

Ambientes culturales y mundos mediáticos.

Videojuegos y nuevo cine

Héctor Gómez Vargas

El presente trabajo explora la manera como han cambiado los ambientes culturales por la presencia de las culturas mediáticas. Particularmente explora los vínculos entre el nuevo cine y los videojuegos por la mutua incorporación de elementos estéticos.

This article analyses changes that due to the media, have taken place in cultural contexts. Specifically, it deals with the connection between new cinematography and videogames, and the incorporation of esthetic elements in both of them.

* Mexicano. Académico e investigador del Departamento de Ciencias del Hombre de la Universidad Iberoamericana León.
hector.gomez@leon.uia.mx

Hipermundo:

Conjunto de actividades económicas, políticas, sociales o culturales que se desarrollan en el mundo virtual como complemento o como simulación del mundo real.

Jaques Attali, Diccionario del siglo XXI.

Hiper, meta, super. Universos en expansión

Algo se ha desbordado. Las formas de denominar una serie de realidades del mundo actual tienden a emplear términos que van más allá de lo anteriormente conocido. La modernidad se ha desbordado, la globalización se ha desbocado. Quizá un término que puede sintetizar lo que sucede es el empleado por Jaques Attali como hipermundo a partir de que ingresa el mundo virtual no reemplazando, sino expandiendo al mundo real.

Vivimos en mundos dentro de mundos, que aunque bien podría decirse que esto es de sobra conocido desde hace mucho tiempo, ahora esto ha estallado por lo virtual y más bien tendemos a vivir dentro de universos en expansión, donde hay mundos ya conocidos, en transformación, que se han integrado dentro de una constelación mayor, que a su vez contienen o engendran otros mundos que comienzan a expandirse, ramificarse, re integrarse. También hay otros mundos que han comenzado a desplegarse, a habitarse, a crecer, y que no sólo se integran a los otros, sino que comienzan a expandirse y a engendrar otros mundos.

Los mundos mediáticos son uno de esos universos en expansión. En su interior hay mundos dentro de mundos que en sus incesantes interacciones y modificaciones propician no sólo que ellos se expandan, sino que el universo lo haga, y aparezcan otros más. Esto lo podemos ver en el paso de los medios tradicionales a lo

que ahora se llama nuevos medios de comunicación donde hay una integración con las nuevas tecnologías de información, que tanto han propiciado cambios en la interacción y organización de la sociedad y de los individuos, como de las habilidades y competencias de los mismos sujetos frente y a través de las tecnologías de información y de comunicación (Livingstone, 2003).

Estas nuevas presencias, y su accionar en diferentes realidades, mundos sociales y culturales, han puesto a pensar en mucho cómo dar cuenta de las transformaciones culturales, de la misma tecnología, y de las audiencias o públicos que entran en contacto con ellas. Los ambientes culturales se observan como un modo de acceder a observar lo que sucede en las culturas, la presencia y accionar de los mundos mediáticos, y su presencia dentro de los distintos grupos de personas.

El desarrollo actual del cine, como industria, tecnología y estética, nos da pistas para asomarnos a explorar esos mundos, pues no sólo nos habla del paso de los medios tradicionales a los nuevos medios, sino la manera como entre ellos se han interrelacionado, así como con otros mundos mediáticos más, y han ido propiciando en los últimos años un diálogo interesante que se materializa en la estética y los sistemas narrativos. Además, los dos son emanaciones de los nuevos ambientes culturales, pero ellos mismos actúan como tales, pues han ido propiciando que los espectadores, jugadores, receptores o usuarios se relacionen con ellos a través de ambientes, reales y/o virtuales, pues forma parte de la relación, uso y apropiación de lo que sucede con los mundos mediáticos.

Es por ello que en el presente artículo primero abordaremos a los ambientes culturales, a los mundos mediáticos, para después exponer algunas cosas que han sucedido con el nuevo cine y, finalmente, como se produce una estética dentro de los videojuegos.

Ambientes culturales

Desde hace un buen tiempo el mundo está en transición. No es un proceso reciente, sino lejano, donde incluso se percibe un lejano aliento histórico que en varias ocasiones hemos olvidado. Sin embargo, de unas cuantas décadas a la fecha el motor de la historia ha introducido el tiempo aceleración y muchas cosas han cambiado de manera evidente y definitiva. El tiempo ha entrado nuevamente en nuestras vidas.

Los cambios recientes nos tienen tomados de sorpresa y nuevas metáforas intentan darle un sentido, un orden, un camino. Términos que intentan diferenciar épocas, transiciones, tendencias, travesías, realidades en emergencia principalmente sobre la modernidad y la postmodernidad, o el tipo de modernidad y/o postmodernidad (Ianni, 1999:5). Disputas van y vienen, pero se resiente y se acepta un cambio nuevo, un giro, ya sea como parte de un proceso mayor, como una nueva fase de un proyecto más amplio que en estos momentos está en la globalización (Robertson, 1992), de un sistema mundo (Fossaert, 1994).

