

**CUERPO Y VIDEOJUEGOS:
UNA MIRADA PSICOANALÍTICA.
Análisis de los sentidos de cuerpo
En videojugadores**

Trabajo de grado para optar al título de Psicólogo

Jaime Andrés Piracón Fajardo

Código: 453868

Director de trabajo de grado:

José Gregorio Rodríguez

**Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Ciencias Humanas
Departamento de Psicología
Programa RED**

Bogotá, julio de 2008

Resumen

Desde el psicoanálisis y la psicología histórico-cultural el trabajo avanza en la pregunta por los sentidos de cuerpo manifestados por videojugadores de la serie *Halo*. Metodológicamente, se hace uso del análisis del discurso y la observación participante para analizar foros de discusión, juegos en campaña y sesiones multijugador. Las categorías de análisis de la información fueron las *imágenes* del cuerpo donde aparece la prevalencia sensorial y la ausencia de una imagen completa del cuerpo que permita procesos de identificación; *Usos* que se hacen del cuerpo, donde la muerte propia y la del otro centraliza la atención; y el *lazo social* donde se propone una lógica dicótoma de “buenos o malos”.

Palabras Clave:

Cuerpo, videojuegos, psicoanálisis, sentidos, *Halo*.

Title: Body and videogames: a psychoanalytic view.

Abstract

This paper is based on the psychoanalysis and historical-cultural psychology perspective, and tries to answer the question about the body sense that *Halo* serie videoplayers have. Forums and single and multiplayer sessions were analyzed using speech analysis and participant observation. Analysis categories were: (a) body *images*, where it was found a sensorial prevalence and the absence of a full body image to identify with; (b) the body *uses*, in which the dead of oneself and the others were central; and (c) the *social bound* where it was a dichotomy logic of “good people and bad people”

Keywords:

Body, videogames, psychoanalysis, sense, *Halo*

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	8
Justificación	9
HORIZONTE TEÓRICO	13
Videojuegos y Cuerpo, Posibilidades y Alcances	13
¿Qué es el cuerpo? Una Mirada Psicoanalítica	16
El cuerpo no es el organismo	17
El cuerpo es un objeto	18
El cuerpo es político	21
El cuerpo es imagen	23
¿Cómo ha sido Pensado el Cuerpo? Una Mirada Histórica	25
El cuerpo de la religión	26
El cuerpo de la salud y la higiene	27
El cuerpo industrial	27
Tres interrogantes a los discursos	28
Los Videojuegos	29
Los videojuegos: una breve historia	30
Los videojuegos: un intento de comprensión.	32
Lo Virtual, el Videojuego y el Cuerpo	39
HORIZONTE CONCEPTUAL	46
Sentido y Cuerpo: Problema de Investigación	46
Antecedentes	48
Videojuegos	48
Cuerpo	51
Estudios de y desde lo virtual	52
Objetivos	53
Objetivo general	53
Objetivos específicos	53
METODOLOGÍA	54
Método	55

Técnicas y fuentes	57
<i>Observación de juego en campaña</i>	57
<i>Observación de juego en red</i>	58
<i>Foros de discusión</i>	59
Procedimiento y análisis	61
HALLAZGOS	62
Descripción de la información	63
Juego en campaña	63
Juego en red	67
Foros de discusión	75
Análisis e interpretaciones de la información	83
Los cuerpos de Halo: Un análisis de sus imágenes	83
Usos del cuerpo en Halo	92
Halo y el cuerpo en el lazo social	98
CONCLUSIONES	102
Referencias	105

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. El personaje sostiene un lanzacohetes en una sesión de juego en red.	62
Figura 2. Video del nivel “Dos traiciones”	64
Figura 3. Los diez niveles de Halo Combat Evolved	65
Figura 4. Presentación de las partidas disponibles en red.	68
Figura 5. Secuencia de acción en modalidad Asesino en red.	70
Figura 6. Secuencia de acciones en modalidad Bola del poder en Red.	71
Figura 7. Base del equipo azul en capturar la bandera.	72
Figura 8. Cazador y protector llevando la bandera roja a la base.	73
Figura 9. Estadísticas finales de partida de asesino.	74
Figura 10. Imagen adjunta de la firma de HaloGhost.	79
Figura 11. Cortana, la inteligencia artificial del Pilar of autumn.	83
Figura 12. El sargento Jones anima a los soldados humanos.	84
Figura 13. Anuncio de la descongelación.	84
Figura 14. El Jefe Maestro abandona la cabina de criogenia.	85
Figura 15. Un cuerpo muerto con sus armas a la derecha.	94
Figura 16. Cuatro cuerpos muertos dan cuenta del resultado del encuentro.	100
Figura 17. Pikachú disfrazado de Hitler en la firma de un videojugador.	104

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Frecuencia de temas en enunciados de foros de discusión	75
Tabla 2. Frecuencia de tipos de expresiones en foros de discusión	78

AGRADECIMIENTOS

A mis padres por el apoyo incondicional que me sostuvo durante toda la carrera. A mi *ita* por hacer más sencilla mi vida cuando más lo necesitaba. A Maria Angélica Ospina quien con unas pocas conversaciones logró despejar importantes páginas en blanco. Al profesor José Gregorio Rodríguez por enseñarme la pasión con que vive e investiga un intelectual genuino, a los profesores de la Escuela de estudios en psicoanálisis y cultura quienes desde el psicoanálisis me propusieron nuevos caminos para mi formación como psicólogo. A Bibiana Buenaventura y a David Rincón por acompañar este proceso con su lectura atenta y comentarios y por enseñarme durante un año y medio cómo funciona un equipo de trabajo que sin verse todos los días y sin tener objetivos comunes logra pensar la sociedad en que vivimos. A Cristian Palma por sus certeros interrogantes que siempre me obligaron a afinar la puntería. A todos los integrantes de Psicología en Desarrollo porque juntos demostramos que la voz de los estudiantes es válida y puede construir una propuesta que no se amedrenta ante las zancadillas del poder.

Dedico este trabajo a Juan Felipe Piracón, mi hermano, por enseñarme día a día el encanto que ejercen los videojuegos y por presentarme *Halo*. Por supuesto, a Diana Marcela Ospina por hacer de estos cinco y medio años de carrera los más satisfactorios de mi vida.

INTRODUCCIÓN

¿Qué es investigar? Etimológicamente investigar viene del latín *investigare* que a su vez deriva de *vestigium*, ir en pos de la huella de alguien. Investigar es ir tras la pista de algo, seguir cuidadosamente el rastro de lo desconocido, un alguien o algo que solo deja unas pocas señas que deben ser interpretadas por “el cazador”. Justo en el momento en que el animal es cazado y el cazador lo tiene entre sus manos se deja de investigar, se deja de seguir las huellas. Un buen investigador no caza a su presa, no debería presumir tener su objeto en las manos pues al hacerlo lo aniquila y lo borra, tal como el cazador acaba con su presa. Un objeto de investigación deja huellas que el investigador sigue y trata de comprender, pero en el mismo proceso el objeto investigado cubre sus huellas, cambia los rumbos y se escabulle del investigador, no se trata de un objeto pasivo y estático y si así lo fuera no habría huellas que seguir.

La ciencia positivista se funda en la oposición dualista entre sujeto y objeto, el sujeto investiga un objeto. En el caso de lo humano se trata, según el modelo empírico analítico, de un sujeto que investiga a un sujeto *hecho* objeto. Desde otras formas de comprender el mundo (ontología) y otras formas de construir conocimiento (epistemología), se plantea que esa oposición es, en el terreno de lo humano, imposible, es imposible pensar en un sujeto que estudia un objeto, más bien, se habla de dos humanos que se reúnen para construir significados que permitan, como diría González Rey, abrir nuevas zonas de sentido en el conocimiento de lo humano. Así, no se puede negar en pro de una objetividad imposible, lo propio, lo íntimo que hay del investigador a la hora de abordar un problema y cómo eso mismo construye y permite ciertos marcos de relación con esos otros con los que se emprende una investigación.

La entrada al videojuego en este estudio no es gratuita, desde pequeño estuve amarrado a los videojuegos, primero como un anhelo casi inalcanzable que tuve que esperar por más de dos navidades y luego como la forma que sostenía buena parte de la relación con mis amigos, tanto en el colegio como en el barrio. Disfruté mi *Family*¹ jugando Mario Bross y Supercampeones, jugué en *Super Nintendo*² *Spider Man* y *Fútbol Colombiano 96*, luego en *Nintendo 64*³, *Mario Kart*, *Golden Eye* y *Crusin World*. El *Play Station*⁴ trajo a *Dragon Ball* y la *Fórmula Kart*. Luego, en la entrada a la Universidad, mi novia me invitó a jugar *Age of Empires II*⁵. La compra del computador de mi hogar no podía esperar, trabajos, lecturas y demás actividades académicas lo exigían. Cuando finalmente lo compramos me alié con mi hermano menor en una inmersión en el campo de los videojuegos de ordenador. Los videojuegos no son un objeto más, son parte fundamental de mi vida.

La idea de volver tema a los videojuegos no es exclusiva de este trabajo, venía rondando mi cabeza durante toda la carrera, quería hacer encajar esa pasión en la academia. El primer intento lo podría definir como fallido, lo elaboramos con un grupo de compañeras en una materia de la línea clínica, la pregunta central era ¿cómo prevenir la adicción a los videojuegos? Un trabajo que por su misma orientación y el carácter conductista de la materia no podía más que dar algunas recetas para prevenir la adicción de muchachos desubicados que empleaban muchas horas de su vida en los videojuegos.

Luego de esto vino la posibilidad de pensar los medios de comunicación a partir de la educación, más aún, los medios como educadores. Surge entonces la posibilidad de trabajar los videojuegos en el campo de la educación, seguramente desde una perspectiva más compleja y menos “satanizadora”, además partiendo de los marcos teóricos que trabajé

¹ Consola desarrollada por Nintendo que surge a finales de los ochenta y a principios de los noventa toma vuelo en Colombia. Se trata de una consola rudimentaria de gráficas a color que avanzaban en complejidad de sus predecesoras, pero que sin embargo se podían obtener a bajos costos. Vale la pena aclarar que esta consola aún forma parte del mercado, vendida en Colombia por sumas inferiores a los \$30.000, sobre todo en sectores populares.

² Consolada más avanzada que el *family*, igualmente desarrollada por nintendo

³ Nombre de una consola que significo grandes avances en términos de las posibilidades de interfaz entre jugadores y complejidad en los mandos necesario para jugar.

⁴ Consola desarrollada por Sony que causo revolución por ser la primera en utilizar discos compactos como hardware, esto facilitó la adquisición de juegos en el mercado negro, “piratas”.

⁵ Juego de estrategia desarrollado por Microsoft.

durante mi formación, fundamentalmente el psicoanálisis y acercamientos más hermenéuticos al conocimiento que terminan por guiar esta investigación.

Paralelo a esto, el “cuerpo” ocupaba un lugar importante en mi formación, parecía vislumbrarse como un campo posible ante la imposibilidad inicial de trabajar con los videojuegos. Sin embargo, gracias a la profundización en el curso “Cuerpo y marcas de goce”⁶ se abrió la posibilidad de trabajar el cuerpo desde las nuevas tecnologías y así comenzó una carrera vertiginosa que fue impulsada radicalmente por la invitación que me hizo el profesor José Gregorio Rodríguez a trabajar el tema de los videojuegos y la educación en el programa RED. Esta ruta me permitió consolidar una propuesta en la que para estudiar los videojuegos a través del cuerpo como noción que permite ver los cambios abismales que se dan no solo en las tecnologías sino en la forma de concebir los seres humanos y la forma como nos hacemos sujetos, si es que las nuevas propuestas de la sociedad y el mercado lo permiten.

Este trabajo contiene cuatro capítulos. Comienza por hacer un breve recorrido teórico por sus cuatro elementos fundamentales: la noción de cuerpo (analizada desde el psicoanálisis y desde una perspectiva histórica), los videojuegos (su componente visual y su carácter lúdico), el problema de la virtualidad y, la noción de sentido (venida de la psicología histórico- cultural). En el segundo, presenta los antecedentes de investigación y la metodología utilizada para abordar el problema. El tercero expone los resultados y hallazgos que surgieron durante el proceso investigativo. Finalmente, el cuarto, propone una discusión elaborada a partir de los hallazgos y los referentes teóricos, donde se hace evidente cómo la propuesta de cuerpo que hacen los videojuegos y los sentidos que surgen en sus videojugadores responden a lógicas complejas en donde muchos escenarios intervienen de manera diversa.

Justificación

A la pregunta ¿por qué los videojuegos? contestaría “porque me gustan”. Pero hay que sumar a esto mi interés por el psicoanálisis, un interés que marcó todo mi recorrido por la psicología. Pese al ambiente hostil que se le hace al psicoanálisis en las aulas y en los

⁶ Curso ofrecido por la Escuela de Estudios en Psicoanálisis y Cultura de la Universidad Nacional y dirigido por la profesora Carmen Lucía Díaz.

corredores del Departamento de Psicología, decidí emprender un recorrido juicioso por la propuesta de la Escuela de Estudios en Psicoanálisis y Cultura donde pude encontrar preguntas e intereses que la psicología sola no me permitía. El cuerpo se configura como uno de esos intereses, un concepto tratado por muchos campos disciplinares e infinitamente apropiado para entablar diálogos interdisciplinarios.

Este trabajo tiene un sentido particular en mi formación como psicólogo, ya que es la oportunidad de acercarme a un problema en el que nada está dado de entrada, es un campo nuevo y en donde se pueden encontrar más preguntas que respuestas. Es la oportunidad de poner a prueba aquello que aprendí y ver cómo se ponen en relación los nuevos campos de investigación con los saberes disciplinares que circulan en el discurso universitario. No puede más que surgir un diálogo enriquecedor tanto para el videojugador como para el psicólogo y quizás psicoanalista, un diálogo que pueda abrir nuevas preguntas y un campo de investigación prometedor.

Un problema como los sentidos de cuerpo en videojugadores requiere de una mirada transdisciplinar, poniendo en diálogo diferentes campos del saber a propósito de un mismo tema. En este sentido, este trabajo tiene particular relevancia para la psicología pues hace una propuesta teórica y metodológica de acercamiento al campo de los medios de comunicación articulando campos como la filosofía, la historia, la antropología, el análisis del discurso, la psicología histórico-cultural y el psicoanálisis.

Para el campo de la educación la reflexión es aún más valiosa, en este momento las instituciones educativas están en crisis, los medios de comunicación y las nuevas tecnologías complican el panorama y hacen difusas las funciones de instituciones que desde la modernidad se habían constituido como eje de la reproducción de valores de la sociedad. En el panorama actual, pareciera que la televisión, los videojuegos y demás tecnologías de la informática y la comunicación ponen en duda la legitimidad de la escuela. El acrecentado ánimo de los jóvenes por estas nuevas tecnologías y el paulatino desinterés por la escuela, hace que una reflexión sobre medios de comunicación y nuevas tecnologías como los videojuegos, sea completamente pertinente y necesaria con miras a diálogos fructíferos entre educación y medios.

Finalmente, para la sociedad una reflexión sobre los videojuegos es valiosa en la medida en que permite acercarse a un medio ajeno para muchos de sus actores, pero que

sin embargo, está configurando muchas de las prácticas de la actualidad. Los videojuegos como generadores de sentido, son un objeto cultural con gran influencia en la sociedad; sin embargo, por considerárselos simplemente como una forma de entretenimiento, han sido descuidados en su estudio, lo que ha llevado a menospreciar su papel en la formación de las nuevas generaciones. Por esto, para una sociedad en crisis y desbordada por las exigencias del mercado, es totalmente relevante pensar qué papel juegan nuevas tecnologías como los videojuegos en un momento tan crucial de nuestra historia.

Comentando a mis compañeros sobre el tema de mi trabajo de grado, recibía siempre una sonrisa y un “chévere” o “interesante”, al cual no podía más que asentir, pero cada vez más, pareciera que la reflexión sobre los videojuegos y su papel en la construcción de sentidos entre los jóvenes además de ser “chévere” o “interesante”, es necesaria.

HORIZONTE TEÓRICO

Videojuegos y Cuerpo, Posibilidades y Alcances

Los tiempos cambian, no hay duda que el mundo es dinámico y lo humano resiste a la estabilidad y linealidad que muchos quisieran encontrar cuando investigan. La historia de la humanidad está construida a partir de puntos clave, rupturas o eventos que determinaron momentos y sus posteriores desarrollos; así, cada que situamos un punto en el tiempo rápidamente lo ubicamos antes o después de uno de esos hitos para poder tener un contexto que nos permita enunciar algo sobre dicho punto, una lógica en la que un acontecimiento (significante) solo se define en relación con otros. Sin embargo, no se puede pensar que la historia es una sucesión de eventos señalados con una traza en una línea del tiempo, por el contrario, la historia es la organización que alguien hace de esos eventos, la forma como los dispone en el espacio y los articula como un todo coherente llamado “Historia de la humanidad”. Los pensadores siempre han señalado puntos de quiebre, en el registro de los conflictos colectivos se subrayan las dos guerras mundiales y, recientemente, el 11 de septiembre; del lado de la técnica y la tecnología se propone el paso de lo analógico a lo digital y sus consecuencias en los medios de comunicación.

