

# EL CONTROL QUE NOS JUEGA

## *Ciudades de vacaciones y Videojuegos*

Verónica Perales y Fred Adam. 130506  
[www.transnationaltemps.net](http://www.transnationaltemps.net)

*El control que nos juega* no es un título errado, parece un artificio y sin embargo no lo es. A pesar de que en numerosas ocasiones se ha afirmado (en muchos casos de manera acertada) que el juego es (o puede ser) una herramienta de control,

el juego no siempre nos controla  
mientras que,

el control siempre juega con nosotros, como si fuésemos piezas o fichas que se emplean para favorecer el funcionamiento de un sistema de retroalimentación; *el control nos juega*.

Las ideas principales de esta comunicación son las siguientes:

-Podemos constatar que existe una íntima relación entre la estética del videojuego y la de la oferta de ocio programado: las llamadas ciudades de vacaciones y parques temáticos.

-Que detrás de esta relación no sólo hay respuestas técnicas sino también psicológicas: el videojuego es un ecosistema hermético en el que todo está bajo control (incluso el peligro), lo que ofrecen estos complejos es seguridad, riesgo de muerte 0 .

-Que esta proximidad estética es paradójica, puesto que mientras que el videojuego tiende a la incertidumbre y por tanto la libertad, el ocio programado (tan en boga, puesto que las empresas que preparan las vacaciones de sus empleados amablemente se aseguran de su “bienestar”), limita la deriva y constriñe el libre movimiento de la persona. Nos induce a la alienación postlaboral y retroalimenta el sistema capitalista de control al revertir el flujo salarial a su favor.



demos observar cómo sus elementos tienden a una organización rizomática en la que el jugador desarrolla o construye la historia en forma de hipertexto. Los elementos no siguen una estructura jerárquica sino que cualquier elemento puede afectar o incidir en cualquier otro, como rizomas, carecen de centro y los brotes pueden ramificarse en cualquier punto, así como engrosarse transformándose en raíz en cualquier punto de la rama. La concepción del juego, empieza a alejarse de las dicotomías estrictas para potenciar el amplio abanico de líneas que se abren entre el blanco y el negro.

Los entornos lúdicos estilo SIMS, estancos en sus conexiones, quedan atrás cuando pensamos en las nuevas vías que se abren, no sólo el potencial de jugar en red, sino también la de acceder a la red de juegos interconectados, esto es verdaderamente lo que aún está por venir... Hoy, millones de jugadores localizados en diferentes puntos del planeta pueden encontrarse en intersecciones de tiempo, tomando como espacio de confluencia mundos virtuales comunes. Estos espacios virtuales son (o tienden a ser) evolutivos. Lo que se ha dado en llamar *juego emergente*<sup>1</sup> (es decir el juego en el que el devenir de los acontecimientos secundarios dependen del jugador -bien que el núcleo duro del juego sigue dependiendo enteramente del autor-), es sólo el comienzo de una carrera hacia la autopoiesis<sup>2</sup>, convirtiéndose el juego en un sistema capaz de cambiar estructuralmente sin variar su identidad, es decir, conservando los rasgos propios que lo caracterizan. Mañana, estos sistemas se inmiscuirán los unos en los otros, haciendo latente una porosidad potencial que hasta ahora aún no hemos visto aplicada y que convertirá los juegos *uniparadigmáticos* en mestizos. Los avances tecnológicos empiezan a emplearse ya no tanto en los gráficos como en la mejoras en inteligencia artificial o la construcción de pasarelas que vinculen juego y realidad. Además, de manera creciente proliferan las aplicaciones *free software* y *open source*, aplicaciones que uno puede descargar, modificar y redistribuir. Estos métodos provocan el avance de herramientas construidas por y para la comunidad, que es finalmente la que determina en qué dirección evolucionan las herramientas. En este sentido, los videojuegos no son una excepción y serán el producto de la comunidad que los consume.



