

Pero hay más, las transiciones de los mismos programadores, más en la línea de aficionados que de manera individual o en pequeños grupos producen videojuegos, a la de instituciones y equipos de programación que se dedican a diseñar, producir y explorar nuevas tendencias de los videojuegos. Asimismo, está el paso de los aficionados a los usuarios y comunidades de fanáticos de los videojuegos.

Las primeras personas que comenzaron a producir videojuegos tendían a tener un elemento en común: su preferencia por libros de ciencia ficción y en particular en los libros de Tolkien. Esto que parece muy simple y anecdótico puede tener una vertiente sumamente importante, pues lo que propició fue la presencia de algunas de las primeras historias a desarrollar en los videojuegos, que andado el tiempo se convertirían en parte de sus narrativas, estéticas y géneros dominantes. Incluso se puede ver por su relación con la evolución reciente y desarrollo actual de la industria y de la estética cinematográfica.

Asimismo, tiene relación con otros elementos que se irán conformando en paralelo, pero que en tiempos actuales tendrá un fuerte vínculo ya sea como parte de la estética, la narrativa o un vínculo hipertextual, como sería el caso de otras opciones de animación y de entretenimientos juveniles, que no son recientes, pero en tiempos más cercanos se han ido interrelacionando, como es el caso del anime, los juegos de rol, los juegos de cartas y otros más, con los cuales hay un diálogo interesante a través de incorporar parte de su estética, narrativas, y sus mitologías, donde por momentos el cine incorpora escenas basadas en estos procedimientos, hace referencias hipertextuales a estos mundos o bien lo emplea como herramientas para narrar sus propios “universos expandidos” que en ocasiones serán claves para entender

algo de las películas. Pensemos en el caso de Animatrix como historias paralelas que por un lado son puntos de referencias en Matrix Reloaded y Matrix Revolutions, pero que en sí mismas son una historia y permite darnos una idea de un universo expandido que conforman a la trilogía, y otras historias más que pueden llegar. Animatrix emplea una estética paralela a la empleada en la trilogía, la del anime, quizá porque ese recurso estético permite ver cosas que de otra manera no podrían ser vistas, y, también explota los mismos sentidos de la realidad, algo que se pretende en las películas de la trilogía al abordar la relación del mundo real y el mundo cibernético, y en ese sentido Animatrix puede explorar de otra manera el mundo del ciberespacio, y, también, da elementos para representarlo en las dos última películas de la trilogía, como sería la secuencia, por dar sólo un ejemplo, de la batalla final entre Neo y el Sr. Smith.

Otro caso sería el de Star Wars, donde se acuñó el término de “universos expandidos” por las historias que sus fans fueron desarrollando y que de una manera u otra Lucas se vio obligado a encontrar un enorme potencial narrativo y mercadológico en ellas. Muchas de estas historias comenzaron a circular en páginas web, comics y libros, pero lentamente han ido apareciendo en los juegos de cartas, juegos de rol, en los videojuegos, en algunas escenas de la trilogía del los Episodio I y II. Más claramente en el Episodio III, Lucas ha sacado unos cortos de animación, y transmitidos por Cartoon Network, llamados Las guerras clónicas, donde se muestran breves historias que serán referencias en la película mencionada. Star Wars conformó una mitología, basada en una diversidad de referentes mitológicos, culturales e históricos diversos, que ha sido la gran narrativa que ha sostenido a toda

la saga¹, pero se ha ido enriqueciendo por otros elementos, algunos provenientes de las historias de su “universo expandido”, y con la incorporación de nuevos recursos de la imagen digital, y sus estéticas.

Igualmente se puede ver en la saga de Kill Bill, donde en la primera parte incorpora al anime como un medio para realizar una retrospectiva, pero que en sí misma es una historia paralela, que puede crecer y expandirse, y en la segunda parte hay secuencias que bien pueden ser un anime japonés o un videojuego.

Si bien el cine fue el primer mundo audiovisual masivo que conformara por mucho tiempo un estatus canónico de la estética de la imagen, así como de la narrativa², el desarrollo de otros medios y recursos estéticos como la televisión y el video, abrieron otras perspectivas y posibilidades diferentes y diferenciadas, que fueron abriendo y revolucionando el mundo audiovisual (Rincón, 2002). Si bien durante mucho tiempo la estética y la narrativa de la televisión estuvo en un vínculo de integración-distanciamiento-diferenciación con el cine, y el video con respecto a la televisión, en los tiempos recientes es manifiesto que cada uno ha logrado una autonomía y, no sólo eso, la televisión y el video han propiciado que en algunos aspectos la estética del cine mismo haya incluido algunos de sus elementos, que son claves para entender parte del cine actual. Y si se puede encontrar dentro de los videojuegos una relación con algunos productos de la televisión, es dentro del

¹ Ver el libro de Mary Henderson (1977). *The magic of the myth*. U. S. A., Bantam Books.