Los cambios significan una modificación de la totalidad del mundo, y esto implica varias cosas. Por un lado, no sólo que el todo es mayor que la suma de las partes, sino que la misma suma de las partes es mayor que el todo. Es decir, no sólo el mundo está interconectado y puede respirar con un mismo o simultáneo aliento, sino que con ese impulso el factor local se ha activado y ha comenzado a actuar. Pero lo local entra en procesos de bifurcación a partir de los procesos históricos de su configuración inicial y desde ahí se suma a lo global. Es por ello que el entorno del mundo se hace también múltiple, con realidades varias y en paralelo. Y con esto, la dimensión cultural se hace presente y actuante, no sólo porque

adquiere visibilidad en tiempos de lo global, sino como un factor de comprensión y construcción del mundo social.

La dimensión cultural ha llevado a entender la manera como se producen, distribuyen y consumen las formas simbólicas en la sociedades, y esto a su vez ha insertado al factor comunicación como un elemento por medio del cual se han realizado los principales procesos de diferenciación para la organización y la reproducción de lo social (Luhman, 2000), y en ese proceso de diferenciación las formas de comunicación claves, así como la aparición de los medios de transporte y de comunicación (Luhman y De Georgi, 1993). La comunicación es la síntesis del empleo de una tecnología que configura un tipo de percepción, de construcción social de la realidad, y de una organización de mundos de sentidos que organizan a la sociedad y a las intersubjetividades. La pregunta es por la tecnología de comunicación o de información que ha tenido la fuerza y la capacidad de realizar esas síntesis e impulsar nuevos cambios en la organización del todo social, y las respuestas lleva a considerar a los medios de comunicación y a las nuevas tecnologías de información como las principales en los tiempos que corren, es decir, los principales productores de formas simbólicas que se distribuyen y se consumen en diversos entornos sociales (Jensen, 1995).

Sin embargo, hay tres procesos importantes de considerar en este reconocimiento. Primero, que las anteriores tecnologías o formas de comunicación no desaparecen, sino que se re organizan dentro de un sistema de comunicación social. Segundo, que en la aparición y desarrollo de los medios de comunicación y de las nuevas tecnologías de información hay una historia que se va desarrollando más por una progresión orgánica, genealógica, que por una trayectoria lineal y secuencial. Tercero, que el mundo de los medios de comunicación y de las nuevas tecnologías ha crecido y se ha

expandido, ha creado tanto múltiples interrelaciones con otros sistemas sociales, como en su propio interior. Si bien puede verse al mundo de los medios de comunicación como una nueva superestructura social (Caro, 2004), también es importante ver que ha pasado de ser un sistema a una ecología, un sistema que contiene sistemas varios. Su ambición es la totalidad, mundos dentro de mundos.

Semiósfera, iconósfera, mediología

La premodernidad se centro en el logos de la palabra. La modernidad en el del discurso. La postmodernidad en el texto, la gramática. Esto no sólo ha sido la manera de concebir la relación del logos con la realidad, sino la manera como se ha conformado una realidad social por la manera como se han producido formas simbólicas (Jensen, 1995). El proceso simbólico se ha transformado a lo largo del tiempo, desde una copia, reflejo, representación, hasta los tiempos más recientes donde tiene la capacidad de crear a la misma realidad. El logos de la postmodernidad ha tendido más hacia la estética.

Desde la estética, el pensamiento postmoderno ha visto a una sociedad que se desenvuelve más desde lo orgánico, es decir, desde las múltiples formas que lo constituyen, que le dan una organización, que en momentos de transformaciones se re configura y re organiza, y que son vistos más desde la socialidad que en lo social, en lo cotidiano que en la estructura, en lo genealógico que en lo histórico, en lo intersubjetivo más que en lo subjetivo, más en lo colectivo que en lo individual (Maffesoli, 1993). Pero también desde la estética ha sido posible observar que la sociedad entera se ha movido a través de una gran ecología dominante que contiene sistemas de sentidos, y que son los ambientes y entornos desde

donde se han configurado tipos de sociedades, personalidades colectivas, mentalidades, conocimientos y percepciones de la realidad, que en parte puede ser como el mega ordenador del conocimiento y de la cultura (Morin, 1995). A esa gran ecología, universo de sentidos por donde la sociedad se autoorganiza, Luri Lotman la llamó semiósfera. Por su parte, Regis Debray (1997) habla de la mediología, es decir, el proceso de mediación por medio de la cual la materia simbólica se organiza y se materializa, a través de la comunicación y de la transmisión, es decir, de aquellos sentidos que deben perdurar a lo largo de un periodo de larga duración y aquellos que se utilizan y son necesarios para la continuidad del presente de un grupo social. Lotman y Debray apuntan de una u otra manera a mostrar cómo a través de la organización de los procesos de sentido, la sociedad ha generado un conocimiento, una percepción y una organización a lo largo del tiempo. Y en mucho, en los tiempos recientes será la iconósfera la que será fundamental para la semiósfera y los procesos mediáticos contemporáneos.

Postmodernidad, estética, comunicación y medios de comunicación audiovisuales, tradicionales o nuevos, se convierten en un punto de interés para muchos porque son parte de los nuevos ambientes y dinámicas culturales contemporáneas (Martín Barbero y Silva, 1997). Y esto nos lleva a considerar dos puntos.

Primeramente, está la propuesta del mismo Regis Debray (1994) en el sentido de que la forma como la humanidad ha mirado no ha sido de la misma manera a lo largo de la historia, y que la mirada, podríamos decir que por la semiósfera y la iconósfera dominante de distintas épocas, han tenido instituciones diversas y con la fuerza suficiente para imponer su logos, su estética, sus medios de producción y difusión, así como las subjetividades e intersubjetividades que requieren para su continuidad y trabajo especializado en organizar y materializar sus universos de sentido.