El consumo, en el más amplio sentido, es para los que pueden, no cabe discusión al respecto; el acceso a la oferta varía en función de la capacidad adquisitiva y algunos sectores como el ocio o *entertainment*, resultan posibilidades exclusivas para una clase pudiente con acceso a la tecnología y a servicios del bienestar. Cada vez más se potencia, desde los medios de comunicación y la oferta sociocultural, el uso de amplias zonas de consumo en las que pasar las horas de tiempo libre o de descanso, con lo que la actividad de muchas personas se reduce a: trabajo y cuando no trabajo entonces consumo, luego “soy afortunado de no tener más tiempo ocioso porque no tendría dinero para poder pagarlo”. La impresionante oferta de “ciudades de ocio” en las que uno puede dejar de ser “uno cualquiera” para empezar su vida como “alguien”, es decir,

<sup>1</sup> SANTORUM, Michael y PEINADO, Federico: *Juego Emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos?* [www.icono14.net/revista/num4/michael.doc](http://www.icono14.net/revista/num4/michael.doc)

<sup>2</sup> Autopoiesis: capacidad de los sistemas de producirse a sí mismos. (Wikipedia: [es.wikipedia.org](http://es.wikipedia.org))

como beneficiario estrella de un servicio, promete tal mejoría a los clientes que muchas empresas han determinado ocuparse de organizar las vacaciones de sus empleados. De esta manera se aseguran el feliz regreso de los mismos a la faena y el control absoluto de su reconstitución en todos los sentidos, así como la limitación de *corrientes de aire alternativas* que pudieran provocar planteamientos subversivos. Estos espacios controlados “del descanso” han dejado de ser destinos, para convertirse en tránsitos, uno más de los “no lugares” que describió Marc Augé<sup>3</sup>, todos ellos equipados con señalética, cámaras de vigilancia y vídeopantallas que capturan y secuestran nuestra atención (y nuestros cuerpos) en un circuito cerrado sin paradas de reflexión. Estos “no lugares” son idénticos en cualquier lugar del mundo, sin ninguna adecuación a la situación ge-



ográfica y social en la que se instauran, son espacios desterritorializados en los que los usuarios son transeúntes anónimos. No existe la memoria, ayer es igual que hoy e igual que mañana, *no se preocupe por el tiempo, está usted en una sala de espera en la que todo está controlado, todo está programado en la prisión del descanso.*

En estos ecosistemas sintéticos, uno puede desplazarse siguiendo los indicadores, todos los paseos han sido pensados por y para el disfrute de usted y su familia, si sigue las indicaciones su experiencia alcanzará el nivel de placer óptimo. No tiene que preocuparse por la orientación, *el sistema ha eliminado la posibilidad de pérdida* pero si por alguna improbable casualidad llega a las zonas limítrofes, en seguida lo sabrá, los límites son fácilmente reconocibles, están señalados por el desorden y la suciedad (*-nomansland-*).

Los espacios de ocio bajo control ofrecen un sucedáneo de la experiencia del mundo, en unos pocos kilómetros cuadrados visitará las pirámides de Egipto, paseará por Venecia, verá la torre



<sup>3</sup> Augé, Marc: *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología sobre la Modernidad*, Barcelona, Gedisa, 2001.

Eiffel, esquiara en el Mont Blanc e incluso ser4 prisionero en Alcatraz, todo con buen clima, con la inocuidad del cart3n piedra, y la comodidad, de tenerlo todo a dos tiros de piedra. Experimentar4 el extranjero en su propio idioma, el exotismo con disposici3n servicial, la excitaci3n cient4ficamente estudiada y el regreso a la cotidianidad con la inseguridad en los bolsillos. Con 4sta (la inseguridad) se cierra el ciclo. Ya puede usted volver a trabajar...

