vida cotidiana es algo más rígida, y aunque también compleja, es aburrida.

Un juego puede ser real pero ello no implica un valor añadido en la significación del mismo. Existen algunas definiciones que aportan claves al respecto. Una perspectiva contemporánea del juego nos la ofrece Tom Chatfield, un jugador pasional de juegos de ordenador: “*At every step of a well designed game, you are engaged – but not necessarily entertained*” (Chatfield, 2010, p. 181) y sigue... “*What video games do, like most technology, is amplify particular human tendencies: our innate hunger for learning, our delight in solving problems and challenges, our sociability and rivalries, our pleasure in escaping the uncertainties of the World for more predictable rewards*” (Chatfield, 2010, p. 209).

Así visto, el juego es una extensión de nuestra vida. De alguna manera nos acompaña y nos “engancha”, de ahí el verbo utilizado, engage. Veamos ahora otro punto de vista. Caillois (1958), sociólogo, afirma: “El juego es aquella actividad humana que se escoge libremente, reglada, de final incierto, improductiva, que se desarrolla en una realidad ficticia y que va acompañada de una cierta conciencia de irrealidad”. (Caillois)

¿Opuestos juego y realidad? ¿Podremos unir estos dos arquetipos contrapuestos? ¿Podemos conservar en un juego los componentes que determina Caillois: azar, realidad ficticia, improductividad, o por el contrario estamos viviendo un tipo de juego que “engancha” a la vida, con sus retos, problemas, aprendizajes,..tal y como nos plantea Chatfield?

Lo lúdico se representa a través de la técnica, a través de la ficción o a través de lo social (de lo compartido) aunque no debemos olvidar que frente a los distintos tipos de entornos simbólicos, el efecto de creación y consecución (reto) personal acaecido durante el juego sobresale. El mismo juego ofrece todo lo necesario para que se puedan cumplir retos personales planteados fuera del mismo o lo que es lo mismo: en la propia vida.

La concepción de juego en el siglo XXI pasa por el juego digital. Existe el guiñote, la “butifarra”, o el “churro media manga manga entera”¹ pero ningún adolescente conoce ya éstos juegos si están digitalizados, si no pasan por el ordenador o la videoconsola. En los últimos años se han desarrollado una gran cantidad de programas digitales que simulan la realidad. Simulan ser la realidad² Incluso aquellos programas que juegan con conceptos futuristas, con utopías o fantasías desbordadas, aportan una visión que simula ser “real”. Todo parece real. Estamos manejando a un personaje que está montando a un dragón y que lo hacemos volar por encima de una ciudad real.³ Sí, no es cierto que podamos cabalgar dragones pero en el juego, la técnica digital, permite que nuestra percepción sea la estar cabalgando uno. “When considering just how ‘real’ anything that can be taken away

1 Se mencionan juegos de la zona del Bajo Cinca - Huesca.

2 Vista esta como copia.

3 Warcraft, por ejemplo, es un juego donde se doman dragones.

from a video game is, it’s also worth taking into account the degree to which most real-life activities, from work to Shopping to dating, demand a negree of self-concealment precisely because they carry the possibility of real-life consequences. Video games, in this sense, are not so much more (or less) real behavioural environments than they are different ones, with their own particular kind of authenticity on offer. “(Chatfield, 2001, p. 102)



Seguramente han visto la película Avatar. En dicha película los humanos, mediante una técnica compleja se transportan a otro cuerpo que no es el suyo. Dicho y hecho. Se vive desde otro cuerpo. La realidad es la de otro cuerpo, llamado avatar, que está proporcionando el cuerpo a otra persona y ello da una concepción de realidad distinta y que parece la propia. Las sensaciones vividas son como propias. Es una realidad vivida de forma emocional. Modelos virtuales que no tratan “sólo de simular y ofrecer la ilusión de la realidad sino de llegar, en ocasiones a proponer su sustitución” (Alberich Pascual, p. 10) . La técnica digital nos “engancha”.

Vayamos ahora más allá. La experiencia es, parece ser, lo que nos separa de nuestro concepto de realidad. Es entonces cuando la técnica digital nos ayuda a percibirlo real. No hay otra experiencia. Lo que vemos y oímos, aun separado físicamente por una distancia que depende de la posición de la pantalla, es la experiencia percibida. El simulacro de la realidad es fiel a la misma. Lo propio de la simulación es anular la diferencia entre lo real y su apariencia, declarar imposible el comportamiento auténtico y la palabra cierta, conceder a la representación el estatuto de la realidad. Todos los sentidos se diluyen en la ejecución del juego de forma que nos atrapa sin ofrecernos nada a cambio. Un interfaz atractivo. Un reto interesante. ¿algo más?