² Román Gubern (1996:109) lo expresa diciendo que fue la “matriz fundacional genética de los sistemas de representación audiovisual basados en imagen animada”.

mundo del cine donde se ha encontrado un nicho importante como industria y entretenimiento, y un diálogo importante e interesante en cuanto a estética y narrativas.

Es por ello que es importante colocar la mirada en el cine en varias de sus historias para entender lo que sucede con la estética de los videojuegos. Una primera historia, que en parte puede rastrearse de una manera historiográfica tradicional, pero que lentamente se torna compleja y hay que ir modificando la mirada historiográfica, se refiere al cine como un medio de entretenimiento popular.

Richard Dyer (1992: 17) ha trabajado el concepto de entretenimiento y dentro de su perspectiva considera un aspecto importante pues lo ve como un tipo de ejecución que se realiza con un objetivo, ante una audiencia, un público, por parte de un grupo o equipo profesional, con el propósito de proporcionar placer. El punto a destacar es el de ejecución, actuación y representación que propicia un entorno emocional y significativo para un público, que se ha adentrado en una situación, en un ambiente creado por el espectáculo. Por lo general cuando se rastrea los orígenes del cine como entretenimiento popular se subraya sus vínculos con otros espectáculos para explicar en gran parte la conformación del lenguaje cinematográfico. La perspectiva sería verlo desde los entornos desde los cuales se producía un entretenimiento alrededor de la proyección del cine, lo que propiciaba que no sólo se ejecutara la proyección de las películas, sino un ambiente más amplio como parte del mismo entretenimiento. Es lo que Andrew Darley (2002) menciona como la conformación de entretenimientos espectaculares, y donde el cine se incorpora a una genealogía de espectáculos como el circo, la feria, espectáculo de variedades como los musicales, los melodramas, etcétera, que tenían como objetivo común propiciar el asombro del público, estimularlo, maravillarlo, no sólo por todo un entramado de recursos visuales, sino por el mundo

virtual, global, que se producía mientras estaba el espectáculo. Es decir, parte del espectáculo era crear un ambiente visual, que en su ejecución guiaba al público, el cual participaba adentrándose emocionalmente dentro de ese mundo. Lo espectacular daba las indicaciones de un mundo global, virtual.

Asimismo Darley menciona otro espectáculo que inició en la época que en cierta manera influirá en los inicios del cine como espectáculo popular, el parque de atracciones, que igualmente tendrá ambiciones de espectacular, donde el público asistente se ve envuelto e inmerso dentro de un ambiente creado que se va ejecutando dentro de un proceso, en el cual el espectador tanto contempla como participa hasta cierto punto, y la participación es de manera itinerante, moviéndose dentro de los distintos momentos del espectáculo, o dentro de diferentes escenarios donde transcurre el espectáculo, ya sea de manera secuencial o simultáneamente.

Si bien hay algunos creadores del lenguaje que se inspiraron para crear películas espectaculares, o el mismo lenguaje cinematográfico como con el montaje de atracciones, basados en lo espectacular de los entretenimientos populares de finales del siglo XIX y principios del XX, el cine llamado clásico lo abandona, tanto en lo formal como en lo estético y lo narrativo. Lo peculiar es que algo de esos antecedentes renace con el cine a finales del siglo XX.

El desarrollo actual del cine pone en acción esas primeras travesías como espectáculo popular, retorna con mucha fuerza debido a otros entornos mayores y con emergencias que provienen en mucho por el desarrollo de las tecnologías digitales. Algo como hoy día ocurre no sólo con algunos parques de diversiones en diferentes partes del mundo, sino con espectáculos como el nuevo circo como el Circo del Sol, óperas musicales, conciertos de

música y danza. Un punto importante que realizaron algunos de los espectáculos populares, desde principios del siglo XX fue que se convirtieron en espacios de exploración e hibridación de narrativas, estéticas y contextos de recepción y experiencias sociales y culturales, así como un elemento sumamente importante como lo será la noción misma de la realidad, de lo real, tanto en las formas de concebir como de representarlo. Y esos elementos retornan con lo que se ha tendido a nombrar “el nuevo cine”, donde, como expresa Lorenzo Vilches (2001: 71), el cine “una vez más y sin dejar de ser un arte de masas, vehiculiza un discurso sobre su tiempo y las tecnologías sociales”.

Un primer punto sería el nuevo tipo de “realismo” que se genera con las técnicas digitales en el cine, el cual es considerado como un engaño, una ilusión, o una renuncia a las tradicionales formas de representación visual al dar una enorme preferencia a lo formal, a lo efímero, a lo superficial, donde se desplaza la referencia y al significado por los mismos recursos significantes que se pueden lograr con lo visual. Esto comienza con otra historia: el desarrollo de tecnología digital incorporada al cine y la conformación de empresas dedicadas exclusivamente a este tipo de trabajos que lentamente incorporarán y perfeccionarán sus técnicas, llegando a crear películas completamente elaboradas por máquinas digitales. Los trabajos realizados por estas empresas introducen una nueva dimensión de la imagen, de sus representaciones de la realidad y del mismo producto cinematográfico. Se introducen elementos como la ambigüedad e incertidumbre de las imágenes que han sido creadas por medio de la simulación, por lo cual trabajan más como formas icónicas que indiciales y propician una alta hibridación de imágenes que son generadas por distintos procedimientos.