Freud (1967 [1984]) plantea que Copérnico y Darwin, en momentos diferentes, propusieron ideas que cambiaron radicalmente la forma de concebir al ser humano, convirtiéndose en marcas sustanciales en el curso de la historia. Hoy en día todos coinciden en que estamos atravesando un momento coyuntural de la humanidad, por diferentes razones y desde diversas perspectivas.

Se puede decir que somos privilegiados por vivir este momento de cambio, quizás en otras generaciones posteriores puedan preguntarse por lo que pensaba la gente de esta época, como nosotros nos preguntamos qué pensaría un señor feudal en la Edad Media.

Pero el privilegio termina pronto, más allá de un ego lleno por vivir en un quiebre de la historia, es inquietante pensar el vacío que atraviesa la humanidad, la encrucijada de aferrarse a algo que ya no es, pero sin poder comprender lo que sigue y las posibilidades de enganche que ofrece a los sujetos. El lugar del investigador social en este panorama no es afirmar un futuro del cual no hay certeza ni mucho menos; tampoco puede plantear la defensa a ultranza de un pasado abandonado que a los ojos de muchos resulta arcaico. Más bien, debe plantear los interrogantes apropiados para posibilitar la construcción de sentidos que permitan a los sujetos andar por el mundo, sabiéndose herederos de un pasado, ubicados en un presente que responde a ciertas lógicas e intereses pero, también, constructores de un futuro posible.

Como dicen por ahí, “cada día trae su afán”, esta época trae sus afanes: los interrogantes que la atormentan y que la impulsan. Además, cada época tiene objetos que son el resultado de esos interrogantes y la forma como se intenta resolverlos. Muchos han sido los nominados para ocupar el lugar de objeto emblemático del cambio: la televisión, las naves espaciales, los satélites, el ordenador, la tarjeta de crédito, etc. Cuando se alteran e interrogan los modelos de sociedad, definitivamente cambian las formas de hacerse humano, sobre todo si consideramos esto último como algo que no viene dado genéticamente sino que es una construcción que se logra en la interacción con otros sujetos y con la cultura misma.

Muchos autores refieren el cambio que atraviesan los medios de comunicación donde el libro ha sido uno de los principales damnificados (Lévy, 1999) al ser desbordado por las lógicas del hipertexto. El cine comercial comienza a resentir el avance de la televisión y las múltiples posibilidades de descarga que ofrece Internet. Así mismo, el arte (aunque no hace serie completamente con la televisión y los libros) está experimentando con nuevas formas de expresión y de puesta en escena que fluctúan entre lo digital, sobrecargado de tecnologías y, lo corporal, llanamente puesto ahí en el *performance*. Los medios de comunicación son el vehículo y la residencia de las nuevas formas de configuración de lo humano, que están estrechamente ligadas con la caída de los grandes referentes que proponía la modernidad.

El hecho de partir de los medios es parcialmente arbitrario, pues para constatar los cambios de lo humano podemos partir de la teoría cuántica, de la clínica psicológica, de los

giros de la economía, etc. Pero hay que reconocer varias virtudes a los medios, sobre todo a los que van de la mano con las nuevas tecnologías. Estos medios se convierten en una suerte de laboratorio diseñado en el mismo ambiente del cambio, son hijos de una época y en esa medida son privilegiados para dar cuenta de ella. Es en este contexto que aparecen los videojuegos, inmiscuyéndose irreverentemente en el panorama de las ciencias sociales y humanas, presentándose como una de esas nuevas tecnologías, que sin necesidad de hacer alarde de su poder (como sí lo han hecho dispositivos como Internet y las comunicaciones inalámbricas), ha forzado a los intelectuales a voltear su mirada sobre ellos. La aparición de los videojuegos data de los años 70 aproximadamente, y el creador del primer videojuego comercial estaba muy lejos de pensar que su programa de computadora terminaría siendo la semilla de los encantos virtuales a los que tenemos acceso hoy en día.

Los videojuegos son entonces un objeto que encarna el espíritu de la época y se pone en diálogo con un concepto fracturado que pide a gritos nuevas formas de análisis y comprensión: el cuerpo. Las relaciones saltan a la vista cuando nos sentamos frente una pantalla a jugar. Jugamos *con* muchos cuerpos: el que dirigimos con los mandos, los otros cuerpos que aparecen en la pantalla, el cuerpo con el que experimentamos visual, auditiva y táctilmente, el cuerpo de aquellas personas que están representadas por las imágenes de otros cuerpos que aparecen en la pantalla, etc. Algunas veces el cuerpo que nos permite manejar el otro cuerpo nos interrumpe abruptamente separándonos de la pantalla por la obligación de atender a nuestras necesidades fisiológicas. En otras ocasiones el cuerpo de la pantalla en su particular relación con nuestra mismidad nos lleva a frases absurdas desde cualquier punto de vista lógico y biológico “¡Uy! me mataron”⁷ o, quizás a decir algo que fuera de contexto se podría leer como un fragmento del cine colombiano de sicarios “déjeme yo lo mato”⁸.

Pero las relaciones pueden ir más allá, ¿cuál es mi cuerpo, el de la pantalla o aquél con el que oprimo los botones? Cualquier persona diría que el único cuerpo propio es el que oprime los botones y lo otro es una mera representación. Pero es imposible decir que ese cuerpo que está en la pantalla no es del sujeto que juega ya que desde el principio del

⁷ Escuchó asombrada una psicoanalista a sus hijos mientras jugaban frente a una pantalla.

⁸ Decía afanado mi papá a mi hermano mientras jugaban *Tank 1990* en equipo.

juego le es *entregado* y debe mejorarlo, cuidarlo, mantenerlo y rediseñarlo, es ese cuerpo de allá el que le permite seguir jugando y si ese cuerpo es dañado la posibilidad de continuar jugando se reduce, o por lo menos se puede perder lo que se ha avanzado. Así, si la imagen representa algo es claro que no es el cuerpo real, el cuerpo con el que comemos, caminamos y vamos a estudiar, quizás represente otro cuerpo.

Otra posibilidad es decir que ambos cuerpos son del sujeto, pero lejos de resolverse el problema, lo complica pues ¿cómo es posible que tengamos dos cuerpos? ¿en qué se diferencian? ¿qué efectos tiene el uno sobre el otro? y más aún, si consideramos que el cuerpo es pieza clave en la construcción de una identidad, de un *yo* que permite al sujeto relacionarse con los demás, ¿qué implica tener dos cuerpos en ese proceso de construcción?

También se debe tener en cuenta que tal como otros medios como la televisión e Internet, los videojuegos responden a las lógicas del mercado y surgen en un contexto donde lo tecnológico tiene un papel central en la cultura. De este modo, los videojuegos presentan desde su diseño hasta su puesta en acto diversas concepciones de cuerpo: el cuerpo que crea, el que destruye, el cuerpo autoconstruido, el cuerpo que escapa a la muerte, el cuerpo súper-poderoso, el cuerpo bello, el cuerpo horroroso, etc. Dichas concepciones responden a lógicas de mercado, políticas y mediáticas y por esto, cualquier estudio que se haga al respecto debe tener dentro de sus reflexiones estos aspectos

Es obvio que las relaciones posibles entre videojuegos y cuerpo son muchas, pero hasta acá se han planteado los primeros interrogantes que serán reelaborados luego de hacer el ejercicio de esclarecer los dos elementos de la relación (videojuegos y cuerpo). En lo que sigue, se pretende puntualizar para el caso del cuerpo y de los videojuegos aquellos aspectos que permitirán un análisis juicioso de sus relaciones y posteriormente, la enunciación de la pregunta de investigación que orienta este estudio.

¿Qué es el cuerpo? Una Mirada Psicoanalítica

El cuerpo ha sido tratado y entendido de múltiples maneras, desde diversos campos ha sido vehículo y receptáculo de muchos saberes; la física estudia el movimiento de los “cuerpos”, la medicina trata por todos los medios de postergar su muerte con la salud como estandarte, la antropología ha tratado de comprender las diferentes formas de apropiación

que se hacen del cuerpo en las culturas, la sociología ha señalado los juegos de poder que se dibujan sobre el cuerpo y finalmente, los especialistas en el campo de la educación han propuesto reflexiones muy valiosas sobre la domesticación y control de los cuerpos en la escuela, partiendo de la premisa fundamental de que el discurso moldea y deja huella en los cuerpos de los individuos (Foucault, 1977) y la escuela como institución reproductora de la cultura y del orden establecido (Bourdieu, 1998) se convierte en espacio de domesticación de los cuerpos.

Para aproximarse a un concepto tan complejo como el cuerpo de la contemporaneidad es indispensable contar con una teoría que permita relacionarse con diferentes comprensiones del fenómeno, no con miras al eclecticismo sino a las interpelaciones posibles entre saberes, con el fin de avanzar en la comprensión (no explicación) compleja de lo humano. Para este caso, se partirá desde la postura psicoanalítica que a pesar de ser acusada de circularidad y hermetismo, es quizás uno de los saberes psicológicos que han permitido sostener la pregunta por el sujeto en diálogo constante con disciplinas como la historia, la sociología, la política, la antropología y la medicina. Partiendo entonces desde un saber como el psicoanalítico, es posible elaborar una noción de cuerpo que será tensionada por los videojuegos y las nuevas formas de hacerse sujeto y de construir sentidos de cuerpo.

Con este ambicioso horizonte, serán puntualizadas cuatro tesis que dan cuenta de la noción de cuerpo que fundamenta este estudio.

El cuerpo no es el organismo

Freud se formó como médico neurólogo, su ojo estaba entrenado para observar malestares orgánicos, para escuchar las quejas de los órganos y encontrar sus causas, pero su encuentro con los cuerpos de las histéricas, va a cambiar radicalmente el curso de sus ideas. Síntomas espectaculares, afasias, ataques de pánico y las muy famosas parálisis hacían parte de la cotidianidad en la clínica de Charcot, y son estos síntomas con los que Freud se las tiene que ver. Las histéricas tenían un lugar particular en la medicina del momento, el mismo nombre desprendido etimológicamente de útero en griego y la estrecha relación con lo histriónico hacen de las histéricas unas enfermas que para la época eran miradas con desdén, eran lo que las brujas en otra época. Los cuerpos de las histéricas eran

extraños, no seguían las leyes de la medicina tradicional y la llenaban de interrogantes. Así, Freud comienza a distanciarse de la medicina tradicional, pues su amplia capacidad de observación le permite afirmar que en las histéricas hay un más allá del organismo.

Afirmo, con Janet, que es la concepción trivial, popular, de los órganos y del cuerpo en general la que está en juego en las parálisis histéricas, así como en las anestias, etc. Esta concepción no se funda en un conocimiento ahondado de la anatomía nerviosa, sino en nuestras percepciones táctiles y, sobre todo, visuales. Si es ella la que determina los caracteres de la parálisis histérica, es evidente que esta última debe mostrarse ignorante e independiente de toda noción sobre la anatomía del sistema nervioso. La lesión de la parálisis histérica será, entonces, una alteración de la concepción representación; de la idea de brazo, por ejemplo. Pero, ¿de qué índole es esta alteración para producir la parálisis? (S. Freud, 1979 [1893])

Lo que se afecta en las histéricas es *la pierna* (no el músculo abductor). La representación a la que se refiere Freud, es la palabra con la que se denomina usualmente un órgano o conjunto de ellos y no siempre corresponden con la anatomía ni con la estructura nerviosa. De esta manera, el psicoanálisis se distancia de la visión del cuerpo como organismo sensorceptor que funda todo el discurso médico y se ubica más del lado de concepciones antropológicas y sociológicas del cuerpo, por ejemplo, no hay mucha distancia entre el cuerpo del psicoanálisis y el cuerpo como un fenómeno discursivo que propone Pedraza (1996). No obstante no se debe caer en el error de plantear que el psicoanálisis no tiene en cuenta el organismo, pues es innegable que hay un registro físico y orgánico que sostiene el síntoma, en el ejemplo, la pierna no se mueve y eso tiene un sustento en la carne misma, lo que Lacan llamara Real del cuerpo. Así pues, el más allá del organismo no lo niega sino que lo pone en diálogo con la cultura y con el lenguaje.

El ser humano, a diferencia de los animales, posee lenguaje, no solamente como herramienta de comunicación, sino como sistema de configuración del mundo. El lenguaje determina no solo una forma de relación entre sujetos sino también el modo de relación con el entorno. El significado es el mediador fundamental entre el mundo y el ser humano, construimos sentidos de lo que hacemos y de lo que nos rodea. El lenguaje está presente en cualquier registro de lo humano y esto incluye al cuerpo; la influencia directa que el lenguaje ejerce sobre el cuerpo se sostiene durante todos los desarrollos de Freud en el concepto de pulsión, piedra angular de la teoría psicoanalítica, que luego será retomada por Lacan. La distinción hecha por Freud entre *Instinkt* y *Trieb* en los textos en alemán,

señalan dos conceptos diferentes. Así, la traducción correcta de *instinct* es instinto y la de *trieb* pulsión. La pulsión es el resultado del paso del instinto por el lenguaje, un paso que deja marca y que hace desaparecer el objeto, pues para el ser humano no hay un objeto exclusivo, para saciar la sed no le basta el agua, debe tomar Coca cola y no un vaso sino dos litros. Cuando tiene hambre no se sacia fácilmente come demasiado o come muy poco, se le pierden fácilmente los límites y termina enredado, cosa que en el reino animal no pasa, no existen leones o tigres anoréxicos, sus cuerpos tienen objetos claros y distintos, nosotros no, a veces necesitamos manuales que nos explique qué debemos comer, cómo debemos movernos, cómo ir al baño, etc.

El cuerpo es un objeto

El lenguaje introduce una pérdida irremediable, la distancia entre la palabra y el objeto representado es insalvable, por más que se traten de construir palabras precisas nunca será posible capturar los objetos. De allí se desprende el objeto perdido inicial, un objeto radicalmente ajeno, pero que sin embargo impulsa, es causa, pues gracias a él cada quien crea y busca otros objetos que intentan, infructuosamente por supuesto, ocupar su lugar (Sanmiguel, 2003). Es así como el mundo de lo humano está lleno de objetos, objetos de consumo, objetos culturales, objetos permitidos y prohibidos, objetos arqueológicos... y la lista se extiende largamente.

El lenguaje permite hablar de esos múltiples objetos sustitutos, se definen, se clasifican, se explican, etc. Hablar de un objeto conlleva una distancia entre el enunciado y su objeto, *hablar de*, marca dos lugares: el objeto y el enunciado, incluso si el sujeto mismo es el objeto del enunciado pues para poder hablar de nosotros mismos, necesariamente hay que ocupar un lugar tercero. De la misma manera, en el lenguaje el cuerpo es una cosa, un objeto, cuando se habla de él o se lo investiga se convierte en un objeto y como tal responde a ciertas lógicas. Con el paso al capitalismo como sistema de producción, los objetos entran en un circuito de posesión y se inaugura el concepto de propiedad y más radicalmente la propiedad privada. El cuerpo como objeto por la estructura de lenguaje y ubicado en un momento específico de la historia se entiende como un bien, se tiene o no se tiene. No obstante, aunque el cuerpo responde a estas lógicas tiene algunas particularidades,” el cuerpo es uno de los bienes más entrañables del sujeto [...]

uno de sus bienes más íntimos y más propios, sobre el que construye su imagen” (Díaz, 2003, p. p. 98).

Es imposible poner en duda la intimidad del cuerpo, pero sí es posible preguntar de dónde viene, pues si se trata de un objeto, tuvo que ser adquirido por el sujeto, alguien se lo tuvo que entregar para que pudiera ser su propiedad. Esto es delicado, pues implica que en algún momento el cuerpo no pertenece al individuo, en algún momento hay existencia sin cuerpo en tanto objeto del lenguaje: “[...] todo nacimiento implica un cuerpo viviente en blanco. Pero la simbólica del colectivo, su discurso, le será pronto transmitido mediante una marca que compromete y captura su cuerpo” (Sotelo, 2002p. 136). El cuerpo, diferente del organismo, no es dado al sujeto con su nacimiento, hay un cuerpo imaginado por los padres, el que se encuentra en el deseo materno, pero aún ese cuerpo no pertenece al sujeto, es solo con su inmersión en el lenguaje y en la cultura, que ese cuerpo, objeto por el lenguaje, le es dado e inevitablemente viene dado por el Otro⁹ del lenguaje. Los psicoanalistas describen cómo las palabras de la madre son las que en un primer momento comunican al niño sobre su cuerpo, meticulosamente le enseñan el nombre de cada una de sus partes “cabeza, hombros, rodillas y pies”, otros dispositivos también colaboran: la escuela, la televisión y el juego. Pero, saber el nombre de las partes y moverlas con propiedad no implica que el cuerpo sea ahora del niño, hasta ahora ha obtenido un recurso fundamental para tratar de asir ese objeto.

¿Cuál es la función objetual del cuerpo? Junto con (Soler, 2006) se hace factible plantear que el cuerpo es el objeto que le permite al niño separarse del gran Otro, zafarse de la gran boca materna que amenaza con devorarlo. “Este es mi cuerpo mamá”. Es una distancia que interpone el sujeto con respecto al deseo materno, y sólo puede hacer vía el uso de su cuerpo, haciendo con su cuerpo lo que quiere “independientemente” de lo que diga su madre (ensuciarse, revolcarse, correr, saltar, ponerlo en riesgo, negárselo a su madre llegando a deshoras, etc). Esa es la clave de la diferenciación, es el cuerpo como posesión el que le permite al niño tomar distancia de su madre para poder relacionarse con el otro, con el *partenaire*, con los niños del colegio, con los amigos.