Debray menciona la etapa de la mediósfera de la religión y de la filosofía, después del arte y la ciencia, para llegar a nuestro tiempo mediante el entretenimiento y el consumo, que en mucho se realiza a través de los medios de comunicación, quienes han conformado una videosfera. De una u de otra manera, las travesías de la cultura y los medios de comunicación llevan a situaciones y entornos similares. Pero habría que enfatizar que no todo aparece y se difunde por los medios de comunicación, sino que se hace presente en los diversos entornos de la vida cotidiana de las personas, de ahí su dimensión de semiósfera, iconósfera, videosfera.

Su ambición también es la totalidad. Y en eso se puede observar desde la dimensión de la cultura en los tiempos actuales. La cultura desde la dimensión simbólica ha actuado con la idea de la omnipresencia de los procesos simbólicos, más allá de las divisiones de estructura y superestructura, pero visto desde un panorama donde el eje es el territorio fijo y estable. Pero cuando se entra a los procesos de interrelaciones debido a los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de comunicación, así como a flujos masivos por medio de las migraciones, de profesiones o actividades globales o internacionales, el panorama cambia sensiblemente, no es que el eje territorio se altera, sino que se genera un proceso total donde el territorio se desterritorializa y se vuelve a territorializar, adquiriendo procesos acelerados de orden, desorden, reorganización, donde emergen realidades múltiples, los sentidos del pasado, la tradición y la costumbre, se activan, pero tiende a darse una atmósfera global desde la cultura, lo que Ulf Hannerz (2001) ha llamado la cultura desde la "ecumene global". Y esto es una nueva totalidad donde se re organizan y materializan los sentidos que provienen desde la "ecumene global": estilos de vida, circuitos tecnológicos y económicos, espacios urbanos, lugares y espacios sociales especializados de acuerdo a las nuevas configuraciones de los campos culturales.

En segundo lugar está lo señalado por Fredric Jameson cuando habla del tipo de imagen que se ha dado a partir de la segunda mitad del siglo XX, y expresa que ya por los noventa, en una etapa abiertamente postmoderna, la imagen “deviene una suerte de elemento omnipresente en el cual nos solazamos, siendo éste, a la vez, las fuentes de nuevas formas de gratificación estética” (1997: 333). Detrás de la mirada que observa a la imagen, nuevamente, hay un logos que configura la percepción y el vínculo con la realidad. La mirada es producto tanto de la propia configuración histórica y cultural, como del tipo de tecnología por medio de la cual se percibe a la imagen, y la forma de acceso a la tecnología comunicativa implica una serie de prácticas, competencias y dominios cognitivos particulares. La observación de Jameson tiene dos sentidos: la imagen ha cambiado, como también ha cambiado el entorno histórico-cultural y las tecnologías comunicativas, y sus cambios implican tanto progresiones orgánicas de las mismas tecnologías, como genealogías tecnológicas que propician no sólo más tecnologías, sino sistemas de familias tecnológicas y conformando una ecología cada vez mayor; que la tendencia de la imagen acerca a la vida social más hacia una estética que parece poblarlo todo, no sólo por la acción de los medios de comunicación. El punto es que ese mundo estético ahora ha sido impulsado por el aliento del consumo, del entretenimiento, como también expresa Debray.

A partir de esa nueva semiósfera podemos ver no sólo que la presencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de información son uno de los actores claves de la cultura actual (Lull, 2000), sino conformador de las identidades colectivas, de las subjetividades e intersubjetividades (Gergen, 1997), que cada vez más tienden a romper los límites que separan a la pantalla con las realidades sociales y se hacen presente de otras maneras, por otras vías, y que en mucho, en gran parte, es por toda la infraestructura, narrativas, formas simbólicas y prácticas culturales que provienen de una sociedad más cercana con el espectáculo (Kellner, 2004).

Mundos mediáticos

Hiperrealidad:

El conjunto de los conceptos del hipermundo.

Jaques Attali, Diccionario del siglo XXI.

En una entrevista que le hicieron a Anthony Giddens, se le preguntó que cuáles eran los factores claves que estaban enfrentando los sociólogos en los inicios del siglo XXI. Después de señalar que actualmente vivimos en un mundo de cambios un tanto dramáticos, Giddens expresó que había tres factores fundamentales a los que se enfrentan los sociólogos hoy día: el primero se refiere al impacto de la globalización, principalmente en lo que respecta a la interdependencia, la posibilidad de que el mundo esté, instantánea y simultáneamente, en todas partes. Esto no es únicamente un factor económico, sino también cultural, por la presencia, revolución y acción de los medios de comunicación, que permiten no sólo que las distancias y el espacio social se modifiquen, sino la vivencia temporal. El segundo, la influencia de los cambios tecnológicos, donde la información tecnológica ha alterado muchas de las actividades humanas y sociales. Un ejemplo serían las transformaciones en el mundo laboral. El tercero son los cambios en la vida cotidiana, donde las vidas comienzan a ser estructuradas menos en relación con el pasado, que con la anticipación del futuro. Impacto más sentido en las sociedades o áreas industrializadas, los hábitos, tradiciones y costumbres juegan un rol menor en las nuevas generaciones que en las anteriores, y un ejemplo que da es el caso de las mujeres y sus repercusiones en la vida familiar (Giddens, 2002).