A través de estos recursos se crea un “nuevo registro de espectáculo ilusorio” (Darley, 2002), que incidirá asimismo en las potencialidades

narrativas y estéticas del cine. David Borwell (2004) expone que el sistema de producción del cine norteamericano no ha variado en mucho desde el cine clásico que llega hasta principios de la década de los sesenta del siglo pasado, lo que ha variado es en algunos aspectos de orden formal-estético, principalmente tres: la edición se ha hecho mucho más rápida, con duraciones de un segundo o dos; el empleo de lentes largos y lentes cortos, con la incidencia de cambios en las tomas y lo que se puede relatar o expresar; encuadres más cercanos de escenas de diálogos. Borwell propone que estos cambios se deben a la influencia del nuevo lenguaje televisivo y que la estética del nuevo cine se basa en un principio que llama “continuidad intensificada” para poder crear más intensidad, asombro y “resonancia emocional”.

Darley (2002: 169) hablará de películas creadas por una “emoción tecnológica” por varias razones: se pretende fotografiar lo que parece imposible, incluso aquello que parece no tener relación directa con la vida real, acompañado de tomas demasiado cercanas de los rostros, de mostrar lo desmesurado de lo superficial, donde lo importante, a diferencia del cine tradicional que daba la sensación de mostrar u observar a la imagen desde un lugar preciso o móvil, ahora pretende propiciar el asombro de lo que muestra y de la variedad de formas como lo puede hacer. Continuamente intenta sorprender, asombrar, por la rapidez, por la perspectiva, la forma, que en ocasiones es demasiado, excesivo, rico en detalles. Además está el elemento narrativo de que se tiende a la realización de síntesis de imágenes con un alto grado de autorreferencialidad, de hiperrealismo, a una creciente intertextualidad con la misma película, sus sagas, con otras, o con otros productos de la industria cultural. La narración se ha descentrado y avanza por otras rutas distintas, diferentes a las del cine clásico.

Quizá donde mejor ha tenido lugar el empleo de estos recursos es en las películas de ciencia ficción, fantasía, terror, cyberpúnk, donde se exploran y experimentan visiones de la realidad, y donde los recursos narrativos y estéticos están más cercanos o más afines a lo que se está realizando por vía de las tecnologías digitales³. Y es asimismo que a través de estos géneros donde se realizan los procesos de autorreferencia e intertextualidad con productos que provienen de la literatura, los videojuegos, los comics, las animaciones, la televisión, y que asimismo se crea un circuito alrededor de todos ellos, y con otros más como el internet, los juegos de carta, los juegos de rol, etcétera, donde se comparten mundos estéticos, narrativos, realidades y formas de involucrarse por parte del usuario, espectador, receptor.

El cine, por medio de diferentes recursos pretende por todos estos recursos visuales espectaculares, involucrar de distintas maneras al espectador. Crear un ambiente en sí mismo, un mundo principalmente por sus sagas y juegos intertextuales donde el espectador pueda entrar e involucrarse, como por los mismos escenarios que se forman por otras vías, espectáculos, o la misma vida cotidiana.

Estos desarrollos ligan en mucho al cine actual con los videojuegos. De hecho, cada vez hay una interacción más estrecha, en mucho propiciada por las grandes industrias de lo visual, que si bien desde hace un buen tiempo han crecido y han ido integrando distintos conglomerados de industrias de lo audiovisual, con la llegada de productos nuevos que provienen de lo digital, han ido propiciando

³ Recomendamos el capítulo "Neobarroco, cyberpunks y la nueva frontera electrónica" de Alejandro Piscitelli (1995).

un conglomerado todavía más amplio⁴. Las mayores productoras de cine se han involucrado asimismo en la producción de tecnología y de productos de video juegos, con las diferentes empresas que diseñan el hardware y software necesarios. Por ejemplo, una estrategia de las industrias cinematográficas es realizar películas “supertaquilleras” (nuevamente el espectáculo espectacular), y en muchas ocasiones estas películas tienen sus ramificaciones en los videojuegos y los “clones” que van generando. El cine produce metanarrativas y el videojuego propicia ramificaciones de la historia, “universos expandidos”, por los cuales los usuarios pueden experimentar, conocer o interactuar, a partir y alrededor del discurso canónico del cine. También, es posible ver el vínculo cuando se habla de las películas “supertaquilleras”, las cuales en los últimos tiempos provienen de mundos de la ficción, la fantasía, que tuvieron sus orígenes en el mismo cine (Star Wars, Schrek), en la literatura (El Señor de los Anillos, Harry Potter), los cómics (El Hombre Araña, Hombres X). Es por ello que lo que se viene para los próximos años son películas que provienen del anime, resucitar héroes de cómics, o lanzar nuevos héroes de cómics o la televisión. Y, también en algunos casos se da que se producen películas tomadas de algunos videojuegos con lo cual adquieren un relato canónico (Resident Evil, Tom Raider).