⁹ En psicoanálisis se distingue, a partir de los avances de Jaques Lacan, entre otro y Otro. El primero hace referencia al semejante, y el segundo, se refiere en sentido amplio a la cultura y a sus representantes primordiales.

En este primer sentido el cuerpo permite el lazo con los otros, vía el desprendimiento de la primera forma del Otro y primera entidad representante de la cultura, la madre. Pero hay que tener en cuenta que de los objetos se goza (parcialmente), los objetos son dispuestos para gozar y esto se hace particularmente evidente en la contemporaneidad, la televisión no cesa de proponer todo tipo de objetos para el goce de los televidentes, compra-goza. Pero si gozamos de los objetos y el cuerpo, “mi cuerpo”, es un objeto ¿quién goza de mi cuerpo? ¿cómo se goza del cuerpo?

El cuerpo es político

Se ha planteado cómo el cuerpo a través de su entrada en el lenguaje y por tanto en la cultura, se distancia de las concepciones organicistas y además se convierte en un objeto del que se habla y con el que se goza. Adicionalmente, se propuso la pulsión como concepto central del psicoanálisis ya que da cuenta de la entrada del ser humano en el lenguaje y sus implicaciones en el cuerpo.

El concepto de goce en psicoanálisis hace referencia a una amalgama entre placer y sufrimiento que se extrae de la relación de un sujeto con un objeto, este goce es generalmente referido a un registro pulsional¹⁰. Freud propuso tres registros pulsionales, el oral, el anal y el fálico. A cada uno de estos registros corresponde un objeto, el seno, las heces y el falo respectivamente¹¹, Lacan añade dos registros más, el escópico y el invocante, también con sus dos objetos, la mirada y la voz. Cada uno de los registros tiene una localización en el cuerpo, un orificio que se pone en relación con los objetos mencionados. Es en cada uno de los orificios que tiene lugar un goce parcial, siempre incompleto y que por esta misma razón funciona como resorte, para buscar otro objeto que de más, más goce, ¡más! Estos registros no representan otra cosa que una forma particular de relacionarse con el mundo; se dice generalmente que las adicciones refieren a un goce oral, las personas tacañas quedan presas del registro anal y así con las demás. Se trata de

¹⁰ Como ayuda al lector no conocedor de los conceptos psicoanalíticos, se propone un ejemplo bastante conocido. Se dice que el primer pan satisface la necesidad, el sujeto comería por su condición natural, pero cuando se come el sexto no hay ninguna huella de lo natural allí, impera el goce que aunque se apuntala sobre una función vital, la nutrición, la sobrepasa rápidamente.

¹¹ En elaboraciones posteriores a las de Freud, se plantea que la pulsión fálica no hace serie completamente con los otros dos registros y por eso algunos autores prefieren hablar de los registros oral y anal, quedando la referencia al falo como organizador de la serie pulsional.

formas de gozar particulares, que constituyen la forma como un sujeto *usa* su cuerpo. Podríamos completar la frase: “mamá este es mi cuerpo y yo gozo así”.

Soler (2006) plantea que vía la particularidad del uso del cuerpo que cada quien hace de su cuerpo la pulsión tiene su reverso político proveyendo de identidad al sujeto. Cada quien usa su cuerpo a su manera, cada quien elige su goce, pero además cada quien pone su cuerpo en el lazo social de una forma específica, los deportistas, los bailarines, y cada una de las formas de usar el cuerpo implican también una puesta del cuerpo para que el otro goce. El cuerpo entonces, es sustancia gozante (Soler, 2006) en tanto que goza, pero también en la medida en que es gozado.

En los planteamientos que hace Freud sobre la cultura aparece una relación muy fuerte entre la figura del padre y la Ley. Según Freud, ambos tienen como función declarar como interdictos ciertos goces, para el caso del padre, debe declarar a la madre como objeto prohibido y de allí se desprenden todas las leyes de la cultura. En los primeros estudios de otras culturas, antropológicos por excelencia, primaba el deleite por las peculiaridades del otro y se dedicaba una parte importante del estudio a las prácticas de los indígenas, ¿cómo usa su cuerpo el otro? ¿cómo goza de y con su cuerpo el otro? La historia de la etnografía muestra que cada vez más se hizo necesaria la entrada *in situ* del antropólogo en la cultura del otro (Guber 2001), era necesario *estar en* la comunidad para poder comprenderla y hablar de ella, para comprender su sistema de valores, cada vez más se comprendía la necesidad de situar ese goce otro en relación con una Ley, pues es la Ley de la cultura la que declara goces prohibidos y permitidos. Es con respecto a esa Ley que los sujetos inscriben su goce, ubican el uso de su cuerpo y vale la pena preguntarse por cómo se han dado estas tensiones entre las formas de uso y el orden establecido.

Lo anterior abre la puerta al camino del cuerpo como garante de identidad en el hacer, muchas veces a la pregunta “¿usted qué es?” lo que acude es la profesión, un hacer con el cuerpo, pero más allá, el uso del cuerpo da cuenta de un posicionamiento frente a la Ley, un estilo propio de posicionamiento frente al otro y al Otro, en tanto que implicados en mi cuerpo. De esta forma, el cuerpo como exterioridad y primer objeto en el lazo social, se vuelve político en el sentido amplio de la palabra. En este punto es inevitable pensar que es el lugar del joven el que históricamente se ha visto llamado a innovar, a distanciarse de la demanda, por eso la queja reiterada de que “a los jóvenes de hoy en día no les importa

nada”. Son los jóvenes los que en cada momento histórico han mostrado radicalmente ese uso político del cuerpo... siempre es del lado joven de la sociedad que vienen los nuevos goces, los que aún no están prohibidos ni permitidos, están al margen e introducen el desorden clasificatorio, obligando constantemente a repensar lo humano (Melman, 2002).

Las denominadas tribus urbanas muestran cómo el cuerpo, especialmente el del joven, es político. *Skinhead* deambulan por todo el mundo y su cabeza rapada es el nodo de identificación en lo social. Los *punk* con sus crestas y sus pantalones entubados caminan por la ciudad exponiendo su atuendo a los demás, mostrando su cuerpo y su forma de usarlo. Pero además de las tribus urbanas, es posible situar formas de usar el cuerpo que ponen en aprietos a la sociedad adulta, los tatuajes, el *piercing*, el bikini, la minifalda, etc., todos implican el cuerpo: marcado, perforado, expuesto y sobre expuesto, y todos sobrepasan los límites, dividen las opiniones y dan identidad al portador, pues es *su* forma de decir lo que piensan de la cultura y de relacionarse con los demás, con los que visten igual o con los que detestan su irreverencia.

El cuerpo es un lugar de expresión de la identidad siempre entendida en su relación con la cultura y con la Ley, esto en los jóvenes toma un lugar particular y la pregunta por el contexto actual y las nuevas formas de goce que exhiben los jóvenes comienza a hacerse relevante para comprender los nuevos cuerpos pues los usos se enmarcan en un contexto social, político y cultural que debe ser tenido en cuenta a la hora de acercarse al fenómeno.

El cuerpo es imagen

Si bien el uso del cuerpo provee de identidad al portador, hay otra identidad que lo precede, la identidad con la imagen del cuerpo. Con imagen del cuerpo se hace referencia, no solo a la imagen especular, punto por punto, sino a toda la que se ha construido vía el Otro a través del lenguaje. Si el cuerpo es un objeto, un atributo externo, debe haber un proceso que lleve a que ese objeto extraño se haga íntimo y se convierta en lo más cercano a una representación del yo.

En uno de sus primeros trabajos, Lacan elabora el “Estadio del Espejo”, allí muestra de qué manera se conforma el yo (*je*) desde el exterior del sujeto. En este proceso el cuerpo tiene un papel central ya que a través de él se configura el yo. Hacia los seis meses se da el encuentro entre el niño y el espejo, a partir de allí y en oposición a las demás especies, el

niño se da cuenta de que aquello que aparece en la imagen es suyo y que pese a la dificultad en su control le pertenece, cada que él mueve una mano la imagen lo hace también. *La función del estadio del espejo se nos revela entonces como un caso particular de la función de la imago, que es establecer una relación del organismo con su realidad o, como se ha dicho, Innenwelt con el Umwelt.* (Lacan, 2005a). La imagen del espejo da al infante una pauta de relación entre el organismo y su entorno, de manera tal que se comienza a tejer una mismidad entre la imagen, el individuo y su organismo. Definitivamente se comienza a configurar una noción de cuerpo que trasciende el organismo (aunque parte de él) y lo pone en relación con su propia subjetividad y con su lugar en el mundo.

Sin embargo,

la forma total del cuerpo, gracias a la cual el sujeto se adelanta en un espejismo a la maduración de su poder, no le es dada sino como Gestalt, es decir en una exterioridad donde sin duda esa forma es más constituyente que constituida (Lacan, 2005a).

Se trata, en esencia, de una imagen que viene del exterior, no de un esfuerzo del sujeto de proveerse una imagen de unidad, es de afuera que llega y se instala gracias a las insuficiencias naturales de la especie, la marca del lenguaje. La imagen de la que se habla no es solo la del espejo o la fotografía, sino que también está compuesta por todo lo que de afuera acude a configurar el cuerpo en tanto unidad propia del sujeto, esto incluye las palabras de los padres, los requerimientos de la escuela, las imágenes de la televisión y por supuesto las de los videojuegos. Parece muy sencillo, pero en realidad ubica al cuerpo como objeto de goce y amarrado a un deseo, la imagen que se construyen está impregnada de lo que el Otro quiere de nosotros, en todas las imágenes que circulan hay una intención que subyace, hay un ideal de lo que deben ser los cuerpos, organizados, aseados, disciplinados, consumidores, etc.

Hay dos formas de pensar el problema, por un lado la importancia de la imagen en el proceso de estructuración del cuerpo, como articuladora de una entidad completa con límites y formas de goce. Pero además, a partir del estadio del espejo lacaniano podemos comprender el lugar primordial que tiene el cuerpo en la estructuración del Yo, así, no es absurdo plantear que cuando se estudia el cuerpo, se está abordando el problema del sujeto, esto es, la forma como un individuo se mueve en su cultura, amarrado al lenguaje, inmerso en el campo del deseo y de los ideales.

Sin embargo, en una época en la que las imágenes abundan (por supuesto las de los cuerpos también), hay que preguntarse qué peso tiene esta proliferación de imágenes en la constitución subjetiva. El primer intento de respuesta desde el psicoanálisis viene dado por el filósofo francés Dany Robert Dufour (2007), con su propuesta del *Estadio del espejo televisual* donde propone que con la introducción de las cámaras el estadio del espejo propuesto por Lacan se altera considerablemente pues el sujeto ya no se identifica en una relación especular, basada en el error de la contralateralidad propia de la imagen del espejo. La cámara de video elimina la contralateralidad y elimina el error, ya no se aprecia el sujeto desde dentro sino desde fuera y el reconocimiento es desde un lugar tercero, como si fuese otro, ahora el reconocimiento se da en tercera persona. Es el otro el que reconoce el cuerpo mientras que el sujeto exclama al verse en el video “¿En verdad me veo así?”.

Los cuatro aspectos anteriores configuran una noción de cuerpo que lo instalan en un contexto cultural, un cuerpo diferente del organismo, atravesado por el lenguaje, construido a partir de imágenes venidas desde fuera y finalmente puesto en escena a través de sus usos en el entramado de relaciones humanas propias de una cultura. No es otra cosa que un producto del contacto del ser humano con su cultura, esto es, con sus pares humanos y con las instituciones en que hacen parte de entramado social. Se trata, en este estudio, de un cuerpo situado en contextos particulares y que no se puede pretender estable y constante sino dinámico y en construcción. Los componentes anteriormente descritos no tienen ningún contenido, todos obligan a detenerse en los sujetos para determinar cómo se configuran desde su singularidad, en la puesta en escena momentánea y efímera del videojuego, cómo se relacionan con los cuerpos de los demás, con las demandas de la sociedad y con la propia existencia del sujeto.

¿Cómo ha sido Pensado el Cuerpo? Una Mirada Histórica

Estamos en un momento de cambio (cambio que por supuesto se refleja en el cuerpo) donde las concepciones de lo humano se han afectado en sus bases. Por tanto, es necesario ver las propuestas de momentos anteriores que competen al campo en el que pretendemos comprender un fenómeno. En este sentido, para poder comprender el cambio hay que revisar los estados anteriores para así ubicar mejor los puntos de cambio.

Asumiendo el cuerpo como cultural, es necesario pensarlo como histórico, diseñado y designado de diferentes maneras con el paso del tiempo, inscrito en discursos cambiantes e incluso contradictorios que de una u otra forma conciben formas de ser humano. El abordaje de la propuesta de una época va más allá de la mera enunciación de una tendencia, define y de pauta a la construcción de las subjetividades y de la relación entre los sujetos.

El cuerpo de la religión

El discurso religioso rigió por mucho tiempo en Occidente. Lyotard (1991) y Dufour (2003) y algunos autores que trabajan las posmodernidad plantean la religión como uno de los principales metarrelatos. En tanto metarrelato, la función de la religión es (era) sostener la realidad de los sujetos, incompletos y tachados, dar seguridad donde no la había, la muerte, lo bueno, lo bello, etc. La religión predominante en Occidente es la cristiana, con todas sus tensiones y conflictos internos entre congregaciones; sin embargo, podemos leer una propuesta unificada sobre el cuerpo “el cuerpo es la casa de los demonios”. Podemos ver diferentes relatos al interior de este gran discurso, la humildad y el despojo de todo lo material, la prohibición de la sexualidad y en fin, lo que de alguna manera Vidal (2004) denomina como el “choque entre lo fisiológico y lo sagrado” donde lo sagrado lucha tenazmente por controlar lo corporal.

En el discurso religioso el cuerpo debe ser acallado, reprimido y domeñado. Todo el mundo de las sensaciones es excluido y considerado como peligroso pues, como lo plantea Pedraza (1996), en el discurso religioso, al controlar el cuerpo, se terminan por dominar los sentimientos, los pensamientos (los que tienen que ver con el cuerpo y los que no) y los sujetos. Esta regulación se hace vía el confinamiento de los placeres (Foucault 1977). La Iglesia regula (o anula) los placeres, sobre todo los que tienen que ver con el cuerpo: la sexualidad no existe, cumple solamente una función reproductiva. La religión se concentra en una regulación extrema de los usos del cuerpo, el pecado se convierte en una fórmula muy difícil de evadir en el registro de lo público, así los cuerpos terminan por verse obligados a disfrutar de “puertas para adentro”, temerosos ante el poder desmedido de la mano divina, pero ilusionados con la promesa de un paraíso que posteriormente brindaría

placeres inimaginables, pero descorporalizados, los placeres divinos del alma infinitamente superiores a los mundanos y demoniacos.

El cuerpo de la salud y la higiene

La aparición de estos dos valores como eje central del cuerpo es reciente, aparecían eventualmente con las plagas que traían epidemias que causaban la mortandad de los niños y la proliferación de cuerpos putrefactos que debían alejarse de la ciudad. Salud e higiene no tenían un papel central sino más bien esporádico. Pedraza (1996) afirma que para el caso colombiano, la higiene hace su entrada en la escena social hacia los años veinte, introducidos a través de los manuales de urbanidad que comienzan a mencionar como argumentos principales del cuidado del cuerpo, la salud y la limpieza, mientras que “ser un buen cristiano” se da por supuesto, pues todo buen cristiano es aseado. Este es uno de los discursos más claros, porque de entrada su nominación alude al cuerpo. A diferencia de la religión y la industria, la salud y la higiene conforman un discurso *exclusivo* del cuerpo.

Esta especificidad no solo ayuda en su exposición, sino que genera una serie de productos muy escuetos. Reglas claras: el baño debe ser diario, los dientes se deben lavar tres veces al día, los olores se deben enmascarar, los fluidos corporales son sucios, se debe acudir al médico una vez al año...¹². Adicionalmente, la higiene y la salud son dos conceptos que además de estar estrechamente relacionados, se adaptan fácilmente a la cientificidad del siglo XX. Si todo puede ser medido, controlado y predicho; el cuerpo no sería la excepción... ¿por qué habría de serlo si la medicina busca la exactitud?

El cuerpo industrial

El cuerpo humano es una pieza de la gran maquinaria empresarial. El obrero del fordismo es una pieza más en el proceso de producción seriado (Rueda, 2004) y la diferencia no es mucho mayor en el taylorismo. Se trata entonces de un cuerpo que ejecuta, que cumple una única tarea, es un cuerpo parte de una máquina. Se concibe un cuerpo funcional, con todo lo que ello implica: fortaleza, destreza, precisión y demás valores que

¹² Al respecto ver la descripción detallada que elabora Sandra Pedraza de las formas como los manuales de Urbanidad dan el paso de lo católico a lo higiénico.

se pueden ver implicados en el proceso de producción de un objeto. Este no es el cuerpo que se encuentra amarrado a un sujeto, ni el cuerpo que siente, es *el cuerpo que hace*.