Claudia Giannetti concluye un artículo muy interesante⁴ planteando la capacidad de triunfo de la acción lúdica de los medios digitales (lo visual interactivo). Dicho alcance nos induciría a sopesar con seriedad su capacidad para triunfar sobre la identidad, la experiencia y el conocimiento. Los entornos visuales en los juegos digitales representan su mayor atractivo. El impacto de la realidad

4 Giannetti, C. (2001). Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego. Anàlisi (27), 151-158.

virtual mostrada en los juegos es la parte, quizás, más impactante. Parece que la realidad virtual nos plantea interesantes retos de significación.

De la diversión a la instrucción: entornos simbólicos de aprendizaje

Nos hemos habituado a pensar que estamos en condiciones de controlar complejos procesos tecnológicos y económicos, de organizar la sociedad con un pacífico moralismo y planificar nuestra existencia personal de acuerdo con criterios racionales. Estos ideales siguen conservando su sentido, pero su realización depende ahora de que acertemos a perseguirlos sin sacrificar toda la complejidad y ambivalencia de lo que se quiere gobernar” (Innerarity, 2009, p. 125)

Nietzsche planteó como reacción al positivismo del siglo XIX la “recuperación de lo simbólico”. Seguramente nos impregno de un mirar más allá del discurso referencialista. Lo vivido en los juegos digitales no nos ayudan a interpretar. Interpretamos nosotros. Símbolos virtuales que nos guían en los juegos. Se separa así lo lineal del significado único. Nuestra representación de la realidad simbólicamente atraviesa las pulsaciones de los aparatos con los que jugamos. Parece la realidad. Y el teclado o el ratón dejan de ser medios para convertirse en volantes, en riendas de dragón o en cualquier otro elemento activo del juego que nos une a la realidad virtual que estamos viviendo. Todas nuestras ideas bien sean metafóricas o analíticas surgen de nuestra capacidad para aislar características particulares de una situación y hacerlas **símbolo**. A partir de nuestro conocimiento y nuestro interés seleccionamos aquellas vivencias que nos sirven de referente. Así las marcamos con algún signo arbitrariamente elegido y lo relacionamos con un significado que lo distingue de otras. La imagen, en su sentido de “representaciones que tenemos de las cosas”, basada en el predominio del sentido óptico, es aquello que permite relacionarnos con el mundo, con la imagen que tenemos de él y sus irregularidades, que son los componentes del mundo, y que aparecen del sentido que hacemos de él. La imagen sólo es *imitación* del sentido desde el que como tal se hace a nuestro entendimiento. Las cosas en sí no pasan de ser un sentido que damos a lo representado en la imagen; la imagen es aquello que el sentido hace posible. A

pesar de esto, parece ser, que nada de lo que decimos es subjetivo

En el uso que se hace en la imagen se pone en juego su desaparición en la obviedad o, dicho de otra forma, lo obvio desaparece a través de una imagen. Interactuamos simbólicamente con ella y la significamos. Solo cuando desaparece la interfaz puede aparecer la imagen como tal para ser imaginada desde el sentido de mundo en el cual se inserta el soporte digital. La imagen digital no es un objeto. El dragón que estamos viendo volar no es tal. La imagen digital no existe. Sólo existe su simulación en los dispositivos de salida que lean (drivers) el paquete lógico programado para articular la información como píxeles (monitor, impresora, etc.).