A partir de lo anterior, y por algunas cosas que veremos a continuación, podemos comprender el por qué para Andrew Darley (2002: 234) los videojuegos son un espacio cultural de juegos de superficie y un neoespectáculo.

⁴ La industria de lo audiovisual a nivel mundial ha sido conducido por un puñado de compañías, las cuales son las más poderosas, y que en su conjunto conforman el principal mercado de lo audiovisual. Para ver esto, recomendamos Ford, 1999, principalmente el segundo capítulo.

Videojuegos

A mediados de los noventas, Sherry Turkle (1997: 15), expresaba en la introducción de su libro, *La vida en la pantalla*, que la computadora era algo más que una herramienta y un espejo: “podemos atravesar el espejo”, y por ello, estamos “aprendiendo a vivir en mundos virtuales”. La expresión es interesante y no resulta difícil relacionar lo expresado por algunos físicos de lo cuántico que expresan de manera similar a partir de sus hallazgos: podemos atravesar el espejo.

Así como la física clásica empleaba cristales para ver una realidad que se refleja, y la física cuántica emplean espejos para reconstruir realidades, hologramas, las imágenes analógicas exploraban sobre realidades que pueden ser representadas, pero con las digitales, la perspectiva cambia, ahora se producen, y con ello aparece una “nueva antropología de lo visible” (Gubern, 1996: 149).

Entre otras cosas, esto implica que lo que presentan las imágenes digitales en los videojuegos no es meramente un significado, sino información, que no sólo se transmite, sino que propicia, facilita e implica a relacionarse e interactuar con ella. La información se presenta a través de diversas configuraciones y recursos formales que implican que el usuario se introduzca y se integre dentro del mundo digital. Es por ello que una serie de conceptos claves emergen de los videojuegos para poder ingresar y actuar en sus mundos: control, dominio, jugabilidad, tiempo real, simulación.

Sherry Turkle (1997: 42) lo decía expresando que los videojuegos propician que los usuarios se encuentren con sus propias mentes, pues a través de ellos, la conciencia e identidad del usuario se hace múltiple, fluido, y se constituye a través de la interacción, por lo cual se configura por la manera como en esos mundos, la presencia

del usuario se ha distribuido, adquiriendo estilos cognitivos y emocionales (1997: 73).

No sólo la imagen propicia estos procesos, sino la misma estética de las imágenes de los videojuegos, por lo menos por tres vías: las narraciones, la especialidad y la temporalidad.

De entrada, los mundos digitales han ido creando una diversidad de recursos que pueden ser empleados para distintos medios narrativos (Moreno, 2002). Sin embargo, en la mayoría de los videojuegos la tendencia es a crear una diversidad de tramas y ramificaciones, donde la historia central o de fondo desaparece, como sucede en las narrativas clásicas, incluyendo al cine, y más bien lo que se genera son recorridos posibles a través de adiciones constantes de información y de experiencia que el usuario ha de desarrollar en el mismo momento de estar jugando. A la manera del cuento de *El jardín de los senderos que se bifurcan*, el usuario ha de intervenir en repetidas ocasiones a través de múltiples, o la misma historia, fragmentos de relatos, algunos retrospectivos y otros en tiempo real, o situaciones reiterativas y constantes. Román Gubern (1996: 129) lo expresaría diciendo es que las historias múltiples que el jugador a de desarrollar, van conformando una “morfología icónica diversificada”.

La historia, entonces es un fondo, una serie de elementos que crean límites dentro de lo posible, donde el jugador ha de ir navegando, explorando, resolviendo enigmas, abriendo rutas, descifrando códigos, mutando personajes, situaciones, enfrentando situaciones inesperadas. La historia tiene un impulso inicial, algunos trazos de trayectorias, pero el juego ha de tener otros derroteros de acuerdo a las expectativas, habilidades y recursos del jugador. Asimismo, los personajes carecen de una psicología profunda, como lo plantean los

principios de creación de un personaje para una novela⁵, sino que más bien tienen un lugar y una serie de rasgos que los identifican, los caracterizan, con los cuales se pueden lograr realizar algunas acciones, otras no, y el personaje es una de las vías para moverse en un espacio de acción, y el recurso para ganar experiencia.

Como expresa Darley (2002: 242), la narración es sustituida por la sensación del desplazamiento y la experiencia que ésta otorga al jugador. Y es por ello que las configuraciones espaciales y temporales son fundamentales pues son parte de la forma narrativa del videojuego, de la misma estética.