Paula Sibilia sostiene que “las sociedades industriales dieron a luz cuerpos sumisos pero productivos, dispuestos a trabajar en el ámbito de las escuelas y las fábricas, mientras se sofocaban sus potencias políticas y se coartaban las tentativas de resistencia” (Sibilia, 2005, p. 31) . A una idea de cuerpos dóciles y sanos, en los discursos religioso e higienista, se suma la noción de productividad, un cuerpo que no es capaz de trabajar no es un cuerpo bueno, los ancianos y los niños tienen cuerpos desgastados o aún no listos *para*, lo valorado es aquello que produce.

Tres interrogantes a los discursos

Cada uno de los discursos expuestos tiene un referente concreto (la religión, la salud y la medicina, y la industria y el trabajo). Pero ¿cómo pensar un discurso sobre el cuerpo en la actualidad cuando los grandes referentes de la sociedad han desaparecido? Por el momento, simplemente se refieren los interrogantes que plantea la actualidad a los tres discursos expuestos.

En primer lugar, es factible preguntar al discurso religioso por la muerte de Dios, efecto de la ciencia y promulgada por Nietzsche y autores que trabajan la posmodernidad, ¿cómo pensar un cuerpo aún gobernado por la religión? Definitivamente ya no hay un cuerpo que es hogar de todos los demonios. De hecho, en las intervenciones que realiza la Iglesia católica (en el caso colombiano por lo menos), no hace referencia directa al pecado sino que alude a argumentos como el valor primordial de la vida¹³. Sin embargo, la práctica ha venido superando el debate y así lo demuestran todas las técnicas de reproducción asistida y las intervenciones sobre el genoma humano, donde literalmente el ser humano ha adquirido la potestad de dar vida, pasando sobre las reglas divinas e incluso sobre algunas de la madre naturaleza.

El segundo interrogante se plantea al discurso de la salud y la higiene: ¿cómo promover cuidados, conductas y demás aspectos de la promoción de la salud y la higiene cuando cada vez más la enfermedad y su tratamiento tiende a ser una cuestión de ingeniería genética, al punto que se podría pensar que nos enfermamos porque aún no han descubierto

¹³ Se hace referencia al caso particular del aborto y demás métodos anticonceptivos rechazados por la Iglesia.

el gen de aquello que me agobia y se esperaría que en un futuro (no sabemos qué tan próximo) la enfermedad sea cuestión del pasado?

Finalmente, lo virtual interroga la industria y su concepción sobre el cuerpo productivo. ¿Cómo pensar en un cuerpo productivo cuando cada vez el bien que circula es la información, un bien que prescinde de un proceso de producción localizado y consolidado a partir de cuerpos trabajadores? Pierre Lévy (1999) muestra cómo cada vez más se habla de empresas virtuales en las que los trabajadores no tienen espacios fijos, no necesitan *estar en* la empresa para *ser* parte de ella. Pareciera entonces que han surgido nuevas formas de explotación de los cuerpos en las que lo real, la materialidad del cuerpo, no es ya requerida en espacio y tiempo precisos sino que más bien el control está dado por otro tipo de estrategias más sutiles, frente a las cuales las organizaciones de trabajadores poco pueden hacer. El único factor que permite medir los cuerpos es el capital, no importa cuánto se trabaje, dónde o con quién, el problema radica en que tan rentable resulta. En esta lógica, grandes aparatajes físicos (empresas, fábricas, etc.) resultan muchas veces más costosos de mantener que los equipos de trabajo virtuales o las maquinarias automatizadas. Al ser la rentabilidad, entendida como ganancia bruta, la que rige las formas de relación, el cuerpo no tiene una Ley consistente que lo limite (Boltanski & Chiapello, 2002; Pommier, 2002).

Quedan expuestos dos acercamientos al cuerpo, por una parte desde la teoría psicoanalítica y por otra, desde los discursos que han surgido a lo largo de la historia reciente de Occidente. El cuerpo se entiende como un fenómeno cultural y social, diseñado, designado y asumido en un entramado social donde se ponen en juego aspectos particulares de cada sujeto (sus relaciones parentales p.ej.) y aspectos más globales como las lógicas del mercado y los medios de comunicación. En este entramado se pueden encontrar diferentes objetos y uno de ellos son los videojuegos y su comprensión será objeto del siguiente apartado.

Los Videojuegos

Los videojuegos tienen dos características fundamentales para convertirse en el objeto que se pondrá en relación con un concepto amplio como el cuerpo. En primer lugar, se puede afirmar que los videojuegos encarnan el espíritu de cambio de la época, sintetizan

en su interior todo lo que los teóricos denominan como la caída de metarrelatos y el cuestionamiento a dos dimensiones fundamentales del ser humano (y de cualquier cosa que *sea* sobre la Tierra), el espacio y el tiempo. En segunda instancia, los videojuegos son abordables metodológicamente, bien sea del lado de los videojugadores y sus relaciones con las plataformas y/o desde el análisis de los títulos del mercado. Tal como dice Turkle (1995), los videojuegos son una de las formas que más nos cuestiona sobre la subjetividad, sobre la forma como nos constituimos en el mundo y se podría decir que ese es su mayor encanto. Adicionalmente, los videojuegos son un objeto con el que cientos de millones de niños y jóvenes han tenido algún contacto y esto favorece enormemente la construcción de un conocimiento pertinente y válido tanto para el académico como para el jugador. Las razones anteriores permiten afirmar que además de ser un objeto que deslumbra, los videojuegos son pertinentes como objetos que se prestan a ser pensados desde la academia.

Los videojuegos: una breve historia

Para comenzar, es pertinente hacer unos breves apuntes sobre el desarrollo que han tenido los videojuegos desde su creación, para dar cuenta del crecimiento exponencial que han tenido los videojuegos tanto en complejidad como en el impacto generado en su *target*¹⁴, niños y jóvenes principalmente.

El desarrollo de los videojuegos ha estado íntimamente ligado con el avance en las posibilidades tecnológicas. Así pues, a medida que han avanzado las velocidades de procesamiento y la calidad de la imagen, dimensiones fundamentales para el videojuego, estos mismos han aumentado en complejidad. Empero, no se debe restringir el avance de los videojuegos a las posibilidades tecnológicas que ofrecen los ingenieros de sistemas, sino que también las temáticas y las concepciones del lugar del videojuego en la cultura han marcado su posicionamiento como medio de entretenimiento que ha terminado por desplazar al cine (por lo menos en ventas).

Desde el lanzamiento del primer título comercial llamado PONG, en el que una línea blanca se desplazaba para “golpear” un punto que rebotaba por el campo de la pantalla, hasta los avanzados juegos de estrategia de la actualidad, el cambio ha sido drástico. Hay

¹⁴ Población objetivo de un producto.

dos perspectivas para el análisis de dicho cambio, una la complejidad temática y otra la complejidad de la interfaz.

Las temáticas han avanzado de formas primeras en que no se trataba de representar ningún aspecto del mundo sino simplemente ofrecer a un usuario un entorno en el que pudiera divertirse realizando un par de acciones (desplazarse arriba y abajo). Con el pasar de los años el número de acciones comenzó a incrementarse y se dio paso a la posibilidad de disparar, hablamos aquí del juego *Space Invaders*¹⁵, en donde el jugador controlaba una nave, de izquierda a derecha o de arriba abajo; pero el cambio no sólo está en la cantidad de acciones sino en que el jugador comienza a dirigir un objeto que representa algo, una nave, un fontanero¹⁶, o cualquier personaje, que en resumidas cuentas, puede ser el videojugador “¿usted es Luigi o Mario?”¹⁷. A partir de este momento podemos identificar dos transformaciones fundamentales en la línea histórica de los videojuegos, por una parte la aparición de los videojuegos en *primera persona* y de otro lado, los videojuegos de estrategia.

Los videojuegos en primera persona se diferencian de los descritos anteriormente fundamentalmente en que ubican “la cámara” de tal manera que el videojugador ve en la pantalla lo que el personaje está viendo, ya sea que se encuentre en una selva, en una nave o un planeta desconocido. En este tipo la sensación de pertenencia es mucho mayor, así, el jugador se identifica, en todo el sentido de la palabra, con el personaje que controla. Por otro lado los juegos de estrategia adquieren una visualización completamente diferente, elevan la cámara hasta los cielos y el videojugador deja de controlar un único personaje para manejar una civilización completa o un ejército o quizás una ciudad¹⁸. Hay que aclarar que estos dos tipos de juego no siguen el uno al otro sino que coexisten en la actualidad.

El anterior intento de sistematización de la historia de los videojuegos corresponde a un ejercicio sencillo en el que se recogen los principales tipos de juegos atendiendo a una característica fundamental como lo es la forma de interacción entre el juego y el videojugador. No se trata de una clasificación a partir de los contenidos de los videojuegos

¹⁵ Famoso juego que fue replicado por muchas empresas con diferentes nombres, su trama esencial era una nave espacial que iba destruyendo naves extraterrestres y disparando y esquivando los disparos.

¹⁶ Como en todas las series de Mario Bros y Sonic

¹⁷ Un tercero que llega a mirar a dos personas que están jugando Mario Bros y desea saber quién maneja el personaje que aparece en la pantalla.

¹⁸ Como los casos de *Age of Empires*, *Comandos* y *Sim City*, respectivamente.

ni tampoco a partir de los avances tecnológicos o de los principales títulos en la historia pues aunque se trata de un aspecto importante en el análisis de los videojuegos como objeto, su adecuada realización demandaría un tiempo considerable y en el ánimo de no distraer los esfuerzos del objetivo central del trabajo bastará con la anterior descripción.

Los videojuegos: un intento de comprensión.

Los videojuegos son un bien cultural, esto es un objeto que se da en unas condiciones particulares, tanto históricas como sociales. Un bien cultural se inserta en las lógicas de una sociedad convirtiéndose en transmisor de aquello que la estructura, esencialmente sus relatos y mitos fundantes. Indudablemente, estos mitos o relatos que sostienen la cultura dan una pauta para el lazo social, es decir, la forma como convivimos con los demás, lo que está bien y lo que está mal, lo que existe y lo que no. Sin embargo, como lo sostienen los teóricos de la posmodernidad no hay posibilidad de seguir pensando la sociedad en los términos de la modernidad, donde un metarrelato estructura toda la organización de una sociedad, los metarrelatos junto con sus grandes sujetos han desaparecido (Dufour, 2003), se relativizan en su esencia y se trasgreden los límites que otrora era impensable ignorar (Melman, 2002). En este complejo panorama se ubican los videojuegos, convirtiéndose en un objeto sumamente interesante pues a la vez que representa todas las nuevas formas de relación entre los sujetos, tiene su resorte en un artificio tan antiguo como es el juego.

Así pues, en el camino de la comprensión del videojuego debemos acercarnos a tres aspectos que consideramos fundamentales. Primero, lo que corresponde a las imágenes del videojuego, es decir, su video; segundo, el videojuego como juego y finalmente, los videojuegos en el panorama de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de la informática y la comunicación.

El video de los videojuegos. Los videojuegos como dispositivo tecnológico requieren de un soporte técnico, una consola, un computador, pero sobre todo, una pantalla. No importa si está incorporada como en las consolas portátiles o si hace parte de un casco como en algunos simuladores; la pantalla es condición *sine qua non* del videojuego; desde el primero hasta el título más avanzado requieren una pantalla. Sin embargo, es necesario preguntarse por la naturaleza de las imágenes de los videojuegos para así poder entablar diálogos con lo que hemos avanzado hasta aquí sobre el cuerpo.

Hay dos niveles en los que se puede tratar el problema de las imágenes del videojuego, primero desde lo general, concerniente a la imagen en movimiento, común en muchas formas de expresión y medios de comunicación de la actualidad (cine, televisión, arte, anuncios publicitarios, entre otros). El segundo corresponde a la particularidad de las imágenes digitales, imágenes que son el sustento de los videojuegos y que introducen nuevas problemáticas con respecto a la imagen en movimiento.

Es factible decir que las imágenes en movimiento no son otra cosa que un artificio engañoso. Una imagen en movimiento es la sucesión de imágenes estáticas presentadas a tal velocidad que el cerebro humano las capta como un movimiento, este fenómeno es bautizado por los estudiosos del tema como “ilusión de movimiento aparente”. Por supuesto hay variaciones con respecto a la calidad de la imagen, a la cantidad de cuadros por segundo que se presentan en determinados formatos, pero en esencia se trata de un artificio, hacer aparecer algo que en realidad no se encuentra allí, el movimiento. Como veremos más adelante este hecho no se puede pasar por alto, ya que de entrada estamos hablando de una simulación como sostiene Baudrillard (1978).

Sin embargo, el movimiento aparente no es la única ilusión que permiten las imágenes en movimiento, la tercera dimensión también se pone en juego dentro de este tipo de imagen. En su clase sobre televisión, el profesor Jaime Ramírez¹⁹ relata que en las primeras proyecciones de cine (si no es la primera) la locomotora de los hermanos Lumière que se acercaba rápidamente hacia la cámara y parecía invadir las salas de teatro, aterrizzaba a la gente que la veía venir, “como sí” realmente los fuera a atropellar. La imagen en movimiento crea la ilusión de un espacio que, a diferencia de las pinturas realistas, es habitable por los personajes y los objetos, un espacio en el que “ocurren” cosas y que de vez en cuando confundimos con el nuestro. Así pues, la imagen en movimiento, la misma de los videojuegos, con un soporte esencialmente bidimensional²⁰, hace aparecer una tercera dimensión en la cual se desarrolla el movimiento aparente. Aunque parezca sencillo, este artificio ha cautivado a la humanidad y cada vez más las pantallas se

¹⁹ Director de la Escuela de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia y docente del curso “Televisión”.

²⁰ Los “cine domos” y las pantallas de algunos artefactos de realidad virtual utilizan pantallas circulares o envolventes que sin embargo no son otra cosa que la superficie de una esfera y en tanto superficie no pueden más que restringirse a dos dimensiones.

inmiscuyen en la vida de los hogares, las empresas, las escuelas y los locales comerciales, a tal punto que en la actualidad es imposible pensar el mundo humano sin las pantallas.

El segundo nivel, el de las imágenes digitales, no se puede comprender aislado del primero ya que las imágenes digitales son esencialmente un caso especial de imagen en movimiento, tan especial que podríamos decir que desbordan los alcances de las primeras. Las imágenes digitales introducen un factor muy especial y es que permiten distanciarse de la realidad, dando paso a un nuevo mundo que no es una réplica del verdadero. Esto se hace más claro cuando analizamos las imágenes que por oposición a las digitales podríamos llamar análogas. Una imagen análoga representa el mundo, así pues, la locomotora de los hermanos Lumière representaba una locomotora real, es más, la imagen en movimiento era una sucesión de fotografías de una locomotora real que se estaba moviendo, estas imágenes en la mayoría de los casos toman como medida el grado de similaridad con el objeto representado ¿qué tan real se ve la locomotora? Definitivamente las imágenes digitales en muchas de sus expresiones actuales no son representaciones que apunten a la fidelidad y a la relación punto por punto con la realidad. Las imágenes digitales se desprenden de la realidad para crear nuevos mundos que deben aparecer como posibles, objetos que parezcan reales a sabiendas de no serlo, es esta la confusión que según Darley (2002) atrae a los espectadores. Se trata de construir una *pseudo* realidad en la que se desenvuelven *pseudo* personajes, el ideal de captura desaparece, la *pseudo* realidad utiliza como trampolín las “leyes” de la realidad para inventar una nueva, así lo refiere Turkle al caso específico de los videojuegos:

En los videojuegos los objetos vuelan, dan vueltas, aceleran, cambian de forma y color, desaparecen y reaparecen. Su comportamiento, como el comportamiento de cualquier cosa creada por un programa de ordenador, tiene los límites que la imaginación del programador impone (Turkle, 1995, p. 85).

Baudrillard (citado en Darley, 2002) lleva la cuestión más lejos, plantea que la ausencia de referentes de la realidad, la ausencia de representación, hace que las imágenes no tengan ningún significado, son desprovistas de todo valor, llegando a la fórmula de “la imagen por la imagen”, no habría forma de indagar por un sentido y el espectador quedaría fascinado vía lo sensorial, atrapado por imágenes complejas con sonidos tan reales y colores tan vivos que las alternativas de escape son pocas.

Por supuesto los videojuegos se encuentran en este campo de las nuevas imágenes que se generan a través del ordenador y se podrían ubicar en el centro del debate. Al igual que ocurrió con el cine, las imágenes de los videojuegos han venido cambiando, a mayor velocidad y en un periodo de tiempo mucho menor; de juegos con una pantalla a blanco y negro en un espacio virtual de dos dimensiones, hemos pasado a una pantalla a color que permite transitar por mundos complejos, amplios y profundos.