De jugar a jugar a jugar a vivir: ética virtual

Segunda vía de significación: *La ética del juego virtual*. Significación que pretende desprestigiar o ensalzar los juegos. El valor añadido de los juegos digitales del siglo XXI es la capacidad de crear yoes distintos en un entorno imaginario y relacionarse/ mostrarse con otros seres imaginarios. Estamos jugando y parece ser que todos o casi todos los juegos digitales son perniciosos, tendentes a conductas violentas, que provocan cambios de personalidad, ... Con nuestros valores, códigos y moral o sin ellos. Los juegos digitales nos “vician” dirían los más conservadores. Volvemos a una palabra que mencionamos en el inicio: **engage**. Término inglés que, además de algún significado mecánico, proporciona un significado motivador: “enganche”. El juego nos lleva hacia valores y conductas que sacan de quicio a todos aquellos que pretenden saber la verdad por encima de todo. Vemos conductas agresivas. Sí. También las vemos en los partidos de fútbol y en los debates políticos. Partimos de la base que este es un texto con una base. Mi experiencia, mis lecturas, mis interpretaciones. Egoístas palabras que transmiten el fundamento de mi conducta y mis valores al escribir el texto. Lo mismo jugando en una consola. La realidad jugada es la que el jugador vive. Esta es la que proporciona el entorno para actuar. La acción tendrá un origen ético/moral. El juego quizás escarba en las profundidades del jugador y saca a la luz conductas “tipo” que no eran las propias. Pero ello es jugar. Convertirse en otro. Disfrutar plantando diferentes semillas. Juegos



cooperativos o no. aquellos que juegas tu con el ordenador o la consola todos provocan actitudes, opiniones conductas. Y todos generaron, aunque de forma más discreta y controlada, conductas antes. Lo digital ayuda. Claro. El entorno que se vive es distinto. Simulaciones de carreras, de guerras, de violentas masacres. Todas ellas son vidas (jugadas) intensamente gracias a la técnica. Imágenes, sonidos, movimientos, .. Todo ello ayuda. Son quizás las esperadas por el juego. Quizás no. Pero, entonces, ¿sólo hay dudas y no certezas? Correcto. El valor del juego no es la finalidad con la que ha sido desarrollado, no son las expectativas de conducta que estaban contempladas en las estrategias corporativas de los diseñadores digitales. La conducta del individuo se re-inventa jugando. La conducta son los valores implícitos. Juegos que, basados en temáticas distintas, se relacionan mediante la conducta. Los juegos bélicos no son bien vistos por los padres pacifistas. Todo un tópico. ¿por qué un niño / adolescente no puede jugar a "matar"? ¿es reamente perjudicial para su desarrollo emocional el que se pase las horas pulsando un botón simulando que tiene una metralleta automática? Si realmente lo interpretamos así nos acercamos a la realidad virtual como realidad vivida. Si el juego forma parte de la educación del adolescente y este tipo de juegos son perjudiciales, ¿debemos considerar entonces que los niños que juegen a un juego de fútbol virtual van a ser unos ronaldinhos? No quisiera sino dejar las pregunta abierta, sin respuesta. La significación de la acción en el juego digital tiene, obviamente, un impacto vivencial muy importante. Alfonso Gonzalez lo expuso ampliamente : " el debate sobre los efectos positivos y negativos de los videojuegos online y de los mundos virtuales sigue abierto... En el lado de los efectos positivos... desarrollan toda una serie de aptitudes intelectuales positivas... Así, también presentan una serie de efectos negativos ". (Herrero, 2010, p. 126) Sin pretender entrar en el detalle de dichos efectos, sólo mostrar la existencia de ambas direcciones, positivas y negativas La conducta "fiel" puede ser fruto de aprendizajes diversos, paulatinos, de interiorización sucesiva de las normas. Un sujeto moral no puede constituirse a partir de jugar al Warcraft o al Age of Empires. Jugar para vivir puede transformarse en una actitud. El juego puede aportar rasgos a dicha actitud pero la construcción ni es unívoca ni simple como

sabemos. Como dice Bauman, "uno no camina airosamente en el mundo espaciado estéticamente, más bien uno va de paranda, de escapada; ahí se divierte y se va de francachela, uno juega, uno juega a jugar"(Bauman, 2009, p. 204)

De un texto lúdico a una imagen real en 3D: simulacro real

¿Los juegos facilitan una integración en los mismos gracias a la técnica? ¿Es la técnica la que nos induce a vivir los juegos como reales? Una simulación que aborda la visualización de un mundo hiperreal que logra la autonomía del referente y se hace autosuficiente. El complejo virtual se abre no como simple visualidad, sino que se encamina por medio de la imagen a la sensación completa dada por la fenomenología de lo que denominamos mundo. El tema de la no existencia de una imagen en el soporte digital y su tendencia a simular, cada vez más y mejores interfaces gráficas, hace de la cuestión del vacío (la nada como horizonte de lo que está) un problema que ha de modificar nuestra relación estética con el mundo , con su sentido. La imagen digital y su virtualidad nos llevan a entrar en su mundo, en sus cálculos, donde no somos más que un terminal, un muro sensible donde van a dar señales y estímulos.