Son interesantes las observaciones de Mary Fuller y Henry Jenkins (1995) quienes al analizar el mundo de Nintendo expresarán que parte de la escritura de los videojuegos, está en función de los viajes y de los movimientos. Con ello, la dimensión espacial cobra una enorme relevancia, pues funciona en parte como una retórica, es decir una forma comunicativa que por medio de procedimientos y actuaciones, de representaciones, informa (Mendiola, 2003). La narración se trabaja más que por una historia, por mecanismos retóricos, y uno de ellos es el espacial, y en este punto el espacio requiere de mapas por donde se ha de transitar, ubicar la acción.

Pero los mapas recuerdan en parte a los que se elaboraban en la Edad Media, o los descubridores de tierras incógnitas. David Harvey (1998: 268), en la concepción espacial de la Edad Media “las cualidades finitas concentradas en el lugar ... respaldaban las rutinas tradicionales de la vida cotidiana instauradas en la infinitud e incognoscibilidad del ‘tiempo duradero’”, y donde el parroquianismo

⁵ Para ver algunos de los principios para la construcción de la novela, recomendamos Forster, 1983 y Bourneuf y Oullet, 1983.

y la superstición se correspondían con una “aproximación psicofisiológica fácil y hedonista”, y al hablar sobre el artista y sus representaciones espaciales, cita a Edgerton (1998: 268-269) quien expresa que el artista medieval “creía que podía dar cuenta de aquello que tenía ante sus ojos de una manera convincente con la representación de lo que se sentía al caminar libremente y experimentar estructuras, de una manera casi táctil, desde diferentes ángulos y no desde una posición única y privilegiada”. La concepción espacial, estaba, entonces, cargada de una serie de visiones desde donde se incluían subjetividades históricas y colectivas, cualidades de la experiencia y de la memoria de un grupo, y que permitían ver el territorio desde diferentes perspectivas.

Fuller y Jenkins, sostienen que en muchos casos, las historias de los videojuegos cobran materialidad espacial en la manera como los descubridores y conquistadores escribían sus cartas, diarios, espacializándolos, cargándolos de contextos, referentes y descripciones especializadas. De esta manera, pareciera que los videojuegos recuperan narrativas pre modernas que encajan a la maravilla dentro del mundo digital. Algo que también se puede ver en dos aspectos: el usuario tiene que actuar en el videojuego a la manera como los descubridores o conquistadores tenían que relatar las tierras nuevas; también es posible encontrar en algunas narrativas pre modernas, lejanas en el tiempo, algunos de los rasgos de los personajes, que pueden perder una psicología profunda, porque se mueven más bien dentro de un tablero de ajedrez donde ellos portan las características, cualidades y memoria de su lugar de origen, de su territorio. Un ejemplo lo podemos ver en los procedimientos de escritura que siguió Tolkien de su libro *El Señor de los Anillos*, donde un nombre, un objeto, una referencia, no sólo puede tener un linaje, sino la memoria de su cultura y de su tiempo, y los personajes mismos son referentes genealógicos, geográficos,

actuando tanto en una sucesión cronológica e histórica, en una dimensión de orden mitológico o arquetípico⁶.

Los mismos personajes de los videojuegos tienen dimensiones ampliadas y distribuidas, más que una psicología profunda. Por un lado, tienen una serie de rasgos que los caracterizan e identifican, pero que también actúan como información para el usuario de lo que puede hacer a través de él para los objetivos que quiere realizar en los distintos momentos del juego. De hecho, los personajes son los que posibilitan tener control sobre el juego, por lo que se convierten en una parte central del mismo, los diversos puntos de vista que como en los mapas medievales, se pueden desplegar, cargar de cualidades, memoria, información. En muchos casos, algunos personajes actuarán como las estrellas cinematográficas por sí mismas o al encarnar a determinados personajes en ciertas películas, es decir, como los atractores de identificación con el jugador, mecanismos para el consumo de los videojuegos y sus diversos clones, como el pretexto para participar dentro de un mundo ficticio⁷. Pero el jugador puede asumir el punto de vista de distintos personajes, proceso mediante el cual puede expandir la experiencia y lograr una exploración más amplia de las posibilidades que brinda el videojuego, donde el protagonista principal se puede desplegar por la acción del resto de los personajes, pues lo que importa es la experiencia ampliada y distribuida para ganar más experiencia, algo de lo que ocurre con otros entretenimientos de niños y jóvenes, aunque con otras variantes, como serían los juegos de cartas y los juegos de rol (Amézquita y Moreno, 2001).

⁶ Recomendamos la lectura de T. A. Shippey (2002), *El camino a la Tierra Media*. España, Editorial Minotauro-Planeta de Agostini.

⁷ Para una referencia sobre la presencia e importancia de las estrellas cinematográficas, recomendamos ver Dyer, 2001.