El giro que introducen los videojuegos está precisamente en que las imágenes que aparecen en pantalla no son creadas en su totalidad por los productores de los videojuegos pues el jugador, por medio de sus controles crea la imagen, decidiendo si el personaje salta, gira, golpea o simplemente no se mueve. Se trata entonces de una imagen construida entre los dos, diseñador y jugador, siguiendo a Squire (2006), debemos comprender los videojuegos como una interacción entre estos dos estamentos. Hasta acá quedan explícitos dos elementos, el espacio de albedrío (parcialmente ilusorio) que le otorga el videojuego al jugador, y la sensación de presencia, *como si* pudiera habitar estos mundos. Ambos conceptos son problemáticos y están llenos de salvedades. El albedrío es relativo, y está sujeto al tipo de juego del cual dependen las posibilidades que tiene el jugador de crear sus propias imágenes; en resumidas cuentas, de contar su propia historia. La mayoría de juegos poseen una lógica cerrada que como dice Darley (2002), sólo le permiten al jugador tener la ilusión de que completa el juego, es decir, hacer lo que es pertinente para terminarlo, recorrer un camino diseñado previamente. Sin embargo, entre más abierto o emergente es el juego, sobre todo en los de rol, el jugador comienza a contar historias nuevas, a apropiarse de personajes de manera diferente y relacionarse con otros personajes creados por humanos, para finalmente construir una historia (Peinado & Santorum, 2004).

De esta forma, más que una particularidad técnica, las imágenes digitales y de suyo las de los videojuegos, plantean interrogantes a las formas de representación y a las formas en que se narran y construyen historias, aspectos esenciales atravesados por la cuestión del tiempo y el espacio que se analizaran a propósito de las relaciones entre el cuerpo, los videojuegos y lo virtual.

El juego de los videojuegos. De entrada, decir que los videojuegos son un juego puede parecer obvio, pero cuando se hace un acercamiento cuidadoso al tema, esto tiene implicaciones de largo alcance. Hay dos fuentes que me servirán para esbozar lo que

considero básico en el debate del juego de los videojuegos. En primer lugar están los avances de los teóricos del juego, principalmente Huizinga (1943) considerado como el padre de la ludología. De otro lado, los aportes que hace Elkonin (1980) desde la psicología histórico-cultural.

Cuando se hace un acercamiento a los textos que abordan el concepto de juego generalmente se retoma la misma definición planteada por Huizinga, donde hace referencia a las reglas, al carácter representacional del juego, etc. Pero antes de llegar allí, es pertinente comenzar por dos tesis, que son los pilares fundamentales para acercarse al tema del juego. Lo primero es la frase que Huizinga enuncia claramente y que se suele pasar por alto: “porque el juego, cualquiera que sea su naturaleza, en modo alguno es materia” (Huizinga, 1943, p. 17) ¿Qué significa que el juego no sea materia? Decir que un juego no es materia nos lleva a pensar que el secreto del juego no se encuentra en todo su aparataje físico, algo así como que el secreto del fútbol no está en el balón. El juego no es un objeto físico, no está constituido por materia y por tanto, no se rige por las leyes de los objetos. Así, no tendría sentido estudiarlo buscando leyes como en la física (ciencia por excelencia de las leyes de los objetos).

Pero si no se trata de un objeto, no responde a las leyes de los objetos y no se puede estudiar como objeto ¿qué es?, ¿cómo funciona? y ¿cómo se debe estudiar? Demos paso a la segunda afirmación que retomo de Huizinga: *todo juego significa algo*. ¿Hasta qué punto decir que un juego *significa* apunta a la esencia? Lo primero que hay que señalar es que el hecho de que signifique algo señala hacia un sujeto, no puede haber un significado sin un sujeto que lo enuncie. Si en la esencia del juego está significar, podríamos comprender el lugar de mediatizadores que tienen los objetos en el juego, mientras que lo

Huizinga sostiene que el juego en sus múltiples relaciones con lo sagrado y con lo festivo, se ha consolidado como una forma de asegurar el orden cósmico del mundo tal como lo hacen los mitos. Así, los juegos, según Huizinga, son un factor de la cultura, esto es, un elemento articulador entre los seres humanos, que de una u otra forma se convierte en eje articulador del lazo social. Siguiendo con el argumento, decir que los juegos significan algo, los ubica en el terreno de lo social, no importa que se juegue individualmente, el juego *per se* pone al sujeto en relación con su cultura y su grupo social, como se diría en el psicoanálisis, lo pone en relación con el otro y con el Otro. Pero si

dichas relaciones surgen es porque el juego guarda en su interior un relato, dicho relato se actualiza y reactualiza al ser jugado, es a través de esa relación mediada por el relato que el juego se puede definir. En un primer momento, del lado de los teóricos del juego el juego se entiende como un producto cultural, eminentemente social y garante de sentido; ¿qué tiene que decir la psicología al respecto?

Elkonin (1980) retoma tres teorías psicológicas del juego para ponerlas en relación. En primer lugar está la teoría conductual que propone el juego como un fenómeno biológico, determinado por la especie que prepara en los pequeños la acción futura, tanto en el terreno de lo motriz como en los mamíferos superiores y en algunos juegos típicamente humanos. El centro de esta teoría está en plantear que el juego es natural y obedece a los instintos. Por otra parte, ubica la teoría psicoanalítica, planteando que mientras los autores conductuales proponen instintos, los psicoanalistas proponen las pulsiones como el motor de los juegos. Afirma que el psicoanálisis se ha concentrado más en la utilización del juego en la terapia con niños que en su estudio. No obstante, el juego, para varios psicoanalistas es fundamental en la estructuración del niño. Winnicott, por ejemplo, habla de tres ejes en los que el juego es fundamental para los niños. La descarga de ansiedad y tensiones relacionadas con la agresividad, la creación de lazos sociales con los entornos parentales y fraternales, y finalmente, el juego es fundamental en el establecimiento de las relaciones entre realidad y fantasía (Winnicott, 1942)

El tercer enfoque que propone Elkonin (1980) es el de la psicología Histórico Cultural, en la cual el juego es un producto social, evidenciando a partir de las diferencias entre contenidos en los juegos de diferentes culturas que es resulta difícil considerar el juego como una actividad determinada biológicamente

En nuestra opinión el singular impacto que en el juego produce la actividad humana y las relaciones sociales evidencia que los temas de los juegos no se extraen únicamente de la vida de los niños, sino que tienen un fondo social y no puede ser un fenómeno biológico. El fondo del juego es social debido a que también lo son su naturaleza y su origen, es decir, a que el juego nace de las condiciones de vida del niño en la sociedad (Elkonin, 1980, p.33)

Los videojuegos como medios de comunicación. De entrada, los diversos acercamientos que se hacen sobre los videojuegos parten de concebirlos como nuevas tecnologías de la informática y la comunicación (NTICs). Como ya se ha hecho explícito, tienen un fuerte anclaje en el campo tecnológico y computacional, pero adicionalmente,

han recibido el tratamiento de medios de comunicación. Los videojuegos tienen en su fundamento una estructura narrativa, con ciertas variaciones, pero que finalmente remite a una historia que puede ser contada o “transmitida”. “Cualquier juego, lo mismo que cualquier medio de información, es una prolongación del individuo o del grupo” (McLuhan, 1969 [1994], p. 297) y en esta medida, en tanto juegos, los videojuegos entran en la serie de los medios de comunicación, entendidos por McLuhan como extensiones del hombre. Hay una razón más para considerar los videojuegos como medios de comunicación y es esencialmente su carácter mediador, pues a través del videojuego el jugador se pone en contacto con su cultura y con los miembros de su sociedad en un ir y venir de mensajes y es precisamente en ese flujo que se construyen los sentidos.

El papel que tienen los medios de comunicación en la actualidad es fundamental, la mayoría de analistas los denominan como uno de los poderes del tiempo contemporáneo. “Cualquier medio tiene el poder de imponer sus propios supuestos al incauto” (McLuhan, 1969 [1994], p. 36) y en esta medida resulta pertinente preguntarse por los supuestos con que funcionan los medios. Para el caso de la Modernidad el metarrelato que imperaba era el del Estado, y los medios debían sostener ese relato para tener el apoyo del Estado y viceversa; el desarrollo de la *Comisión Creel* en Estados Unidos lo muestra claramente pues logró unificar toda la opinión pública sobre la pertinencia de la entrada de los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial. Así, en una estrecha relación medios y Estado en la Modernidad apuntan a la unificación; Chomsky (2001) parafraseando la posición del Estado lo propone así:

Por ello, necesitamos algo que sirva para domesticar al rebaño perplejo; algo que viene a ser la nueva revolución en el arte de la democracia: la fabricación del consenso. Los medios de comunicación, las escuelas y la cultura popular tienen que estar divididos. La clase política y los responsables de tomar decisiones tienen que brindar algún sentido tolerable de realidad, aunque también tengan que inculcar las opiniones adecuadas (Chomsky, 2001).

No obstante, esta noción de los medios como garantes de un sentido en forma de consenso es puesta en duda a partir de los supuestos de la post-modernidad, según los cuales los metarrelatos han desaparecido ¿Si no hay metarrelatos cuál puede ser el consenso que promuevan los medios de comunicación? Con el paso al mercado como eje central de la sociedad los medios toman otro lugar, su mensaje deja de ser unificador, pasa

a ser un mandato irresistible que no apunta a un consenso sino a una acción: «¡compra!» No quiere decir esto que hayan pasado de la lógica del poder a la lógica de la economía pues sería inocente creer que tras el mandato «¡compra!» no hay una lógica del poder en la que unos pocos concentran el capital y en esto el Coeficiente de Gini es contundente.

Si se conciben los videojuegos como medios de comunicación, se deben asociar con intereses que desde el proceso de diseño hasta las etapas de *marketing* permean toda su puesta en escena. Cada videojuego tiene desde sus primeras etapas una propuesta de mundo, una concepción de sociedad y por supuesto un lugar para el jugador en esa propuesta. Empero, se caería en error al afirmar que todos los videojuegos corresponden al mismo interés pues como en cualquier campo (en el sentido de Bourdieu) hay diversas fuerzas que se ponen en juego y así como existen videojuegos que explícitamente se estructuran desde las lógicas de mercado hay otros que plantean formas de resistencia.

Lejos de ser un objeto de entretenimiento cualquiera, los videojuegos son un objeto cultural que da cuenta del momento que atraviesa una sociedad, de las formas como se relacionan los seres humanos y de las concepciones de ser humano que circulan en los entramados de una cultura. Cada jugador construye en el proceso mismo del juego una serie de significados y sentidos que se ponen en común en diferentes espacios incluido el mismo juego. Así, el vistazo a los videojuegos como objetos culturales requiere una mirada compleja en la que se tensionan aspectos particulares de los jugadores, bien sea en sus expresiones o en su historia y, aspectos generales tanto de la cultura como de los videojuegos.

Hasta este punto quedan expuestos los componentes teóricos que sostienen los dos grandes tópicos que son objeto de este estudio, el cuerpo y los videojuegos. Sin embargo, es necesario ponerlos en diálogo para lograr una construcción compleja que permita un acercamiento más sensato y enriquecedor al problema de los sentidos del cuerpo en los videojugadores. Para esto, en el siguiente apartado se expone el problema de la virtualidad como eje de conexión entre los dos tópicos antes trabajados.

*Que las tecnologías de lo virtual produzcan lo indeterminable,
o que sea nuestro universo indeterminable el que suscita a su
vez esas tecnologías, incluso esto es indeterminable.*

Jean Baudrillard

La realidad virtual, en tanto fenómeno que permite repensar lo humano, es un tema que cada vez más ocupa la atención de filósofos e investigadores de las ciencias sociales y humanas. Pero no se trata de un fenómeno exclusivo de estos campos, por el contrario, sus aplicaciones se extienden casi a cualquier campo, los ingenieros diseñan modelos que son probados en escenarios virtuales antes que en la realidad, los médicos llevan a cabo operaciones a distancia, los arquitectos modelan y diseñan en estos nuevos espacios, qué decir de los físicos, tradicionales y cuánticos, que cada vez más recurren a los modelos computarizados para someter a prueba sus avances teóricos. La realidad virtual está en boca de muchos y quizás por eso mismo su definición puede ser difusa.

Hay de dos tipos de definición de la realidad virtual, una venida de la técnica y otra desde lo filosófico. La primera hace referencia a la unión entre *hardware* y *software*, un artificio técnico que permite al usuario (no espectador) tener la sensación de *estar ahí*. Larijani retoma la siguiente definición: “La realidad virtual ha sido definida [...] como una combinación de la potencia de una computadora sofisticada de alta velocidad, con imágenes, sonidos y otros efectos” y citando a Goldfarb: “Un sistema interactivo computarizado tan rápido e intuitivo que la *computadora desaparece de la mente del usuario*, dejando como real el entorno generado por la computadora” (Larijani, 1994, p. 11); Quéau propone la siguiente definición: “un mundo virtual es una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real en forma de imágenes tridimensionales de síntesis capaces de provocar una sensación de *inmersión en la imagen*” (Quéau, 1995, p. 15)²¹. Nuevamente, como en el caso del video, la referencia técnica resulta harto ilustrativa y de entrada, en el plano más sencillo de definición, los interrogantes saltan a la vista. Se puede entender la realidad virtual como un artificio que, apelando a la complejidad sensorial, brinda al usuario una experiencia que le permite relacionarse con un entorno cómo si fuese su entorno habitual.

²¹ Todas las cursivas hacen parte de los textos originales.

La reflexión técnica no puede ser menospreciada, no se debe olvidar que buena parte de los adelantos tecnológicos han sido predecesores de las reflexiones duras sobre lo humano y de cierta forma la técnica ha obligado, siempre a *posteriori*, una reflexión a propósito de sus alcances y efectos sobre lo humano. De igual manera, la realidad virtual en tanto técnica, ha llegado a interrogar lo humano en su fundamento.

El segundo campo de definición de la realidad virtual es el filosófico. Los avances de la reflexión sobre las realidades virtuales comienzan a poner en cuestión la forma como se conoce el mundo, las categorías con las que tratamos de clasificar y encajonar el desorden evidente de lo que nos rodea. Así pues, la realidad, el tiempo y el espacio son interrogados en su fundamento.

Para comenzar, Negroponte trae una anotación “si dieran premios al mejor oxímoron «realidad virtual» podría ganar uno” (2000, p. 141)²². Pareciera que la combinación entre las palabras «realidad» y «virtual» para designar una misma cosa es impensable y esto ha promovido una de las reflexiones más productivas en el campo de la virtualidad. De esta forma, comienza la indagación por cuáles son las relaciones entre lo real y lo virtual. En un primer momento parecen dos conceptos opuestos y antitéticos, sin embargo, no se puede afirmar que lo virtual sea opuesto a lo real (Lévy 1995), en primer lugar, porque no es cierto que todas las imágenes que se generan en los diferentes dispositivos de realidad virtual, no son reales, no son inexistentes, en el peor de los casos son emisiones de luz que golpean la retina. Las imágenes existen y están en el mundo de los objetos.

Una vez aclarado que el par oposicional de lo virtual no es lo real, cabe preguntarse cuál es. Lévy responde junto con Deleuze, que es lo actual lo que se opone. Pero no se queda allí y propone que “lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de actualización” (Lévy 1995, p. 11). Así lo virtual se conjuga como la esencia problemática del resultado de la actualización. El ejemplo más claro es el de la semilla, que sería virtualmente un árbol, no se trata de potencialidad sino más bien, de las condiciones necesarias para que algo se dé, la semilla es condición del árbol, pero no es el árbol, ni tampoco es ficticia, existe y se actualiza

²² Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, oxímoron es una “combinación en una misma estructura sintáctica de dos palabras o expresiones de significado opuesto, que originan un nuevo sentido”.

como árbol. Desde esta perspectiva se propone la *virtualización de*, como preguntar por su fundamento.

A propósito de la definición de Lévy es válido preguntar en qué medida esas imágenes de los videojuegos que definimos anteriormente, en tanto parte de un dispositivo de realidad virtual, son insumo, requisito o semilla de eso que se construirá como “mi cuerpo”. En este sentido y sosteniendo como eje fundamental del cuerpo su condición objetual que permite la relación con los demás, se entiende el papel central que tienen los videojuegos en el campo de lo político y ético de la vida de los jóvenes por medio de su rol principal en la construcción del cuerpo. Desde el psicoanálisis es claro el lugar fundamental que tiene la imagen en la construcción del cuerpo, pero la pregunta debe ir más allá pues se parte del supuesto de que la realidad virtual y los videojuegos proponen unas imágenes diferentes tanto en estructura como en contenido.

Para incursionar en las relaciones entre virtualidad y cuerpo es preciso avanzar sobre dos dimensiones fundamentales de lo humano, a saber, el tiempo y el espacio, dos categorías, artefactos humanos diseñados para poder comprender la naturaleza de tal manera que se cree una armonía que facilite el paso del humano por su entorno. De hecho, estas dos categorías son necesarias para la subsistencia del ser humano en el mundo, ya que su paso por el lenguaje hace que necesite organizar cronológica y espacialmente el mundo en el que habita. Para ponerse en relación con los demás es necesario que acuda a categorías que le permitan dialogar con los otros que lo rodean. El tiempo y el espacio sin duda hacen parte de esas categorías, pero no se debe asumir que por el hecho de ser categorías existen, no son más que dimensiones en las que se ubican objetos y acciones, “yo vivo *en...*”, “ayer hice la tarea”, “nos vemos *en* la esquina...”, etc. El problema surge cuando comienzan a aparecer artefactos que desbordan esas categorías que con tanto esmero se han aprendido durante siglos; uno de esos artefactos es la realidad virtual y específicamente los videojuegos.

Nuevamente el lenguaje hace de las suyas y los ejemplos son contundentes: “en el segundo nivel busque a la derecha que ahí está la *rocket*”... No son las indicaciones de un general a su soldado en un edificio militar de dos niveles, es una coordenada que permite a

dos jugadores en contacto moverse por el escenario de un videojuego²³. Es el juego de lo virtual que obliga a redefinir aquello que se daba por sentado.