Una importante observación a lo expresado por Giddens se refiere a la presencia y el accionar de los medios de comunicación en la conformación de un mundo globalizado. Esto se ha hecho patente

no sólo en la dimensión económica y política de la globalización, sino también en la cultural. Además, por su vínculo y convergencia con las nuevas tecnologías de información, han ido formando un sistema tecnológico más amplio, en diferentes niveles, escalas que también se interrelacionan con la vida social, es decir lo que la gente está viviendo en estos días. Con la globalización, no sólo se están dando cambios dramáticos a nivel de sistemas y estructuras, sino en la vida diaria de la gente.

El panorama ha cambiado por la presencia de los medios de comunicación y su interrelación con las nuevas tecnologías de información, desde los niveles supra y estructurales, hasta los cotidianos, donde vive y habita la gente. El mismo Giddens ha señalado que esto se debe por la separación del tiempo y del espacio, por los procesos de denclave de las instituciones sociales con los procesos de producir, difundir y operar a través de ciertas formas simbólicas, y por el proceso de reflexividad que individuos, grupos y colectividades realizan ante los cambiantes entornos cotidianos, e históricos, que se enfrentan continuamente (Giddens, 2000).

El espacio fue central para la conformación del mundo moderno, y para ello hubo una serie de modificaciones sustanciales para percibir y representarlo a lo largo del tiempo como un mecanismo de control y orden de los territorios, lo cual propició que los territorios fueran concebidos como espacios sociales (Harvey, 1998), con el nuevo panorama, los espacios sociales se reconfiguran con otras percepciones y lógicas, en las que se introduce nuevamente el factor de lo local, del lugar, conviviendo con espacios sociales más amplios (Harvey, 1993; Augé, 1993; De Certau, 1999), pero se agrega el factor tiempo, y también se introducen cambios sustanciales pues aparecen otras dimensiones temporales como el tiempo simultáneo, el tiempo aceleración, el tiempo de los flujos, con los

cuales se ha querido dar cuenta de la sociedad de información (Castells, 1999).

Si bien ya con los procesos de internacionalización la misma noción de cultura era cuestionada debido a que su eje de comprensión estaba ligada a un territorio, a un espacio, con la globalización ha sido cuestionada más profundamente a partir de que los escenarios cambian con la globalización (Sinclair, 2000), principalmente porque de sus conceptualizaciones emanaba un centralismo, un estatismo y una linealidad que impide ver las realidades múltiples y diversas, cambiantes y aceleradas, como se está conformando la vida social, como está ocurriendo en las ciudades del mundo que comienzan a vivir a partir de procesos de des-ordenamientos, des-centramientos y des-urbanización (Martín Barbero, 1996). Ante ello han emergido propuestas como la de los “paisajes étnicos globales” de Arjun Appadurai (2001), o la de la “supercultura” de James Lull (2001), con los cuales se pretende colocar a la acción de los medios de comunicación y de las nuevas tecnologías de información como parte central de la organización de la vida social, de los entornos cotidianos, públicos y privados, de las narrativas que circulan y que conforman las identidades y las subjetividades, de los distintos tipos de movilidad, relaciones y prácticas culturales donde se tocan y vinculan lo global con lo local, lo colectivo con lo personal, lo histórico con el presente, lo central con lo periférico, donde además de poder observar la “borrosidad de lo global” (Hannerz, 1996), es posible también observar la harta complejidad del mundo social de nuestros días. Es por ello que un factor fundamental para entrar a comprender estos cambios se da a través de los “ambientes culturales” que viven y experimentan las distintas culturas en su tránsito por los mundos postmodernos (Morley, 1998; Huysen, 2002), así como de la “estructura de sentimiento” (Williams, 1992) que de ella emana.

Algo similar sucede con los estudios de la comunicación, donde conceptos como cultura o comunicación masiva era estudiar un modo industrial de producir formas y productos simbólicos en una etapa del capitalismo de producción a través de una diferenciación de clases sociales dentro de la esfera del consumo. La comunicación social que emanaba de estas conceptualizaciones era la de producir y distribuir formas y productos simbólicos y la de un espacio de relación para la convivencia o el consumo de los productos simbólicos que ofrecía un sistema de medios de comunicación. Pero con el cambio al capitalismo de consumo, la llegada de las nuevas tecnologías de información y su interrelación con los medios de comunicación, los escenarios y las lógicas han cambiado, la sociedad se ha tornado mediática y ha propiciado una cultura mediática, por medio de la cual lo social se ordena, se transforma, se organiza y se reproduce a través de los procesos comunicativos y las interrelaciones sociales que provienen de los medios de comunicación y de las nuevas tecnologías de información. La cultura mediática ya no sólo produce y transmite, sino que diseña, construye, modela y organiza el sentido de los entornos y ambientes culturales, globales y personales, de las relaciones sociales, de los mundos simbólicos que configuran identidades y subjetividades (Mata, 1999).