Si dentro de los estudios de la historia se ha dado un debate sobre la diferencia entre los procedimientos de la historiografía y de la literatura con respecto a la diferencia para construir tipos de realidades a través del recurso que ambas emplean como es la narrativa, y donde parte del debate es que ambas trabajan conformando ficciones que serán distintas versiones de la realidad, y el punto nodal de la diferenciación se ha colocado en el tipo de grafía empleada y del tipo de observación que el autor realiza sobre la misma realidad. Con los videojuegos la historia sólo cobra realidad a través de introducirse en sus recursos retóricos narrativos que se activan sólo en el mismo momento de jugar, es decir, cuando el jugador por medio de algunos personajes pone en movimiento la acción y recorre un mundo que está dado pero en el que colabora a construirlo al recorrerlo y actuar sobre de él. La historia se torna en aventura, ficción, fantasía.

Cuando los primeros videojuegos abordaban mundos de la fantasía y de la ciencia ficción no sólo era parte del interés de algunos de sus creadores por libros de esos mundos, sino los trazos de los géneros que se adaptaban a los principios narrativos, espaciales y temporales que los videojuegos podían activar. No es gratuito que cuando uno revisa los principales géneros de los videojuegos que producen las diferentes compañías dedicadas a ello, gran parte están alrededor de estos mundos, o, bien, los que no lo son, adoptan principios parecidos o cercanos a ellos, pero adoptados a otras intenciones y objetivos, debido a que en todos deben realizar acciones, ponerse en movimiento.

Las ficciones serán también un elemento por donde entrará otro elemento, el tiempo, pues el juego, la “jugabilidad” será la sensación de estar presente, de controlar y moverse por las representaciones y las imágenes con las cuales se interactúa (Darley, (2002: 247). La temporalidad del juego se inicia cuando el jugador activa el sistema

del videojuego, y se desarrolla en tiempo real mientras se realiza la interacción, la narración se sustituye por la misma experiencia, mientras se desplaza por los mundos de los videojuegos y se tiene la sensación de incluirse o participar dentro y en ellos.

El tiempo "real" que activa el jugador no sólo es parte del desarrollo de las acciones, sino que es la condición necesaria para que pueda adentrarse y saber hacerlo. Por decirlo de una manera, la historia del videojuego sucede mientras se realiza la interacción, y es el jugador quien lo hace, y el hacerlo está en función de las habilidades y experiencia acumulada, de los objetivos que quiere lograr. El tiempo es real, simultáneo, por medio de la interacción, de la simulación.

En ese sentido, la interacción requiere una inmersión en lo que acontece, ocupar y habitar un espacio que posibilita la ficción o la realidad del mundo virtual que se está jugando, un reconocimiento de las imágenes más como sistemas de información, un contacto que puede hacerse íntimo con ellas para lograr "entrar a la imagen" (Darley, 2002: 256).

La tendencia de la "recepción" de la imagen es a ser "envuelto" por ello, a través de la fascinación, el asombro, las emociones que se pliegan y despliegan por estimulaciones o reacciones directas, por la información que genera estados de ánimo, ambientes, pero asimismo reflexiones sobre los mundos digitales y el mundo real (Turkle, 1997: 91).

El orden desplegado

Hubo una vez en que el mundo era sólo uno y sólo había una manera de pensarlo y actuar en él. Sin embargo, el mundo se ha

abierto, se ha expandido y como dice el físico David Bohm (1988), se ha desplegado y ha ido mostrando trazos insospechados que lo componen. Si seguimos pensando a través de la física, la nueva física lo que ha ido mostrando es que el universo no es estático, sino que está en proceso de expansión, y por lo cual la física cuántica y la del caos la consideran como un universo vivo, constructivo, creador (Prigogine, 1999). Algo similar se ha llegado a descubrir con los sistemas vivos, que tienden a ser autoorganizados que propician “emergencias” creativas, realidades no existentes previamente pero que tienen la fuerza para reorganizar un sistema en su totalidad, son “sistemas emergentes” (Jonson, 2003). Los estudios de los sistemas emergentes han llegado a una conclusión: no sólo los pueden estudiar, sino producir, y esto tiene un punto de concreción en las nuevas tecnologías de información, y el caso de los videojuegos es uno de los más representativos.

Los videojuegos se han convertido en uno de los espacios más claros del desarrollo de los sistemas emergentes y de las nuevas tecnologías de información, no sólo en el aspecto tecnológico, sino porque se han convertido en una herramienta cultural que distribuye conocimiento simbólico, formas de representación y de acción social (Vilches, 2001: 75), y conforma nuevos entornos para la interacción social. Su lugar en el mercado ha sido en el del entretenimiento, y por lo cual se le ha visto como un mero pasatiempo de niños y jóvenes, con las consecuentes preocupaciones por la violencia que pueden desatar. Pero las dimensiones de su mercado nos habla que si bien lo hemos visto como algo secundario y casi anecdótico, minúsculo, ha ido mostrando ser un “intersticio” (Maffesoli, 1993), como el mismo mundo del espectáculo (Kellner, 2004) por donde se ha ido colando y apareciendo una enorme realidad social y cultural.