El tema del espacio y el tiempo no es gratuito pues ambos se concretizan en el cuerpo, un cuerpo (el mío o el inerte de la física) ocupa un espacio y permanece. El espacio como dimensión es tradicionalmente dada a *priori*, es una dimensión que preexiste al objeto que se ubica en ella, es una categoría que designa algo que por definición es innegable e inmodificable en su “presencialidad”. El espacio, por definición, no puede dejar de existir, es impensable decir “desde aquí hasta allá no hay espacio”, es una contradicción en sus términos. Sin embargo, tal como lo plantea (Quéau, 1995), los espacios virtuales sí son modificables, son moldeados; en un juego es claro hasta donde hay espacio, hay lugares a los que no se puede ir sencillamente porque el espacio no fue creado, óigase bien «¡el espacio no fue creado!».

Algo similar sucede con el tiempo. Sibilia (2005) plantea que el límite temporal es conocido por vía de la muerte, no se puede olvidar que el ser humano es el único ser que se sabe mortal (Duforu, 1995), al igual que el espacio, el tiempo como construcción humana es innegable, lógicamente es imposible decir “no tiempo”, el tiempo no se detiene, la muerte no se puede evitar. Sin embargo, pareciera que el ser humano luego de crear el tiempo se dedicó a tratar de sobrepasar su límite fundamental, la muerte. Primero la negó, planteando un paraíso después de la muerte, luego trató por todos los medios de postergarla (la carrera de la medicina) y finalmente se construyó mundos virtuales donde se pudiera consolidar imaginariamente como amo del tiempo. Nuevamente los videojuegos son centrales en dos niveles, el primero es el que concierne al artificio del *pause*²⁴ con el cual el tiempo y el espacio se congelan momentáneamente.

Cuando empecé a jugar juegos de estrategia me di cuenta del poder que me daba el *pause*, era una herramienta que me permitía demorar la llegada del adversario a mi asentamiento mientras que operaba los comandos necesarios para asegurar una estrategia efectiva ante su llegada (Adaptación notas de campo sobre el tiempo y los videojuegos)

²³ Mi hermano habla por teléfono con un compañero mientras en cada una de sus casas ambos ven la pantalla del computador donde juegan Halo.

²⁴ En español se traduce como pausa y es una opción que permite al videojugador detener las acciones del juego, en la pantalla aparecen todos los elementos estáticos.

El segundo nivel es el de la muerte, en un videojuego es factible morir mil veces y no se trata de que no tenga consecuencias en la trama del juego, lo fundamental es la posibilidad de revivir con un *click*. Así, la muerte como límite fundamental del tiempo es esquivada y hasta ridiculizada.

Tiempo y espacio, diseñados por el hombre a su acomodo necesariamente tienen implicaciones sobre el cuerpo, ¿pero sobre cuál cuerpo? Es necesario desagregar el cuerpo para poderlo entender, uno es el cuerpo del videojuego y otro el del videojugador. El primero es la imagen que aparece o que se deja indicada en los juegos de avatar²⁵ y el otro el que maneja los controles fuera de la pantalla. El primero, el que “está dentro de la pantalla”, responde a las propiedades de ese tiempo y ese espacio particulares que ya definimos: no muere y habita un espacio particular con reglas que parecen seguir las de la realidad pero que terminan por generar nuevas “experiencias” “La escena virtual obedece a las leyes del espacio euclidiano, lo que permite obtener ilusiones de un «realismo» sobrecogedor. Pero también se puede tocar *ad libitum* el teclado de las paradojas espaciales y proponer experiencias desconcertantes” (Quéau, 1995, p. 21). En este sentido se podría decir que tomando las leyes de la realidad para desbordarlas se da paso a un cuerpo diseñado, de igual forma que el tiempo y el espacio son maleables, lo es el cuerpo virtual, parte de unas leyes que rápidamente transgrede y las hace trizas por medio de la paradoja.

¿Cuáles son las posibilidades de diálogo entre este cuerpo y el que está tecleando los controles? Dos opciones, primero está la tesis que sostienen Quéau(1995), Lévy(1999) y (Montagu, Pimentel, & Groisman, 2004) quienes plantean que si bien lo virtual no es lo real, sí lo determina, cosa que se empieza a hacer evidente cuando se piensa que los mundos virtuales están colocándose en un lugar importante en el diseño de la realidad. Esto se aplica para la arquitectura, la medicina y se podría esperar que para los videojuegos y su relación con el cuerpo se dé algo similar en donde el videojuego de alguna manera moldee no solo el cuerpo de la pantalla sino que al mismo tiempo diseñe el cuerpo que está afuera.

La otra opción es la que plantea Sibilía (2005) que aunque no se opone a la anterior, sí es mucho más radical al afirmar que el cuerpo de carne y hueso se convierte en un obstáculo para la virtualidad, y como lo plantea Sterlac (citado en Quéau, 1995), el cuerpo

²⁵ Por ejemplo un brazo que carga un arma y permite dar la ilusión de que hay en el espacio virtual un cuerpo virtual.

se vuelve obsoleto y se comienza a sentir un “desprecio” por la carne que incomoda más de lo que facilita la interacción con la realidad virtual. Cuando se es videojugador, se comprende precisamente en qué sentido el cuerpo se convierte en un obstáculo: la pantalla devora todos los sentidos, involucra toda la atención y hace que la concentración sea tal que el mundo “exterior” pierda relevancia, “ocasionalmente me veo obligado a detener la acción, cuando el brazo me duele, cuando tengo necesidades fisiológicas impostergables y cuando los ojos resienten el peso de las horas jugadas” (adaptación notas de campo). Todos esos llamados terminan por interrumpir la simbiosis que se logra entre el juego (esto incluye a los otros jugadores) y el jugador. Es el cuerpo real el que termina por desalojar el matrimonio feliz entre videojuego y videojugador. Pareciera entonces que además de interrogar la noción misma de cuerpo, comienzan a introducir la idea de la obsolescencia de la carne.

HORIZONTE CONCEPTUAL

Sentido y Cuerpo: Problema de Investigación

Luego de analizar el cuerpo, los videojuegos y sus posibles relaciones a propósito de lo virtual, es adecuado analizar la categoría de sentido como eje articulador tanto teórica como empíricamente. Se parte de la noción de sentido desarrollada por la psicología Histórico-cultural que a partir de los trabajos de Vygotski y algunos de sus seguidores consolidan un proyecto científico en donde se concibe al ser humano como un ser cultural, marcado por su historia y el contexto social y material donde se desarrolla. En este marco, tal como lo retoma Silvestri el sentido es concebido, “como un «complejo dinámico y fluido», provocado en nuestra conciencia por un signo, e integrado por una multitud de enlaces y relaciones semánticas” (Blank & Silvestri, 1993, p. p.48). Mientras que el significado se queda en la definición de la palabra, el sentido abarca todo lo que ocurre en la conciencia del sujeto, una complejidad de relaciones que suscita una palabra o signo. No obstante, por conciencia no se entiende desde la psicología Histórico-cultural un ente individual construido por enunciados venidos de la introspección, sino un ente social e histórico. Así, cuando se habla de los enlaces que configuran el sentido, decimos que se trata de unas relaciones determinadas por las interacciones del sujeto con su cultura y con sus pares, por el contexto o marco en el que se desenvuelve.

El sentido no se puede entender como una serie de enunciados, ni como una definición de diccionario (mucho más cercana al significado), sino como un entramado de relaciones que propicia un determinado texto y que pone en relación al sujeto con su experiencia, con su actividad en el mundo. Vygotski parte de la palabra como unidad, sin embargo, resulta apenas obvio que el concepto de sentido trasciende la palabra y como afirma Montealegre (2004), se puede aplicar a cualquier texto, ya que podemos tomarlo

como signo en su totalidad a una palabra igual que a un escrito, una imagen o un videojuego. Adicionalmente podemos hablar de dos tipos de sentido, uno subjetivo y uno contextual. El primero está compuesto por la suma de sucesos psicológicos que son suscitados por la palabra mencionada en el sujeto mientras que el contextual hace referencia al lugar en el que surge el texto o enunciado. Ambas vertientes configuran una noción de sentido compleja, en donde se tienen en cuenta los factores subjetivos y contextuales de enunciación y surgimiento de un texto cualquiera.

Comienza a vislumbrarse una posible relación entre la noción de sentido y la propuesta de comprensión del cuerpo. A partir de las premisas psicoanalíticas sobre el cuerpo se pueden formular tres preguntas centrales que permiten analizar los sentidos de cuerpo que manifiestan algunos jóvenes videojugadores. ¿Cuáles son las imágenes que están viendo los jóvenes videojugadores? ¿Cómo están usando su cuerpo los jóvenes videojugadores? ¿Cómo se pone en juego el cuerpo en el lazo social que se desarrolla en los videojuegos? Estas tres preguntas configuran y sostienen la pregunta que es base de este estudio ¿Cuáles son los sentidos de cuerpo que manifiestan jóvenes videojugadores? Así, las imágenes, los usos y el lazo social configuran una forma de expresión y construcción (en una relación bidireccional) del sentido de cuerpo. No obstante, es en lo social, en la relación del sujeto con su cultura, con los demás, y consigo mismo que se puede hablar de experiencia humana y por tanto de sentido. Un sentido que parte de la experiencia humana como fundamento, es construido en una época particular y con unas mediaciones específicas, de las cuales, los videojuegos dan cuenta, en tanto mediadores y en tanto objetos propios de una cultura.

La pregunta ¿Qué sentidos de cuerpo surgen cuando los videojuegos median entre los jóvenes y la cultura? además de poner en diálogo los tres aspectos mencionados, es fuertemente tensionada por cuatro preguntas que deja todo el recorrido teórico elaborado: ¿Acaso las imágenes de la actualidad en tanto no *representan*, permitirían configurar el cuerpo? ¿Cómo afecta la naturaleza de las imágenes de los videojuegos la construcción de un sentido de cuerpo? ¿Cuáles son las posibles relaciones y desencuentros entre cuerpo “real” y cuerpo virtual en los jóvenes videojugadores? ¿Cómo influyen las lógicas de mercado en las que se encuentran inmersos los videojuegos la construcción de sentidos de cuerpo?

Antecedentes

Debido a la naturaleza de la pregunta y la novedad del campo, las reflexiones que abordan el tema explícitamente son escasas y más aún cuando se trata de la psicología. Atendiendo a esta circunstancia, es necesario hacer un análisis general sobre los enfoques desde donde se han abordado los dos componentes principales de la investigación, el cuerpo y los videojuegos.

Videojuegos

Desde su aparición los videojuegos han ido adquiriendo popularidad en la sociedad. Al acercarse a los videojuegos como objeto de estudio se puede encontrar una línea que guía la producción escrita al respecto, va desde lo más sencillo en sus inicios hasta la introducción de problemas complejos de las ciencias humanas y la filosofía en la actualidad. Perron & Wolf (2005) muestran cómo hacia finales de los años 70 la producción era muy escasa aunque ya se empezaban a ver los alcances comerciales de los curiosos programas desarrollados por algunos pocos ingenieros o programadores. Era fácil suponer que inicialmente los videojuegos no eran atractivos para investigadores o científicos, incluso para los mismos programadores era un objeto banal y poco importante. Sin embargo, cada día aumentaban los consumidores de los videojuegos y se empezó a volver común entre los jóvenes. Las primeras producciones escritas consistían en artículos en revistas especializadas en computación que orientaban a cualquier propietario de computador en la construcción de videojuegos básicos por medio de códigos sencillos. Las ventas comenzaron a crecer, salones dedicados exclusivamente a los videojuegos y una comunidad cada vez mayor de videojugadores motivaron la producción de artículos sobre el naciente mercado de los videojuegos, venidos por supuesto, de economistas y analistas de mercados.

No obstante, los primeros libros dedicados exclusivamente a los videojuegos eran manuales para aficionados, allí se reseñaban los videojuegos más comerciales y se daban consejos para obtener mejores resultados a la hora del juego. Paralelo a esto, del lado de los diseñadores se avanzaba en las técnicas de programación y comenzaban a surgir preguntas sobre la naturaleza de los videojuegos. Una de las primeras disciplinas en tematizar los videojuegos fue la psicología, preguntándose por problemas como la

percepción y el aprendizaje. Otras disciplinas como la ludología, la sociología y la pedagogía se han ido sumando al estudio de los videojuegos progresivamente.

Espen Aarseth (2005) propone que desde el 2001 la producción académica sobre los videojuegos se puede agrupar en seis subtemas: 1) Ontología del juego (ludología); 2) criticismo e historia del juego; 3) juegos de aprendizaje o persuasión; 4) sociología, economía y etnografía del juego; 5) teoría del diseño de juegos y 6) ciencia de los juegos de computador (se incluyen temas como la inteligencia artificial y el manejo de contenidos, entre otros). Mostrando así la amplitud teórica del tema y las múltiples miradas que se suman en el campo de los videojuegos.

En el caso de la psicología hay dos grandes problemas relacionados con videojuegos que han sido tratados, por un lado la agresividad y/o la violencia en los videojuegos y por otra parte, los videojuegos como herramienta de aprendizaje²⁶. Así, del lado de los estudios sobre agresividad se plantea el debate (aún no resuelto) sobre la generación de comportamientos agresivos a partir de videojuegos con contenidos violentos (Anderson & Dill, 2000; Callahan, 2006; Giumetti & Markey, 2007; Jon Hobbs & Yan, 2008; Konijn, Nije Bijvank, & Bushman, 2007; Olson, Kutner, & Warner, 2008; Vaca. & Romero., 2007) En estos estudios la metodología es similar, la mayoría de las veces se escoge un videojuego de contenido violento y se aplican cuestionarios o entrevistas para caracterizar (la mayoría de las veces medir) las conductas, ideas o significados agresivos que surgen posteriormente en los videojugadores. En algunos casos se compara con jóvenes que no usan videojuegos o que juegan títulos sin contenidos violentos explícitos. La mayoría de investigaciones conduce a que los videojuegos violentos generan conductas agresivas en los videojugadores y terminan por hacer recomendaciones prácticas a padres y cuidadores sobre el control que se debe ejercer al uso de videojuegos por parte de niños y jóvenes.

El otro tema recurrente en la investigación psicológica sobre los videojuegos es el aprendizaje y la utilización de los videojuegos en medios educativos. A partir del impacto que han adquirido entre los jóvenes, diseñan o adaptan videojuegos para ser utilizados en el aula y así incrementar los resultados de los estudiantes, por ejemplo, Etxeberría al revisar las investigaciones al respecto concluye:

²⁶ Hay otros dos temas que se tratan en menor medida, pero que sin embargo no se pueden despreciar, a saber, la adicción a los videojuegos y factores neuroperceptuales implicados en los videojuegos.

del conjunto de investigaciones analizadas, podemos sacar la conclusión de que el uso de los videojuegos en la ayuda para determinados aprendizajes y entretenimientos es muy positivo [...]. Los videojuegos permiten aumentar la motivación para el aprendizaje de diversas materias como las matemáticas y las ciencias (Etxeberria, 1998).

Así pues, la mayoría de estudios se concentran en medir los efectos de uno u otro videojuego sobre el aprendizaje de determinado conocimiento o actividad. Se trata en este caso, de un intento de *utilización* de los videojuegos con fines claramente instrumentales en contextos escolares²⁷.

Hay varias tesis y suposiciones que aunque con diferentes repercusiones subyacen a la gran mayoría de los estudios. Por una parte, se asume que los videojuegos son un fenómeno de masas con incrementos sustanciales en la población que accede a ellos, lo que hace necesario su estudio científico. Por otra parte, se asume que los videojuegos, al igual que otros medios de comunicación y nuevas tecnologías moldean e interfieren en la acción de los jugadores, esto es, que la interacción de los jugadores con el videojuego influye en la posterior actividad de los mismos (entiéndase por actividad: conducta, comportamiento, construcción de significados). Esta tesis lejos de ser simple, trae consigo una serie de implicaciones que dirigen la producción al respecto. En primer lugar, distancia a los videojuegos de otras actividades de entretenimiento mucho más “inocuas” y al mismo tiempo los sitúa como un dispositivo con la capacidad de influir en la gente, tal como lo hacen otros medios de comunicación. De esta tesis se desprenden las preguntas que se encuentran generalmente: ¿Cómo influyen? ¿En qué influyen? y ¿Cuánto influyen? La psicología, sobre todo en su vertiente positivista apunta a las dos últimas y de esta manera podemos comprender en qué sentido se estructuran la pregunta por la influencia de los videojuegos en la agresividad y el aprendizaje en contextos educativos.

La primera pregunta, ¿Cómo influyen los videojuegos en la vida de las personas que juegan?, exige un acercamiento particular, se trata de una pregunta por un proceso que implica una mirada mucho más compleja e involucra elementos técnicos, culturales, económicos y subjetivos. Definitivamente este acercamiento no brinda respuestas a problemas instrumentales como la medición del desempeño de los jóvenes en sus contextos escolares o la reducción de comportamientos agresivos, sino que por el contrario, trata

²⁷ Al respecto ver (Pindado 2005), donde se hace un juicioso análisis de los principales avances realizados desde la posición instrumental de los videojuegos en la educación.

preguntas comprensivas, interpretativas: ¿qué es un medio de comunicación? ¿cómo se posicionan los jóvenes frente a los medios de comunicación? ¿qué lugar ocupan los medios en la cultura actual?