La cultura mediática ha ido poblando los mundos y ha conformado mundos mediáticos, y en ellos un factor decisivo son los tipos de interacción y los sistemas de relaciones emergentes que se dan a partir del tipo de tecnología de comunicación y de información que se pueden emplear. John B. Thompson (1998) señalaba que uno de los mayores impactos de los medios de comunicación era en las interacciones sociales que propiciaban. Los medios de comunicación propiciaban dos nuevos tipos de interacción que se sumaban a la que se da cara a cara: la cuasi mediada y la mediada, donde en la primera es necesaria la presencia de una tecnología para la

comunicación entre las personas, y por lo mismo hay una separación espacial en el contexto espacial pero no el temporal, y el tipo de interacción tiende a darse de manera unidireccional, fonológica; pero la segunda, implica que la interacción se da por medio de la misma tecnología, y por lo mismo tiende a ser dialógica, e implica la separación de los contextos espaciales y temporales.

Klaus Bruhn Jensen (2001) propone un modelo para investigar al internet y plantea que es necesario comprender los tipos de interacción que se dan a partir de la relación de tres elementos: la estructura social, el medio empleado y el agente social, y esto produce tres tipos de interactividad: la primera es la que se da entre los medios y los usuarios, donde los primeros se modifican intentando anticipar y cambiar sus orientaciones en función de sus usuarios, y donde los segundos requieren realizar procesos de selección para acceder a un medio; la segunda es la que se da entre los medios y la estructura social, por medio de la cual la comunicación adquiere una dimensión de escala social, mayor, por su relación con instituciones y grupos sociales varios, a través de los cuales se mediatiza un tipo de relación entre ellos mismos; la tercera, es la que se da entre los mismos usuarios y con el mundo social más amplio, y donde el modo de interrelacionarse es mediante las distintas tecnologías de comunicación o de información.

Visiones como las de Thompson y las de Jensen implican varias cosas: la globalidad de las interacciones en la vida social que han ido adquiriendo una ambición de totalidad y a partir de las cuales se propicia una organización social que se materializa de diversas maneras en diferentes entornos socioculturales; la misma interacción es diversa y tiene distintos niveles u órdenes de acción y dirección; pero también implica ubicar a las tecnologías de comunicación e información dentro de esos mismos niveles u órdenes.

Por ejemplo, Jorge González, sintetizando a varios autores, habla, desde las formas de transportar señales, de que toda acción de comunicación puede ser clasificada en tres categorías. La primera, que denomina de primer orden, son las elementalmente humanas, cuando se emplean los recursos y la presencia material del cuerpo de los participantes, donde se dan las conversaciones, el lenguaje gestual y corporal. La segunda, de segundo orden, es cuando, además del cuerpo, se emplea alguna herramienta cultural “que le permite transportar más ampliamente sus señales a diversos interpretantes, quienes por su parte, sólo cuentan con el hardware de su propio cuerpo para tal efecto” (González, 1999:25-26), donde se encuentran actos como la escritura, una función de cine, un concierto de música, donde se sigue el principio de la economía de las señales, que rige el desarrollo de la misma lógica de la comunicación tecnológicamente mediada, es decir, “que unos pocos puedan decir a muchos otros, con el menor costo, en el mayor espacio y en el menor tiempo posible”. La última, de tercer orden, se da cuando entre los comunicantes “se interponen necesariamente dispositivos tecnológicos, tanto para enviar, como para recibir señales”.

Las visiones apuntan a la interfase hombre-máquinas-sociedad, donde los vínculos de algunos de sus componentes propician una serie de interacciones diversas, pero así mismo habría que considerar que en cada una de ellas hay diversidad de interacciones. Quizá sea más claro en el componente máquina donde a partir de la presencia del desarrollo de distintas familias de tecnología de información, las posibilidades de interacción entre las mismas máquinas o de las máquinas con los usuarios llevan asimismo a una diversidad de tipos de interacción (Moreno, 2002).

Esto propicia no sólo una visión donde la presencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de información, su diferenciación en los tres niveles u órdenes que señala González,

implica el fin de los anteriores, sino también un entorno donde las formas de estar presentes en cada contexto social e histórico, propician alteraciones y reorganizaciones en la vida social y cultural, pero donde los tres están presentes, de diferentes modos, en distintas manifestaciones e intersticios de una realidad social, sin que esto represente que no sean visibles y actuantes formas predominantes y crecientes de formas generales y generalizantes de comunicación, pero donde las anteriores son parte de los entornos sociales, culturales y comunicativos.

Mundos dentro de mundos

Pensemos en una casa cualquiera y en el tipo de equipamiento de tecnología tanto de comunicación como de información que hay en su interior. Revisemos sus diferentes espacios y en cada uno observemos donde está ubicada cada tecnología, la cantidad y el tipo de tecnología. Después tengamos un mapa global de toda la casa. De este ejercicio hay varias cosas importantes. La primera sería la gran cantidad de tecnología que hay en una casa. La segunda es la gran diversidad de tecnología tanto de comunicación como de información que hay. La tercera que cada espacio tiene una diversidad de tecnología, de acuerdo a la estrategia familiar de equipamiento en función de la cantidad de habitantes, el rol en la estructura y en la dinámica familiar, los espacios disponibles, las personas que tienden a ocuparlos y las relaciones que en cada espacio tiende a realizarse. Desde el punto de vista del equipamiento tecnológico, una casa es un micromundo.