La imagen del para4iso contempor4neo es un entorno modelizado en 3D y si es as4 no es simplemente por cuestiones de resoluci3n t4cnica, sino porque los espacios sint4ticos son, en nuestra subjetividad, lugares bajo control, ficciones inocuas en las que uno puede sentir sin arriesgar (la piel). Detr4s de la promesa de comodidad, confort y divers3n con la que se encubren las ofertas de ocio programado existe una carga subliminal que estimula nuestra b4squeda de seguridad e integridad f4sica, b4squeda que no es espec4fica del hoy, sino "del siempre", a saber: lo importante del viaje (en este caso vacacional), es volver. Por otro lado, ligar a un proyecto vacacional la est4tica de lo virtual, es en cierta manera integrar en la experiencia las connotaciones del adjetivo



mismo, lo virtual es alternativo, innovador, "el estricto significado t4cnico de la palabra no quer4 decir nada, pero la etiqueta de virtual se convirti3 en una poderosa met4fora del vuelo, cada vez m4s r4pido emprendido por la tecnolog4a rumbo a lo desconocido. El t4rmino otorgaba un aura casi de ciencia-ficci3n a los productos de una cultura que esperaba ansiosa la eclosi3n de algo radicalmente nuevo, a medida que se acercaba a las puertas m4ticas del cambio de milenio." <sup>4</sup>

Jean Baudrillard empez3 a utilizar el t4rmino virtual en la d4cada de los 90, usando de manera indiferenciada virtual, realidad virtual y simulacro. En *El crimen perfecto* lo virtual no es m4s que un simulacro que amenaza con sustituir a lo real "Con lo virtual, no s3lo entramos en la era de la liquidaci3n de lo Real y lo Referencial, sino tambi3n en la era del exterminio del Otro. Es el equivalente a una limpieza 4tnica (...) que se encarnizar4 con todas las formas de alteridad"<sup>5</sup>, donde real y virtual son dos polos opuestos que no tienen cabida en un mismo mundo; no hay cabida

<sup>4</sup> RYAN, Marie-Laure: *La narraci3n como realidad virtual. La inmersi3n y la interactividad en la literatura y en los medios electr3nicos*. Barcelona, Paid3s Ib4rica, 2004.

<sup>5</sup> BAUDRILLARD, Jean. *El crimen perfecto*. Barcelona, Anagrama, 2000. p.109

para el mundo y sus dobles. Pero de manera antagónica a esta de lo virtual como falsificación, encontramos la idea de lo virtual como potencia, que desarrolla fundamentalmente el también francés Pierre Lévy en su obra *¿qué es lo virtual?*<sup>6</sup>. Para Lévy, lo virtual, en sentido estricto, tiene poco que ver con lo falso, lo virtual no es lo opuesto a lo real sino otra forma de ser, fecunda y poderosa que favorece a los procesos de creación. Lo posible o potencial existe y está plenamente formado, pero habita en el limbo, lo virtual no está localizado en el espacio tiempo, es sólo cuando se lleva a cabo su realización que queda anclado en el espacio tiempo. Esta dicotomía entre lo virtual como simulacro y lo virtual como potencial, podemos transponerla sin problema al debate sobre los efectos que los videojuegos tienen sobre sus adeptos. Una gran parte de la población piensa que los videojuegos potencian la distancia con lo “real” (en el sentido que Baudrillard da a la palabra), sometiendo las vidas de los jugadores al entramado de una ficción que acaba captando y absorbiendo su verdadero desarrollo vital; otra parte de la población piensa que no hay lugar a dudas en el discernimiento entre realidad y ficción y que el desarrollo de la persona en los espa-



cios virtuales es tan importante, o más, que su crecimiento en el espacio real.

Nuestro propósito aquí no es defender ninguna de las dos vertientes, pero sí sostener, que el juego como experiencia de ocio y entretenimiento tiende hacia la libertad de acción y la diversidad, mientras que el ocio programado (en el espacio real) nos lleva a la tiranía, a la división y subordinación de clases y al constreñimiento de un capitalismo retroalimentado. El juego parece tender al modelo de lo que debería ser lo real, mientras que el proyecto de paraíso en el mundo real tiende a las manifestaciones pasadas, estancas y encapsuladas, del videojuego.

Finalmente, lo que sin lugar a dudas desaparece bajo el control es el entorno natural, natural como original o salvaje, que es vilmente remplazado por las “zonas ajardinadas”, entornos pseudo-naturales que ilustran las estructuras económicas, políticas y sociales del complejo mundial.

<sup>6</sup> LÉVY, Pierre: *¿qué es lo virtual?*. Barcelona, Paidós, 1998.