Sargis y Skitka (2006), plantean que solo el 4% de las investigaciones psicológicas que tienen como objeto o como herramienta Internet, son de enfoque cualitativo, de tal manera que la investigación desde la psicología sobre este tipo de fenómenos ha utilizado generalmente aproximaciones cuantitativas en un marco positivista. Las aproximaciones interpretativas se están realizando en mayor medida desde la filosofía, la antropología e incluso la sociología (Aarseth, 2005; Jones, 2006; Martínez, 2006; Squire, 2006). El problema de los videojuegos es complejo y por tanto interdisciplinar (Aarseth, 2005), en esta medida, las metodologías interpretativas aportan un conocimiento pertinente para la descripción y comprensión de los videojuegos, tanto más cuanto que se trata de un fenómeno con poca historia académica.

Cuerpo

El cuerpo es un concepto que al contrario de los videojuegos tiene una historia mucho más larga. Los estudios históricos que se hacen de él demuestran que sus orígenes datan de muy atrás. El cuerpo ha existido con el hombre y desde que se puede hablar de él hay nociones sobre el cuerpo. El abanico de investigaciones es bastante amplio tanto temporal como temáticamente y esto hace que cualquier intento de enunciación panorámica termine por omitir estudios y problemas tratados por los investigadores.

El cuerpo como constructo cultural, atravesado por el lenguaje y las condiciones sociales que lo rodean no es un concepto propiamente psicológico, por tanto la tradición investigativa de la psicología no toma empíricamente como objeto *el cuerpo*, sus objetos se suelen asociar con el desarrollo cognitivo y emocional, síntomas físicos en psicopatologías, neuropsicología y conductas sexuales entre otros; todos temas que, de una u otra forma, se relacionan con el cuerpo tangencialmente.

No obstante, con el incremento sustancial de trastornos de la conducta alimentaria: anorexia, bulimia y todo tipo de desórdenes en la ingesta, la psicología en la actualidad se ha visto obligada a tematizar la imagen del cuerpo. De allí se desprende una seria reflexión sobre el tema del cuerpo, reflejada en la cantidad de estudios que se dedican a tratar el tema.

En general, la gran mayoría de los estudios coinciden en que las nociones de belleza corporal de la actualidad se han hecho muy exigentes, (Arboleda, 2002; Cachelin, Monreal, & Juarez, 2005; Kiefer, Sekaquaptewa, & Barczyk, 2006) imágenes de personas bellas circulan por diferentes medios de comunicación y terminan por arraigarse en las personas de tal manera que cualquier distancia con respecto a ese ideal es insoportable. En este sentido, el peso de la cultura es ineludible, nociones como las de auto-imagen, auto-percepción e imagen corporal comienzan a inmiscuirse en el discurso psicológico de manera reiterativa y surge una diferenciación entre el organismo y la forma como cada persona percibe su cuerpo (Cachelin et al., 2005; Li, Hu, Ma, Wu, & Ma, 2005; Wills, Backett-Milburn, Gregory, & Lawton, 2006). La reflexión sobre las percepciones subjetivas del cuerpo ha permitido el surgimiento de posiciones hermenéuticas que hacen nuevos acercamientos al fenómeno del cuerpo, poniéndolo como lugar de tensiones entre la cultura, la propia persona y su contexto material (Schooler, 2008). Adicionalmente, el peso de lo social se hace completamente notorio cuando se observa el lugar de la belleza en relación con juicios propios y ajenos, pero también con prácticas en las que la mirada de aprobación del otro es la meta (Cachelin et al., 2005; Wills et al., 2006).

Los acercamientos a la categoría de cuerpo se hacen desde distintos enfoques, algunas posiciones más médicas que parten de conceptos organicistas para comprender la imagen que tienen las personas de su cuerpo (Cachelin et al., 2005; Longo, Cardozo, & Haggard, 2008; O’Dea & Abraham, 1999). Otras hacen acercamientos que proponen conceptos más plásticos y prestos a la interdisciplinariedad (Arboleda, 2002; Wills et al., 2006). No obstante, las aproximaciones de la psicología al concepto de cuerpo son recientes y por tanto no finalizadas, esto abre un campo infinitamente rico de investigación en el que el conocimiento psicológico en conjunto con los de otras disciplinas puede construir marcos de comprensión complejos que aborden las problemáticas que afronta en la actualidad el mundo de lo humano.

Estudios de y desde lo virtual

Los videojuegos como objeto se inscriben en el campo de los medios de comunicación y de las NTICs, estos campos han sido abordados desde diferentes ciencias sociales y con diferentes metodologías. Sobresalen en este panorama las denominadas

etnografías virtuales, que se instituyen a partir de diferentes avances sobre fenómenos mediáticos como Internet y por supuesto, los videojuegos. La etnografía es asociada tradicionalmente con la antropología, pero como es normal, en tanto metodología su uso se ha extendido por diversas ciencias sociales. La etnografía virtual se divide en dos grandes grupos, aquellos que defienden una adaptación de los diferentes métodos e instrumentos de la etnografía clásica a los nuevos contextos.

El otro grupo parte de que las nuevas tecnologías afectan nociones centrales que sostenían la metodología etnográfica, el caso por excelencia es el de “comunidad” que a partir de las llamadas comunidades virtuales se ha visto interrogado pues ahora la localización en un territorio específico y el contacto cara a cara no están en su fundamento. Detrás de estas posiciones se encuentra el supuesto de que a partir de nuevas formas y mediaciones de la relación entre seres humanos, lo humano se alteraría, exigiendo nuevas formas de investigación y comprensión.

Objetivos

General

Identificar los sentidos de cuerpo que expresan jóvenes videojugadores analizando la serie de videojuegos *Halo*.

Específicos

- Caracterizar las representaciones del cuerpo que se hallan presentes en las imágenes de la serie de videojuegos *Halo*.
- Identificar los diferentes usos del cuerpo que hacen los videojugadores en contextos de juego.
- Describir las formas como el cuerpo se pone en juego en el lazo social entre videojugadores de la serie *Halo*.
- Interpretar los sentidos de cuerpo que expresan los videojugadores a la luz de los planteamientos del psicoanálisis sobre el concepto de cuerpo y sus vicisitudes en la contemporaneidad.

METODOLOGÍA

*Si un juego se aprende jugando
una cultura se aprende viviéndola*

Rosana Guber

El asunto metodológico para el problema de los sentidos de cuerpo en videojugadores toma una relevancia particular por dos razones: en primer lugar, porque es un objeto de estudio reciente para la psicología (Sargis & Skitka, 2006) y para otras ciencias sociales (Domínguez et al., 2007). Por otra parte, la complejidad del problema exige la intervención de muchas disciplinas. Las dos condiciones obligan a plantear una metodología que permita captar la complejidad del fenómeno en el trabajo de campo, en el procesamiento y en los análisis de la información, de manera tal que hagan posible lecturas abiertas que den como resultado algunas “descripciones densas”, en el sentido de Geertz (1987) y posibiliten una comprensión rica del problema.

Este estudio conceptualmente parte de las elaboraciones psicoanalíticas sobre el concepto de cuerpo y toma la noción de sentido de la psicología histórico cultural. Surge entonces una pregunta: ¿cómo investigar desde el psicoanálisis? En un primer momento, se puede pensar que la única forma de producir algún saber desde el psicoanálisis es por medio de la clínica. No obstante, a partir de Lacan, se puede hablar de dos formas de trabajar con el psicoanálisis: por un lado en la clínica donde aparece un saber que se sitúa del lado del analizante (paciente) en el que el psicoanalista se ubica en un lugar de semblante, esto es, como si ostentara el saber, aunque al final de su proceso el analizante descubrirá que en realidad se trataba únicamente de eso, un semblante y que, realmente, ninguno de los dos tiene la verdad en sus manos, esta es la única posibilidad de hablar de un psicoanálisis aplicado, en la situación analítica “el psicoanálisis sólo se aplica, en sentido propio, como tratamiento y, por lo tanto, a un sujeto que habla y oye” (Lacan, 2005b)).

Por otro lado, se puede hablar de aproximaciones a fenómenos desde la teoría psicoanalítica. Así, en este caso se parte de la concepción de cuerpo que ha construido el psicoanálisis, poniéndolo en diálogo con las teorías de los videojuegos y con los mismos videojugadores, abordando el problema de una forma comprensiva y hermenéutica tal como la plantea Habermas (1982). Este enfoque se distancia de los estudios positivistas en psicología que buscan explicar fenómenos por medio de la enunciación de leyes que permitan predecir y modificar el comportamiento. Acercarse al problema del sentido combinando una perspectiva conceptual venida del psicoanálisis y la psicología Histórico Cultural, permite pensar las relaciones entre diferentes registros que se ven involucrados en dichos sentidos. Así pues, el componente ideológico y económico que subyace a los videojuegos, las particularidades del lazo social que permiten y los aspectos que cada sujeto pone en juego, hacen que una perspectiva explicativa agote rápidamente el fenómeno explicándolo mucho antes de ser descrito juiciosamente. Esta investigación es de tipo cualitativo y tiene un alcance descriptivo, en la medida en que analiza y pone en relación lo social, lo interpersonal y lo individual en los sentidos de cuerpo que se pueden encontrar en los videojuegos.

La investigación cualitativa se distancia del principio de la neutralidad valorativa, esto es, que tanto el investigador como el participante están implicados subjetivamente en el problema, así pues, el resultado de la investigación no es un conjunto de enunciados producto de una observación distante y controlada en la que el investigador capta la esencia del objeto investigado; por el contrario, se trata de una construcción conjunta en la que investigador y participantes en la interacción, construyen nuevas zonas de sentido (González Rey), nuevas comprensiones de un fenómeno en común que despierta preguntas y elaboraciones propias.

Método

Al acercarse a un objeto como los videojuegos surgen varias preguntas metodológicas ¿Quiénes son las personas que juegan? ¿Cómo establecer una muestra significativa de videojugadores? ¿En qué contexto se podría hacer una mejor recolección de información? ¿Qué herramientas se pueden usar cuando se trata de un medio como los videojuegos?

Este estudio se constituye como una investigación multimétodo donde se combinan el análisis del discurso y la observación participante con una perspectiva etnográfica. El análisis del discurso, como una disciplina esencialmente interdisciplinar (T. A. van Dijk, 1978) parte de la noción de discurso como una práctica social situada en contextos particulares que deben ser comprendidos junto con los enunciados emitidos (Calsamiglia & Tusón, 1999). Para Van Dijk, el discurso se debe entender en sentido amplio como acontecimiento comunicativo “lo que incluye la interacción conversacional, los textos escritos y también los gestos asociados, el diseño de portada, la disposición tipográfica, las imágenes y cualquier otra dimensión o significación «semiótica» o multimedia” (T. van Dijk, 2003, p. 146).

Por su parte, la perspectiva etnográfica se ha configurado como un acercamiento al Otro²⁸. En un primer momento ese Otro se ubicaba en comunidades indígenas de los más recónditos lugares del mundo, pero cada vez más se fue adentrando en las ciudades, en las aulas de las universidades y de los colegios, hasta llegar a abordar al semejante más cercano como un Otro radical. En ese acercamiento al Otro, la forma por excelencia de la perspectiva etnográfica ha sido la descripción, que como afirma Geertz (1987) se trata de una descripción densa en la que cada una de las acciones o secuencias registradas por el investigador necesariamente remite a un complejo entramado de relaciones entre diferentes niveles de la cultura.

Una de las primeras discusiones que se dieron en la etnografía fue por el grado de inmersión del investigador en la comunidad que se pretendía estudiar. Uno de los primeros en alzar la voz fue Malinowski (1993) al distanciarse de las “zambullidas esporádicas” del investigador y plantear una inmersión directa en el campo. Con el paso del tiempo se refina esta posición hasta construir la noción de “observación participante”. Existen tres tipos fundamentales de observación. En primer lugar, la observación directa en la que el sujeto observa un objeto, distante, el investigador que “ve los toros desde la barrera”. Segundo, la observación participante, en donde el investigador se involucra en prácticas y contextos habituales, no ya de un objeto, sino de los otros sujetos que pretende comprender. Finalmente se encuentra la observación militante en la que el investigador participa de la

²⁸ Se hace referencia en este caso al concepto de Otro en antropología, que refiere al semejante humano radicalmente diferente a nosotros, un semejante-diferente.

vida de una comunidad con fines emancipatorios. Guber define la observación participante así: “La observación participante consiste en dos actividades principales: observar sistemática y controladamente todo lo que acontece en torno del investigador, y participar en una o varias actividades de la población” (Guber, 2001, p. 57) y su objetivo fundamental es: “detectar las situaciones en que se expresan y generan los universos culturales y sociales en su compleja articulación y variedad” (Guber, 2001, p. 56).

En la observación participante el investigador debe superar la dicotomía entre observar para participar o participar para observar. Así, en este estudio, el hecho de que el investigador sea videojugador hace que la participación y la observación vayan de la mano y se complementen en el proceso de comprensión. No obstante, el resultado de este trabajo no es una etnografía como sucede con otros estudios que utilizan la observación participante, el centro de este trabajo es una descripción de los sentidos de cuerpo que son manifestados y construidos por los jóvenes videojugadores.

Técnicas y fuentes

En el campo de la interacción mediada por ordenador y en el marco de las reflexiones sobre la etnografía virtual se habla de dos tipos de comunidades: las *offline* y las *online*. Como su nombre lo indica, las primeras tienen lugar fuera de la red, cara a cara generalmente. Por su parte las comunidades *online* se distinguen por darse mediadas por la red, con formas de interacción particulares. Este estudio pretende hacer una descripción del ámbito *online* de la interacción, pero sin desconocer que hay factores que no necesariamente se dan mientras el jugador está conectado a Internet. La información fue construida en tres escenarios: Foros de discusión sobre la serie de videojuegos *Halo*, observaciones de sesiones de juego en red (modo de multijugador) y observaciones de juego individual (modo de campaña) en *Halo Combat Evolved* (primer título de la serie).

Observación de juego en campaña. En la modalidad de campaña cada videojugador individualmente explora el videojuego, pasando una serie de niveles previamente establecidos por el programa. Para el caso de *Halo* hay una sucesión de 10 donde el jugador debe cumplir con ciertas tareas para poder avanzar y “rescatar”²⁹. Esta modalidad es tradicional y se ha mantenido en la mayoría de videojuegos de la historia, por no decir que todos.

²⁹ Terminar el último nivel del juego.

En esta modalidad de juego se recabó información esencialmente para la construcción de las imágenes de cuerpo propuestas por el videojuego, incluidas dentro de una trama específica y un contexto temporal determinado por la narración del juego. Se procedió a registrar en audio lo que iba aconteciendo ya que, en el videojuego quedan implicadas, en el curso de la acción, ambas manos, los ojos y prácticamente todo limita las posibilidades de registro escrito, así, los “apuntes” quedaron inicialmente registrados en audio para luego ser transcritos en fichas de registro de sesión.

Observación de juego en red. Con la creación de Internet, las posibilidades de los videojuegos se expandieron drásticamente. Ya no es necesario reunirse físicamente con el amigo o vecino para jugar al tiempo en la misma consola, basta con conectarse a Internet, llamar a un amigo o buscar a cualquier persona que quiera jugar. Esta modalidad de juego ha ganado popularidad entre los jóvenes al punto que el juego individual se ve como un entrenamiento para el paso al multijugador. En esta modalidad un videojugador crea una partida a la que los otros se unen. Para el caso de *Halo* hay varias modalidades de juego en red, radicalmente diferentes a la del modo de campaña. Se podrían clasificar básicamente en dos: colaborativas o individualistas. En las colaborativas se conforman dos bandos que se enfrentan por cumplir un objetivo (capturar la bandera, mantener el control de la colina, retener la bola de poder o asesinar la mayor cantidad de enemigos posible³⁰). Por su parte, las modalidades individualistas hacen que todos estén enfrentados contra todos, para este modo solo se pueden cumplir los dos últimos objetivos de la lista mencionada.

El juego en red se ubica como un espacio de interacción y comunicación sincrónico en el que todos los participantes deben estar conectados simultáneamente y en condiciones técnicas similares para evitar distorsiones y errores gráficos. En la investigación se utilizó la versión PC del juego para construir la información, en esta versión los jugadores cuentan con una herramienta de tipo chat que les sirve para comunicarse durante la partida y en los recesos.

Fueron registradas ocho sesiones de juego de entre 30 y 60 minutos, igualmente se registraron apuntes en audio y una transcripción de los chat en físico para cuatro de las

³⁰ No es gratuito que todas estas modalidades de juego sean las mismas de los juegos infantiles tradicionales en Norte América.

ocho partidas. Se registraron cuatro tipos de partida, Asesino, Asesino por equipos, Capturar la bandera y Bola del poder.

Foros de discusión. Los foros de discusión son una forma de comunicación asincrónica, esto es, que no requiere la presencia simultánea de los dos términos tradicionales de la comunicación, emisor y receptor. Para el caso las interacciones mediadas por ordenador los foros son “un espacio virtual al cual acceden un determinado número de usuarios en la red, con el fin de conocer, producir e intercambiar conocimientos, colaborar y/o aportar puntos de vista individuales sobre una temática interesada y comúnmente compartida” (Arriazu, 2007).