Su expansión ha sido continua y no se ve a dónde pueda llegar, pero ha ido mostrando una flexibilidad y capacidad para ocupar espacios, moverse por ellos, integrarse a otros mundos que circulan por diferentes vías, como es el caso de las nuevas consolas de video que podrán incorporar el acceso a internet, reproducir MP3 y otros dispositivos como los que han ido incorporando los teléfonos celulares.

Las integraciones han sido no sólo por la vía tecnológica, sino por la misma estética, con una capacidad de no sólo ser receptáculos de otros universos visuales, sino de impactarlos, como es el caso del cine. Pero esto nos habla de que esos mundos circulan por un universo más amplio, en expansión, donde puede tener un lugar visible en primera instancia en el mercado, pero no es el único.

La mirada de los medios de comunicación por lo tanto también ha de expandirse para poder observar a los mundos mediáticos, a los mundos dentro de mundos.

Bibliografía

- AMEZQUITA, Irma y Moreno, Manuel (2001). La odisea liberadora de los juegos de rol. México, CONEICC, ITESO.
- APPADURAI, Arjun (2001). La modernización desbordada. Dimensiones culturales. Argentina, Ediciones Trilce y Fondo de Cultura Económica Argentina.
- AUGE, Marc (1993). Los "no lugares". Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. Barcelona, Editorial Gedisa.
- BOHM, David (1988). La totalidad y el orden implicado. Barcelona, Editorial Kairós.
- BONFADELLI, Heinz (1993). "Adolescent media use in a changin media enviroment", en *European Journal of Communication*. London, SAGE.
- BORDWELL, david (2004). "Una mirada veloz. El estilo visual en el Hollywood de hoy", en *Letras Libres*. Año VI, No. 61.
- BOURNEUF, Roland y Oullet, Réal (1983). La novela. Barcelona, Editorial Ariel.
- CARO, Antonio (2004). "La Superestructura-Media: una introducción". Bajado de la revista electrónica *Razón y Palabra*: www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos
- CASTELLS, Manuel (1999). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Volumen I, La sociedad red. México, Editorial Siglo XXI.
- DARLEY, Andrew (2002). Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Barcelona, Ediorial Paidós.
- DEBRAY, Régis (2001). Introducción a la mediología. Barcelona, Editorial Paidós.
- DEBRAY, Régis (1997). Transmitir. Buenos Aires, Editorial Manantial.
- DEBRAY, Régis (1994). Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente. Barcelona, Editorial Paidós.

- DE CERTAU, Michel (1999^a). La invención de lo cotidiano. 2. Habitar, cocinar. México, Universidad Iberoamericana, ITESO.
- DYER, Richard (2001). Las estrellas cinematográficas. Historia, ideología, estética. Barcelona, Editorial Paidós.
- DYER, Richard (1992). Only entreteinment. London, Routledge.
- FORD, Anibal (1999). La marca de la bestia. Identificación, desigualdades e infoentretenimiento en la sociedad contemporánea. Buenos Aires, Editorial Norma.
- FORSTER, e. M.(1983). Aspectos de la novela. Madrid, Editorial debate.
- FOSSAERT, Robert (1994). El mundo en el siglo XXI. México, Editorial Siglo XXI.
- FULLER, Mary y Jenkins, Henry (1995). "Nintendo and New World Travel Writing: a Dialogue", en Jones, S. (editor), Cybersociety. Computer-mediated communication and community. U. S. A., SAGE.
- GARCIA Canclini, Néstor (1995). Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización. México, Editorial Grijalbo.
- GERGEN, Keneth (1997). El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo. Barcelona, Editorial Paidós.
- GIDDENS, Anthony (2002). "An interview with Anthony Giddens", en Sociology. <http://www.polity.co.uk/giddens/interview.htm>. Bajado el día: 6 de febrero del 2002.
- GIDDENS, Anthony (2000). Modernidad e identidad del yo. El yo en la sociedad en la época contemporánea. Barcelona, Editorial Península.
- GONZALEZ, Jorge (1999). "Convergencias paralelas. Desafíos, desamores, desatinos entre antropología y comunicación", en Estudios Sobre las Culturas Contemporáneas. Universidad de Colima, época II, volumen V, No. 10.
- GUBERN, Román (1996). Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto. Barcelona, Editorial Anagrama.

HANNERZ, Ulf (2001). "Thinking about cultura in a global ecumene", en Lull, James (editor), Culture in the communication age. London, Routledge.

HANNERZ, Ulf (1992). "Escenarios para las culturas periféricas", en Alteridades. Universidad Autónoma Metropolitana, Año 2, No. 3.