Estamos asumiendo la técnica como hemos asumido el lenguaje: como parte intrínseca de nuestro ser, que nos permite existir/comunicar en el mundo. Es decir, estamos internalizando biológica y culturalmente las máquinas" (Giannetti, 2001, p. 154)

La imagen digital tiene como característica, al estar constituida por puntos, la de ser una red de puntos potencialmente sensibles. Simulación calculada que nos facilita el buceo en la superficie. La imagen nos atrae, pero al atraernos nos despoja principalmente de movernos en la obviedad de un espacio-temporal construido a partir de los sentidos. Cabalgamos por las praderas de la luna. ¿praderas en la luna? Sí. Aun sin conocer la luna personalmente (nunca he tenido el placer), la experiencia de jugar simulando dicha acción es certera. Existe en la mente de quien la experimenta. Y esto gracias a que, por medio del desarrollo de la imagen simulada digitalmente, se ha podido llegar a un desarrollo de la interfaz gráfica. La imagen digital ofrece la posibilidad de ser *intervenida* con alguna intención, sin embargo, dicha intención está limitada por la programación de quien(es) generó(aron) el cálculo interactivo.

La interfaz nos arroja a la ubicuidad. Ubicuidad entendida como modo de sujeción. Piaget, hablando de las realidades existentes en niños plantea “que el juego infantil constituye una realidad autónoma. Esto significa que la ‘verdadera’ realidad a la que contraponen es mucho menos verdadera para el niño que para nosotros” (Piaget, 1987, p. 248). En el niño no hay todavía punto de referencia. El juego no es simulacro. Diversión real. Es la realidad que juega la única que existe.

De un argumento secuencial a un entorno gráfico complejo: vida on-line

O lo que es lo mismo, puedo enseñar y demostrar a todos aquellos que están conectados jugando conmigo todo lo que yo sé, todo lo que yo hago. Puedo preguntar acerca de las vivencias “virtuales”. Puedo sentirme bien gracias a los elogios “virtuales”. ¿Son sólo los medios digitales aquellos que nos facilitan la confusión? Retos divertidos que se convierten en mundos paralelos gracias a la similitud de las imágenes que nos ofrecen los juegos. La gente se siente sola, y tiene miedo de la intimidad. Esta paradoja está en pleno centro de mucho sufrimiento humano. Y el ordenador o el robot ofrecen una solución aparente a esta paradoja, porque con el ordenador o el robot puedes estar solo, pero nunca tienes que sentirte solo; puedes obtener la gratificación de cierto tipo de amistad sin las exigencias de la verdadera intimidad.

Internet, o cualquier otro actual medio de comunicación, basado en flujos y reflujos de información, no hace otra cosa que poner en circulación contenidos que constituyen la digitalización del mundo y su sentido. Como el gran logro del soporte digital ha sido el de transformar estructuras lógico-simbólicas en superficies significantes posibles de imaginar (en imagen) la presentación que adquiere para su circulación es precisamente la de visualidad. La imagen digital es la integración al programa, a la información y su modificación calculada: es interfaz. Los juegos on-line dimensionan la interfaz de forma que la relación con otros jugadores es de tu a tu. Todos tienen la misma información, las mismas características, la misma interfaz. A partir de ahí, la relación deja de ser virtual para ser real. Todos pueden decidir qué hacen respecto la relación con el otro jugador. Pueden “asesinarlo virtualmente” o pueden “compartir retos conjuntamente”.

Así, las herramientas, las habilidades sociales que todos tenemos, en mayor o menor medida, se utilizan en el juego. El interfaz facilita la acción y seduce. Seduce porque de forma continua está generando y provocando cambios en el comportamiento de los jugadores. Innova. “Hoy puntuarán los que atraviesen corriendo el prado”, por ejemplo. Aquellos que valoran el puntuar aprenderán a realizar dicha habilidad y lo demostrarán a los demás. También en dichos entornos se solicita la aprobación del otro. Los juegos on-line facilitan la relación a través de la estandarización. Se unifican criterios. Todos son iguales.