Pero si hacemos lo mismo con varias casas el panorama se mueve, la mirada se hace más compleja y permite observar una serie de elementos que intervienen en el equipamiento tecnológico y en la dinámica familiar por y con la tecnología. De entrada se observa

que hay una serie de elementos y tendencias comunes, pero que se desarrollan y se viven de manera diferenciada. Las casas son un mundo donde habitan mundos varios y las casas son mundos dentro de mundos.

Los estudios de la comunicación han tendido a estudiar la relación de los medios de comunicación con las familias a partir de los efectos que los primeros propician en los segundos, o por el tipo de usos y gratificaciones que los medios ofrecen a los miembros de las familias. La etnografía de la recepción parte de las rutinas cotidianas y los diversos contextos donde se pone en juego los procesos mediáticos de los medios de comunicación. De una o de otra forma, pese a la complejidad de los procesos simbólicos y sociales, en muchos casos había que tener una mirada estática de los contextos de recepción, las dinámicas y los roles familiares y las distintas mediaciones que intervenían en el proceso de recepción o consumo.

Con la llegada de las nuevas tecnologías de información el panorama tiende a cambiar, pues no sólo los contextos de recepción parecen cobrar una nueva dinámica, presencia y sentido dentro de las familias, sino la estructura y roles de las mismas, así como el mapa que se re configura por la presencia de los medios de comunicación tradicionales y los que son llamados los nuevos medios (Lievrouw y Livingstone, 2002).

La propuesta es abordar los hogares desde los mismos contextos tecnológicos (Livingstone, 2002), pues desde ahí es posible observar no sólo algunos de los aspectos como se realizan las mediatizaciones cotidianas, sino las nuevas dinámicas de la industria de los medios y de la tecnología, su metamorfosis continua, sus nuevos ritmos y metabolismos, así como las habilidades, competencias y prácticas, que los sujetos realizan dentro de los nuevos entornos sociales, económicos, culturales y comunicacionales.

Desde esa perspectiva varios niveles de observación son posibles y necesarios para observar la enorme complejidad que en cada casa se vive alrededor y con la tecnología de comunicación y de información.

Un primer nivel es el contextual-estructural, es decir aquello que propicia una realidad objetiva dentro de la familia y que se materializa tanto en el tipo de casa como de dinámicas familiares. En primer lugar aparecen dimensiones como la clase social, la estructura y la economía familiar. Esto lleva a observar dos cosas: el tipo de casa, y sus contextos diversos, y las características y las dinámicas de la familia que tanto conforman las rutinas como las estrategias de equipamiento y de uso de las tecnologías. Y en este punto aparecen los diferentes escenarios donde se mueven los distintos miembros de la familia: las diferentes comunidades con los que se relacionan, los espacios prioritarios de actividades cotidianas, como el trabajo o la escuela, las actividades de consumo diversas que realizan. En segundo lugar aparecen algunos aspectos de la estructura y de los roles familiares que son importantes para el equipamiento y el uso de la tecnología, particularmente observando la separación analítica que implica el rol de los padres y de los hijos.

El tipo de estructura es fundamental porque por medio de ella se podrá ver el rol que desempeña el padre o la madre para la estrategia de equipamiento tecnológico (cuándo, qué y para qué se compra y quién lo va a usar). La estructura familiar es diversa debido a los procesos sociales que viven desde hace un tiempo las familias, donde hay matrimonios que se separan, alguno de la pareja se vuelve a casar o a vivir con otra persona, u otra queda separada permanentemente; otros matrimonios se mantienen unidos; o bien, el padre es el principal sostén económico, o la madre, o ambos. En muchos casos ellos deciden qué se puede comprar, cuándo

lo pueden hacer, en dónde se va a instalar, qué uso se le puede dar y quiénes son sus usuarios, así cuando toca o puede renovar la tecnología, como una televisión o sustituir la videocassetera por el DVD.

Pero no todo lo deciden los padres en función de ellos mismos y de sus capacidades o de sus criterios, sino de la necesidad y requerimientos del resto de la familia, es decir los hijos, quienes van siendo uno de los principales destinatarios y usuarios de la tecnología. Las diferencias que van teniendo los hijos de niños a adolescentes, así como las transformaciones en los procesos de socialización de los mismos son fundamentales para la estrategia de equipamiento y renovación tecnológica pues los hijos demandan y/o requieren de algunos de ellos, ya sea para el entretenimiento, el consumo, la socialización o la realización de tareas específicas como las de la escuela, o en algunos casos el trabajo. Otro elemento importante es el sexo de los hijos, si es hombre o mujer, pues además de que los padres pueden diferir de su estrategia de equipamiento, las mismas necesidades o demandas para el entretenimiento, la socialización o tareas específicas difieren si son hombres o mujeres jóvenes.

Estos dos últimos elementos nos llevan a un segundo nivel de observación, el situacional. A partir de conocer los distintos espacios de la casa, es importante conocer aquellos espacios donde se ha colocado la tecnología para tener un mapa no sólo de dónde se han concentrado, sino la diversidad de contextos y circunstancias con la que cada espacio se ha "cargado", y por tanto, el tipo de relaciones, prácticas y usos se realizan por parte de algunos miembros de la familia. Cada espacio se configura como un contexto, un ambiente al potencializar relaciones, usos y acciones. Desde esta perspectiva se pueden ver hogares que son ricos, pobres o tradicionales en tecnología, y que no necesariamente responde al factor económico,

sino a la situación de los padres, su educación, los miembros de la familia, la cantidad y tipos de espacios, así como el sexo y edad de los hijos, como ya lo habíamos apuntado.