HARVEY, David (1998). La condición de la postmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio social. Buenos Aires, Editorial Amorrourtu.

HARVEY, David (1993). "From space to place and back again: reflexiones on the condition of postmodernity", en Bird, J., Curtis, B., Putman, T., Robertson, G., Tickner, L. (editors), Mapping the futures. Local cultures, global change. London, Routledge.

HUYSEEN, Andreas (2002). En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de la globalización. México, Fondo de Cultura Económica e Instituto Goethe.

IANNI, Octavio (1996). Teorías de la globalización. México, Editorial Siglo XXI.

JAMESON, Fredric (1997). "Imágenes y postmodernidad", en Martín Babero, Jesús y Silva, Armando, Proyectar la comunicación. Bogotá, Tercer Mundo Editores.

JENSEN, Klaus B. (2001). "Modelos comunicantes: la importancia de los modelos para la investigación sobre los mundos de la internet", en Comunicación y Sociedad. Universidad de Guadalajara, No. 40.

JENSEN, Klaus B. (1995). The social semiotics of mass communication. Great Britain, SAGE.

JOHNSON, Steven (2003). Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software. Madrid, Fondo de Cultura Económica.

KELLNER, Douglas (2004). "Media cultura and the triumph of the spectacle". Bajado de la revista electrónica Razón y Palabra: www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos

KOSKO, Bart (1995). Pensamiento borroso. Madrid. Editorial Crítica.

- LIEVROUW, Leah y Livingstone, Sonia (editors) (2002). *Handbook of new media: social shaping and consequences of ICT's*. London, SAGE.
- LIVINGSTONE, Sonia (2003). *The changing nature and uses of literacy*. London, Media@LSE. Electronic papers, No. 4.
- LIVINGSTONE, Sonia (2002). *Young people and new media*. Great Britain, SAGE.
- LUHMANN, Niklas (2000). *La realidad de los medios de las masas*. Barcelona, Editorial Anthropos y Universidad Iberoamericana.
- LUHMANN, Niklas y De Georgi, Raffaele (1993). *Teoría de la sociedad*. México, Universidad de Guadalajara, ITESO, Universidad Iberoamericana.
- LULL, James (2001). "Supercultura for the communication age", en Lull, J. (editor), *Culture in the communication age*. London, Routledge.
- LULL, James (2000). *Media, communication, culture*. Polity Press, 2ª edición.
- MAFFESOLI, Michel (2004). *El nomadismo. Vagabundeos iniciáticos*. México, F. C. E.
- MAFFESOLI, Michel (1993). *El conocimiento ordinario. Compendio de sociología*. México, Fondo de Cultura Económica.
- MARTIN Babero, Jesús y Silva, Armando (1997). *Proyectar la comunicación*. Bogotá, Tercer Mundo Editores.
- MARTIN Barbero, Jesús (1996). "De la ciudad mediada a la ciudad virtual", en Telos. Fundesco, No. 44.
- MATA, María Cristina (1999). "De la cultura masiva a la cultura mediática", en *Diálogos de la Comunicación*. FELAFACS, No. 56.
- MENDIOLA, Alfonso (2003). *Retórica, comunicación y realidad. La construcción retórica de las batallas en las crónicas de la conquista*. México, Universidad Iberoamericana.
- MORENO, Isidro (2002). *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Barcelona, Editorial Paidós.
- MORIN, Edgar (1995). "Cultura y Conocimiento", en Wazlawick, P.

y Krieg, P. (compiladores), El ojo del observador. Contribuciones al constructivismo. Barcelona, Editorial Gedisa.

MORLEY, David (1998). "El postmodernismo: una guía básica", en Curran, J., Morley, D. y Walkerdine, V. (compiladores). Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el postmodernismo. Barcelona, Editorial Paidós.

PISCITELLI, Alejandro (1995). Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes. Buenos Aires, Editorial Paidós.

PRIGOGINE, Ilya (1999). Las leyes del caos. Barcelona, Editorial Crítica.

RINCON, Omar (2002). Televisión, video y subjetividad. Colombia, Editorial Norma.

ROBERTSON, Roland (1992). Globalization. Social theory and global culture. London, Sage Publications.

SALOMON, Gavriel (2001). Cogniciones distribuidas. Consideraciones psicológicas y educativas. Buenos Aires, Editorial Amorrourtu.

SHIPPEY, T.A. (2002). El camino a la Tierra Media. España, Editorial Minotauro-Planeta de Agostini.

SINCLAIR, John (2000). Televisión: comunicación global y regionalización. Barcelona, Editorial Paidós.

THOMPSON, John (1998). Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación. Barcelona, Editorial Paidós.

TURKLE, Sherry (1997). La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era del internet. Barcelona, Editorial Paidós.

VILCHES, Lorenzo (2001). La migración digital. Barcelona, Editorial Grijalbo.

WILLIAMS, Raymond (1992). The long revolution. London, The Hogarth Press.