Cada día cobra una vigencia más irrecusable la necesidad de adueñarse de los objetos en la más próxima de las cercanías, en la imagen, más bien en la copia, en la reproducción. Y la reproducción, tal y como la aprestan los periódicos ilustrados y los noticiarios, se distingue inequívocamente de la imagen. En ésta, la singularidad y la perduración están imbricadas una en otra de manera tan estrecha como lo están en aquélla la fugacidad y la posible repetición. Quitarle su envoltura a cada objeto, triturar su aura, es la signatura de una percepción cuyo sentido para lo igual en el mundo ha crecido tanto que incluso, por medio de la reproducción, le gana terreno a lo irrepetible. Se denota así en el ámbito plástico lo que en el ámbito de la teoría advertimos como un aumento de la importancia de la estadística. La orientación de la realidad a las masas y de éstas a la realidad es un proceso de alcance ilimitado tanto para el pensamiento como para la contemplación.⁵

Conclusión:

Cuanto más amplio es el campo abarcado, más fácil es negar lo que no se abarca. El esfuerzo del pensamiento se dirige siempre a la creación de nuevas preguntas, luces entre las sombras pertinaces que nos rodean. Cada nueva pregunta es una problematización nueva y si me permiten, esta vez, la digitalice y la convierta en un apasionante juego.

Ir más allá de la diversión. Esa sería la propuesta. El juego nunca ha sido real. Pareciera real. Quizás lo digital ayude a engacharnos. La interfaz es mucho más “amigable”, más humana, más cercana. Pero no. El juego divierte a través de símbo-

5 Benjamin, W. (1991). La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica. Madrid: Editorial Taurus.



los, simulando la realidad, generando cambios en nuestro código de valores. Pero divierte. "El valor de la diversión es, en principio, el enemigo de la responsabilidad moral y viceversa. Los enemigos pueden, no obstante vivir ocasionalmente en paz, o incluso cooperar, apoyarse y darse ánimos... El buscador de satisfacción estética deberá ser también una persona moral, que acepte los límites y las restricciones que el espaciamento estético intenta a toda costa eliminar." (Bauman, 2009, p. 207)

El eterno retorno nos ayudará a discernir si estamos en lo cierto. La conclusión no puede ni debe ser unívoca. La pasión por el juego se diluye en habilidades, conductas, en vidas paralelas compartidas con virtualidades, participando de un mundo semejante al real gracias a la técnica. La reflexión concluye, entonces, con un discreto y repetido últimamente: "simulacro", un "como si fuera de verdad". Jugar a vivir

¿Y si el juego fuera nuestra realidad? Seguramente el banal miedo a la pérdida de la conciencia se convertiría en un reto.

Bibliografía

LÉVY, P. (2007). *Cibercultura. La cultura digital de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.

Caillois, R. (6 de 12 de 2010). *Los juegos y los hombres*. Obtenido de http://www.plataforma.uchile.cl/fg/semestre1/_2004/juego/modulo3/clase1/texto/caillois.htm

CARR, P., y POND, G. (2007). (2007). *Second Life: la guía definitiva a un nuevo mundo virtual*. Barcelona: Random House. Mondadori.

Chatfield, T. (2010). *Fun Inc. Why Gaming will dominate the twenty-first century*. New York: Pegasus Books LLC.

Lenhart, A. (29 de Mayo de 2009). *Teens Mobile & Games*. Recuperado el Diciembre de 2010, de Pew Internet American Life Project: <http://>

www.pewinternet.org

Alberich Pascual, J. *Cultura Audiovisual digital*. UOC.

Adorno, T. W. (1992). *Teoría estética*. (F. Riaza, Trad.) Madrid: Taurus Humanidades.

Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.

Bauman, Z. (2009). *Ética posmoderna*. (B. R. Concha, Trad.) Madrid: Siglo XXI de España Editores.

Benjamin, W. (1991). *La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica*. Madrid: Editorial Taurus.

Benjamin, W. (1982). *Discursos Interrumpidos*. (J. Aguirre, Trad.) Madrid: Ediciones Taurus.

Deleuze, G. (2001). *La imagen-tiempo, estudios de cine II*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.

Eco, U. (1995). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Editorial Lumen, S.A.

Giannetti, C. (2001). Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego. *Anàlisi* (27), 151-158.

Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Herrero, A. G. (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *ZER* (28), 117-132.

Innerarity, D. (2009). *El futuro y sus enemigos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

MANOVICH, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

Piaget, J. (1987). *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*. Barcelona: Paidós.