Pero también se puede observar una reconfiguración en los espacios y las situaciones del hogar desde el equipamiento tecnológico, que tiende a generar una diferenciación entre las recámaras y el resto de la casa. Si bien en algunas familias hay la tendencia a tener una estancia, sala o cuarto de estudio y/o de televisión, así como de equipar algunos espacios como la cocina, baños, jardines, pasillos, etcétera, hay una fuerte tendencia a concentrar gran parte de la tecnología en las recámaras, ya sea la de los padres o la de los hijos. En algunas familias, la tendencia es a dar prioridad a la recámara de los padres, pero otras son hacia la recámara de los hijos, y más cuando estos comienzan a crecer y a ser adolescentes. Y dentro de las recámaras de los hijos hay una fuerte tendencia a dar prioridad a los varones sobre las mujeres.

Y a partir de estas configuraciones las situaciones pueden variar notablemente, pues dependiendo de los elementos indicados en el primer nivel, los espacios son ocupados de diversas maneras para diferentes cosas por los distintos miembros de la familia, ya sea de manera individual o grupal, ya sea con el resto de la familia, o con algunos miembros de sus distintas comunidades de socialización, como los amigos.

Pensemos en el cuarto de un hijo varón adolescente y la diversidad de tecnología que tiene y de la cual puede acceder. Pensemos en todas las actividades que puede estar realizando, sucesivamente o simultáneamente con los medios tradicionales o los nuevos medios. Pensemos en los tipos de interacciones que puede tener, si está solo o acompañado, pensemos. Pensemos en las diferentes prácticas, habilidades, conocimientos y competencias que puede

desarrollar simultáneamente. Pensemos las narrativas, los mundos que puede visitar o estar en contacto y, a través de ellos no sólo las vías y los modos diferenciados para acceder a ellos. Pensemos en las emociones, sentimientos que se despliegan y se pliegan al acceder a uno o a otro mundo a través de cada una o de todas las tecnologías que están a su alcance.

Esto nos lleva a considerar a los mundos dentro de mundos nuevamente y a un tercer nivel, el simbólico-estructural, es decir, los procesos, mecanismos y herramientas por medio de los cuales se generan procesos simbólicos que atraen, usan y le significan a las personas que entran de esta manera a esos mundos. Estructural porque hay un doble elemento que determina y posibilita entrar a mundos varios. Uno es el tipo y cantidad de equipamiento, que permite fijar, usar y consumir productos y formas simbólicas. Otro es el mundo al cual puede acceder y que está disponible a través de un sistema de producción y distribución de formas simbólicas que conforman ofertas culturales a partir de un mercado de economía de bienes y objetos simbólicos. Ambos se tocan y propician que los usuarios adquieran competencias, habilidades diversas, dada la oferta de medios tradicionales como de nuevos medios. El panorama actual por la interrelación de ambos es que propician nuevas emergencias en las formas de acceder a ellos y en la forma de ser usuarios de ellos mismos.

Nuevamente el caso de los jóvenes es el más ilustrativo de lo que sucede. Como lo expresamos anteriormente, su ciclo y cambio de niños a jóvenes implican cosas importantes, pero las diversas transformaciones que van teniendo cuando son jóvenes implica que una diversidad de factores, en contextos varios según el caso, tanto sociales como psicológicos intervienen, ya sea como sujeto social inserto en un ambiente cultural, social, y comunicacional, como de usuario de la comunicación. Asimismo, está en un medio ambiente

comunicacional que se ha ido expandiendo y diferenciándose no sólo por las distintas tecnologías que puede emplear, sino porque el mercado de los productos simbólicos, producidos y distribuidos, se ha ampliado, se ha extendido, se ha diferenciado. Décadas atrás había un sistema de medios de comunicación que separaba a los medios impresos de los audiovisuales, y cada uno era un subsistema diverso y complejo. Pero ahora, ha aparecido otro sistema más, el de las nuevas tecnologías de información, y con ello ha propiciado una ecología del sistema de comunicación mayor donde no sólo se mantiene cada sistema, con sus subsistemas, sino que se interrelacionan entre sí. Los jóvenes están dentro de un ambiente comunicacional extenso, cambiante, y se despliegan en ellos de variadas maneras como usuarios de la comunicación y de la información (Bonfadelli, 1993).

El factor tiempo es también importante, pues la nueva ecología de medios y de información ha cambiado sustancialmente el ritmo para la producción y distribución de las formas simbólicas del mercado, que ha pasado de un proceso lineal a un proceso circular, rizomático y simultáneo, que a su vez propicia en los usuarios estrategias diversas para el acceso de las formas y productos simbólicos, como de la renovación de tecnología.

El cuarto de un joven con un alto equipamiento de tecnología es la concentración de ello mismo, en mucho sintetiza esa nueva dinámica estructural, pero asimismo el proceso simbólico, es decir, la selección de la tecnología, de los contenidos, de las herramientas para entrar a mundos simbólicos varios que tanto son importantes para su socialización, sus relaciones sociales, como para su identidad personal o tribal. Su cuarto es un mundo donde hay mundos que le permiten acceder a más mundos.

Finalmente está el cuarto nivel, que no tocaría realizarlo al final, sino en simultáneo con los otros tres, el histórico, por medio de los cuales es posible ver distintos procesos de transformación. En primer lugar, la manera como la familia fue cambiando su estrategia de equipamiento, es decir, de renovación de alguna tecnología y/o de incluir nueva tecnología. En segundo lugar ver cómo al cambiar la familia, la estructura, las dinámicas y los roles familiares, cambió asimismo no sólo el equipamiento y la renovación, sino la configuración de los espacios y el uso de la misma tecnología, como puede ser el paso de la sala de estar a las habitaciones, y el paso de la infancia a la juventud. En tercer lugar, cómo fue la sucesión de la tecnología tradicional a la nueva, lo que cada tecnología permitió y propició y cómo se fue dando un orden en función de la tradicional y la nueva tecnología, las situaciones que generaron, los procesos simbólicos que se desplegaron.

A mediados de los noventa Néstor García Canclini (1995: 139) hablaba de los “espectadores multimedia” al referirse a las distintas maneras como una persona podía ver películas ante los distintos circuitos del mercado y las diferentes tecnologías que lo permitían. Además de las salas de cine, hablaba de la televisión y del video. De una o de otra manera Canclini daba elementos para pensar a un espectador que circula por distintos ámbitos culturales, estéticos y narrativos, y que por tanto había mucha más complejidad de lo que tradicionalmente se ha pensado al colocar la mirada en los receptores frente a un medio de comunicación, principalmente con la televisión. Hoy el mismo cine ha cambiado, debido a continuas ampliaciones del mercado y de recursos tecnológicos, como podría ser el caso del DVD, así como la televisión y el video, el cual tiende a desaparecer, y las mismas ampliaciones del mercado han integrado las tecnologías de información. De entrada, el mismo espectador ha entrado en una “zona de borrosidad” (Kosko, 1995) pues él mismo debe moverse y distribuirse de diferentes maneras ante

los nuevos escenarios tecnológicos, los espacios de interacción con las tecnologías, la diversidad de narrativas que se han ido ampliando, y por momentos es audiencia, por momentos es usuario, por momentos es un espectador tradicional, pero por momentos es un espectador interactivo. El panorama es más complejo todavía hoy en día.

Videojuegos y nuevo cine

Los videojuegos tienen varias historias que, ingresar a ellas, permiten entenderlos como un producto y un fenómeno cultural. Algunas corren de manera simultánea y en paralelo, y, asimismo, se pueden agrupar dentro de diferentes aspectos. Dos son las grandes historias de las que nos interesa señalar algunos elementos, que deben ser abordados a mayor profundidad en otro momento: la tecnológica y la estética.

Respecto a la parte tecnológica, podemos encontrar tres historias entrelazadas. La primera es aquella por medio de la cual podemos entender cómo, quiénes, dónde, cuándo y por qué comenzaron a crearse los video juegos. Es la parte más tradicional, o que se comenta más, y que en mucho se intenta narrar mediante una historiografía tradicional, aunque por momentos no es tan simple. De esta historia nos interesa subrayar unos datos en particular: sus inicios datan de principios de los sesenta, en laboratorios donde se desarrolla alta tecnología, por parte de personas que ahí laboraban en parte como pasatiempo, y en parte como una afición cercana a la de los hackers, no necesariamente con un fin de lucro. Estos elementos son importantes porque pueden ayudar a encontrar pistas para entender parte de otras historias de los videojuegos, y nos ponen en la pista de otras dos historias.

Tanto la época, como el lugar de donde emergen los videojuegos, nos indican otra historia que de una o de otra manera ya hemos esbozado en otro apartado: el encuentro con el pensamiento complejo, los sistemas emergentes y la tecnología que se ha desarrollado a partir de esos descubrimientos. De esta historia destacaríamos tres elementos: como esos hallazgos fueron generando tecnologías aplicadas, y cargadas con las lógicas de los descubrimientos, y que encontró en los mismos videojuegos no sólo un espacio de concreción, sino de exploración y continua invención; por otro lado, las continuas invenciones fueron dando genealogías de desarrollos, reemplazos y diversificación de cada tecnología o de familias de tecnología, como será el caso de los videojuegos; además, está la tendencia a la interconexión de las tecnologías, con lo cual, los juegos entrarán en algún momento, y sus posibilidades de acceso serán mayores y cada vez más amplias. Es por ello que en esta historia está la certeza de que una idea científica se ha convertido en una manifestación cultural.

Por tanto, la tercera historia es aquella que hemos expresado como genealógica, es decir la evolución de la misma tecnología, que ha propiciado reorganizaciones continuas en cuanto al hardware y software, su diversificación y ampliación. Esto implica una serie de transiciones en varios aspectos. El primero se refiere al hardware, con el paso de las máquinas de videojuegos a las consolas, el paso de las consolas a las computadoras personales, y un retorno a las nuevas consolas. El segundo es el paso del software, los soportes y los periféricos, con el paso de los cassettes a los cartuchos, a los diskettes, a los Cds y al mismo internet. Ambas transiciones implican varias cosas: la capacidad y complejidad del juego, las interfases por emplear, la calidad de las imágenes, la diversidad y complejidad de la trama del juego, la cantidad de participantes, el tipo de participación, la movilidad y el uso posible de los videojuegos, la interconexión con usuarios, máquinas y recursos.