Frente a otros escenarios de la comunicación *online* los foros de discusión presentan varias ventajas. En primer lugar, liberan a los usuarios de la premura temporal que herramientas como el chat acrecientan. Adicionalmente, por su funcionamiento permiten que las intervenciones sean públicas y accesibles con requisitos mínimos de inscripción en ciertas páginas. La estructura formal del foro hace que un usuario ponga una pregunta o tema para que los demás opinen, generalmente incluyen su opinión dentro de la misma pregunta y a partir de esa respuesta se comienza la discusión. Cada usuario puede colocar su punto de vista sobre el tema o responder a otras opiniones dejadas previamente por otros usuarios. Los foros están controlados por un moderador que decide la pertinencia de los temas con relación al foro y cuida que las opiniones de los participantes cumplan con las normas del lugar. En toda la red existen infinidad de foros, sobre diversos temas. Para el caso de los videojuegos, los foros abundan y tienen características especiales que los distinguen de otros y la cantidad de videojugadores que participa en estos espacios es bastante alta.

Dentro de los foros hay tres datos que resultan importantes: a) los enunciados escritos por los participantes (*post*), b) las imágenes y frases de presentación que utilizan para identificarse (*firma*) y c) las secuencias de interacción entre diferentes participantes. Fueron analizadas tres páginas dedicadas exclusivamente a la serie de *Halo*, con un aproximado de 60 foros revisados en total, para un total de 40 enunciados, algunos tomados en secuencia cuando resultaba pertinente (30). En algunos casos se transcribe literalmente el *Nickname* de los participantes en los foros por constituir un dato muy

relevante para la investigación, por el carácter público de dicho nombre y finalmente, por no afectar la identidad habitual de los participantes.

Población - participantes

El tema de los participantes se ubica en el centro de la discusión metodológica de este trabajo. Si bien se optó por llevar a cabo un enfoque metodológico como el de la etnografía, esto no quiere decir que estemos tratando con una comunidad establecida. Una de las particularidades de las comunidades *on-line* es que precisamente cuentan con miembros flotantes, que entran y salen constantemente, miembros que solo interactúan una vez y miembros constantes.

Es tal la dificultad de definir los grupos involucrados que se ha terminado por hacer categorizaciones como las de equipo virtual o grupos virtuales (Teli, Pisanu, & Hakken, 2007) en los que se apela a definir grupos reducidos de personas reunidas por objetivos específicos. No obstante, en esta investigación se apela a dos principios fundamentales para no estudiar un grupo cerrado de videojugadores, a saber que los grupos son muy poco estructurados y en la experiencia misma del juego en red, se interactúa con muchas personas desconocidas quizás solo una vez. Así, la naturaleza misma de estos grupos es la evanescencia y es pertinente analizarlos desde su misma evanescencia sin restringirse a un grupo específico. Por otra parte, consideramos que el estudio de este fenómeno plantea serios interrogantes cuando se lo mira desde las lógicas de interacción en la virtualidad y en ese sentido se prefirió tomar como participantes un grupo amplio de jóvenes que no tuvieran relación *off-line*, en la medida de lo posible.

Así pues, se reúnen enunciados de 36 jóvenes en foros virtuales y atendiendo a un promedio de 8 jugadores en las sesiones de juego en red se observaron aproximadamente 50 jóvenes para un total de 86. Las variables de género, estrato socioeconómico e incluso nacionalidad son sumamente complicadas de establecer para la totalidad de la población. Del total, podemos suponer que un 30% eran de nacionalidad mexicana por su vinculación a la página *Halo México* y su no declaración explícita de pertenencia a otro país. Sin embargo, en lo que a los juegos en red concierne, solo se puede afirmar que el 80% aproximadamente eran de habla española (esto determinado por los puntos de enlace y por los horarios de juego) y 20% de habla inglesa, además es pertinente aclarar que en una sola

sesión se puede involucrar jugadores de habla inglesa y española, incluso italianos y portugueses se pueden cruzar en los servidores.

Procedimiento y análisis

Para el caso de los foros luego de levantar el corpus de 40 enunciados se procedió a hacer un análisis de los textos orientado por tres preguntas ¿sobre qué se habla? que alude a los temas globales, ¿qué se dice? referente a los enunciados particulares sobre los temas antes descritos y finalmente, ¿cómo lo dicen? que indaga por la forma en que los participantes realizan los enunciados. Una de las preguntas fundamentales en el análisis del discurso es ¿quién hace los enunciados?, pero para esta fuente, por consistir en una forma de comunicación asincrónica, resulta imposible responder a esta pregunta, las únicas huellas que se tienen son la firma y el *Nick* utilizado, de esta manera resultaría arriesgado producir alguna conclusión sobre variables como género, edad o historia personal de los sujetos que circulan sus opiniones en este tipo de foros, por el contrario, se trabajó sobre los enunciados rigurosamente, teniendo acceso de esta manera a manifestaciones de los sentidos de cuerpo que pueden construir los videojugadores.

Las sesiones de juego en campaña nutrieron la descripción de las imágenes de cuerpo que circulan en el videojuego, se analizaron 8 sesiones de juego distribuidas por los diferentes niveles. Se analizaron dichas imágenes a la luz de una distinción simple, el cuerpo propio y el cuerpo del enemigo.

HALLAZGOS

Halo es un videojuego diseñado por Microsoft originalmente para la consola Xbox. Su éxito en ventas y en el impacto sobre la audiencia fue generalizado, basta con recorrer foros y páginas oficiales para hacerse una idea de la cantidad de seguidores con que cuenta la saga. Luego de la salida del primer título y debido a su éxito, surgen dos títulos más y finalmente una película. Se trata de un videojuego de acción en primera persona³¹, es conocido así porque el jugador encarna un personaje *como si* fuera él mismo, los comandos que se dan desde los controles dirigen al personaje y el jugador se pone en sus pies por medio de un artificio en que se hace coincidir la cara del jugador con la del personaje. El personaje recorre los espacios propuestos por el juego y mientras el jugador oprime botones en la pantalla se visualizan el horizonte y las manos del personaje (ver Figura 1), la pantalla hace las veces de ojos del personaje y el jugador se ubica detrás de esos ojos, no se percibe el cuerpo en su totalidad, tal como en la vida fuera de la pantalla no podemos vernos de cuerpo entero sin acudir a espejos o cámaras.



Figura 1. El personaje sostiene un lanzacohetes en una sesión de juego en red³²

³¹ *first person shooter* en inglés

³² La mayoría de las imágenes que se presentan a continuación fueron extraídas posteriormente al desarrollo de las sesiones de juego registradas pues el hecho de tomarlas simultáneamente distraía otras formas de registro y las acciones de juego.

La historia se desarrolla en un tiempo futuro. Se trata de una guerra espacial en la que se configuran inicialmente dos bandos, uno conformado por alienígenas y denominado “El pacto” y el otro por humanos. “El pacto” es una alianza religiosa de extraterrestres que busca activar Halo (un mundo-arma en forma de anillo) para iniciar el viaje hacia el paraíso; sin embargo, los terrícolas presumen que hay un error en la interpretación de Halo que hace “El pacto” y deciden evitar a toda costa que sea activado.

En este contexto se da la trama, que para el jugador en *Halo Combat Evolved* (primer título de la saga) comienza en la nave Pilar of Autumn donde es sacado de su estado de hibernación y comienza a tratar de mantener el control de la nave que ha sido invadida por tropas de “El pacto”. Adicionalmente, tiene que proteger a una IA (Inteligencia Artificial) que no puede ser capturada ya que conoce mucha información del planeta Tierra. Este es el comienzo de una aventura en la que se dispararán muchas balas y correrá sangre de diferentes colores.

La mecánica del juego es simple, el jugador encarna un personaje del equipo de los humanos, el Jefe Maestro que comenzará a realizar algunas tareas para evitar que “El Pacto” active Halo, la IA instalada en su casco y a quien tiene que proteger lo orientará en sus recorridos. Cada una de las misiones implica el enfrentamiento directo con alienígenas de diversos tipos que son asesinados por el protagonista con todo un arsenal de armas.

En este apartado se hace una descripción de la información construida a partir de las tres fuentes antes mencionadas. Posteriormente, se articula dicha información en una reflexión orientada por las tres categorías centrales de cuerpo, a saber, el cuerpo y la imagen, el cuerpo y sus usos y el cuerpo y el lazo social.

Descripción de la información discriminada por fuentes

Juego en campaña

Dentro de *Halo*, la modalidad de juego en campaña desarrolla toda la trama argumental del juego. Con el paso de los niveles el jugador conoce la historia de *Halo* y comienza a comprender el papel de los humanos y de su personaje en la dinámica bélica que se ha generado gracias el sistema.

Cada uno de los niveles tiene unas etapas constantes, inicia presentando un video en el que el Jefe Maestro, observado desde afuera (no en primera persona) conoce la misión

que debe cumplir al interior del nivel, se escuchan parlamentos de los diferentes personajes que hacen parte de la historia donde aconsejan al Jefe y lo orientan en la misión. Luego del video de introducción comienza la misión, en esta etapa el jugador asume el control del personaje y la cámara toma la posición de primera persona. Luego de terminar la misión aparece un nuevo video que desarrolla otra idea de la trama que termina por convertirse en un anzuelo para el siguiente nivel³³ (ver Figura 2).



Figura 2. Video del nivel "Dos traiciones"

El ciclo video-misión-video es común a la mayoría de videojuegos desde hace mucho tiempo, se trata de una modalidad en que se combina la narración de una historia con la acción del jugador, quien colabora en la "construcción" de una parte de la historia. Cuando alguien juega por primera vez, debe pasar uno a uno los niveles cumpliendo las misiones para poder conocer el contenido de los videos, la historia no se revela de antemano y el jugador comienza una carrera, desesperada muchas veces, por conocer el final de la trama. Al terminar todos los niveles el jugador puede subir la dificultad para pasar nuevamente los niveles, el nivel más sencillo es "fácil" y el más complejo "legendario" y quien logra terminar el juego en nivel legendario es distinguido como un buen jugador. Una vez se han pasado todos los niveles por primera vez, el jugador tiene acceso a todos los niveles para entrenar y avanzar en el orden que prefiera (ver Figura 3).

³³ Algunos niveles, cuando la complejidad de la misión es mayor, introducen un video a la mitad de la misión.



Figura 3. Los diez niveles de Halo Combat Evolved

Cada nivel de juego articula cuatro elementos imprescindibles en un juego de acción en primera persona. Historia, enemigos, mapas y armas son las piezas que se disponen para que el jugador disfrute de un nivel. La introducción sitúa la misión en una historia articulada que a cada nivel ofrece un nuevo problema que se debe resolver, pero una vez el video termina la acción del jugador se hace inmediata, orientada a objetivos concretos. Para el primer nivel, el objetivo es salir con vida de la nave llevando una inteligencia artificial, en el segundo se debe mantener con vida y subir a las naves pelícano, y así en los demás niveles: activar puentes de luz, abrir compuertas, matar guardianes, escapar, rescatar etc. Aunque los objetivos parecen sencillos, es regla que cada uno de los niveles esté acompañado por un considerable número de alienígenas que se interponen entre el jugador y el objetivo. Los enemigos son el segundo elemento y pueden ser clasificados en dos grupos, soldados (menores y mayores) y villanos. Los soldados son numerosos y fáciles de matar, los *grunts* y los *chacales* son los que más aparecen a lo largo de todos los niveles. Al final de cada nivel suele haber un soldado mayor, un cazador (*Hunter*), los *elite* o los guardianes del monitor³⁴. Con el paso de los niveles se conocen diferentes enemigos y se comienzan a conocer los villanos que se articulan con la trama general la mayoría de las

³⁴ El monitor es otra especie de inteligencia artificial que en un punto avanzado de la historia se pone en contra del Jefe Maestro.

veces. El tercer elemento que se pone en juego en cada nivel es el mapa. Cada nivel ofrece un escenario diferente en donde el jugador debe cumplir la misión. Los espacios fueron diseñados cuidadosamente y recrean un mundo en forma de anillo en donde los paisajes exteriores se asemejan mucho a la Tierra, árboles, agua, montañas y los interiores a naves extraterrestres o a instalaciones militares. Adicionalmente, cada mapa ofrece una gama de armas que se utilizan dependiendo de la misión, los enemigos y los sitios en donde se encuentra el personaje.

Por otra parte, en el modo de campaña el jugador se relaciona con todos los controles, tipos de movimientos y acciones que ejecuta con el cuerpo de la pantalla gracias a las órdenes enviadas desde afuera. La configuración del espacio visual de la pantalla es bastante compleja, el jugador cuenta con un horizonte que se ubica como fondo, un indicador del arma principal que muestra las municiones que tiene (esquina superior izquierda), unos indicadores de escudos y la energía con que cuenta el personaje (esquina superior derecha), un radar que le indica la presencia de enemigos cercanos en un rango determinado de distancia (esquina inferior izquierda) y en el centro de la pantalla la mira del arma que le indica el trayecto de las balas o cañones que dispare (ver Figuras 1, 7, 8, 15, y 16). La cámara también es configurada de acuerdo con el gusto del jugador y tiene importancia el grado de sensibilidad de la cámara, esto es, la cantidad y rapidez del movimiento de “la cabeza del personaje” en relación con los movimientos del mouse (o control análogo para el caso de las consolas), esto es fundamental a la hora de apuntar y lograr matar a los soldados enemigos.

El jugador debe aprender a ejecutar dos tipos de acciones, unas que implican el entorno lejano y otras que conciernen a su entorno cercano. Las primeras son los disparos y el respectivo manejo de las mirillas, los lanzamientos de granadas y, finalmente, el abordaje y conducción de vehículos. Las segundas tienen que ver con los movimientos corporales (avanzar, retroceder, saltar, agacharse), la recogida de armas y municiones. Todas estas acciones se conjugan con dos objetivos, también acciones de carácter inmediato que durante todo el juego demandan toda la energía del jugador: matar y evitar ser muerto. Cada una de las acciones descritas inicialmente cobra sentido en relación con la

muerte del otro y la subsistencia del jugador. Se es más efectivo y se emplea menos tiempo en pasar un nivel cuando se es diestro en mantenerse con vida y matar los enemigos³⁵.

Los juegos en modo de campaña son objeto de muchas de las conversaciones en los foros, esto es mucho más drástico en los días posteriores al lanzamiento, se comparten opiniones técnicas sobre la calidad del juego, trucos y experiencias al interior del juego. Además, es considerado por muchos como una preparación para las partidas en red; el jugador entrena arduamente en campaña para que cuando tenga que enfrentarse con sus pares humanos sea el mejor. En este sentido, el juego en campaña se debe considerar como el primer contacto con el juego que dará paso a la emoción del enfrentamiento con el otro humano.

Juego en red

En las sesiones de juego en red, analizadas como eventos con una secuencia relativamente ordenada, se establecieron diferentes momentos globales, comunes a todos los tipos de partida y otras secuencias que se dan de diferente manera dependiendo el objetivo de la partida. El formato de registro fue diseñado pensando en tres momentos propios de las estructuras narrativas tradicionales: inicio-desarrollo-finalización. Pero durante el trabajo de campo se precisaron otros momentos que no coinciden con esta estructura.

En general, todas las partidas están constituidas por cuatro momentos, el diseño, el desarrollo, la finalización y las posibilidades de rediseño. Cada partida debe estar organizada por un jugador que determina el objetivo, las reglas puntuales con respecto a ese objetivo (la cantidad de puntos necesarios para ganar, el tiempo límite de duración, el tiempo entre muerte y “resurrección”), el mapa en que se jugará, las armas que serán utilizadas y la cantidad de jugadores que podrán participar de la partida. Cada uno de estos aspectos es configurado de acuerdo a unas opciones que brinda el juego, no sucede como en otros juegos que en el diseño de espacios el jugador dispone a su acomodo montañas, ríos y demás elementos presentes en la trama del juego. En *Halo* los jugadores seleccionan mapas similares a los de la modalidad de campaña, deciden los tipos de arma de una amplia gama. En la configuración de las armas las opciones se incrementan drásticamente,

³⁵ A modo de anécdota debo mencionar que uno de los principales comentarios que hacía mi hermano era sobre mi demora para matar los enemigos.

se puede escoger entre un grupo de aproximadamente diez armas de mano, dos tipos de granada, cuatro tipos de vehículo y tres dispositivos de ayuda³⁶. Una vez configurada la partida se cuelga y el creador debe esperar a que otros jugadores se junten para poder jugar. Las partidas pueden ser desde dos jugadores hasta 16. En el caso de que el jugador no diseñe la partida, entra a la página de enlace y allí aparece una lista de las partidas a las que se puede unir, esta lista especifica el nombre del servidor, el tipo de partida, la cantidad de jugadores y sus *nickname* (ver Figura 4).



Figura 4. Presentación de las partidas disponibles en red

Una vez se unen los jugadores a la partida, se da inicio al juego. El curso que este sigue está determinado por el objetivo de la partida y, en menor medida, por el tipo de mapa. Este momento se denominó “Desarrollo” y será descrito en relación con cada uno de los cuatro tipos de partida que fueron analizados.

En “Asesino por equipos” los jugadores son divididos en equipos equitativos y el objetivo es asesinar la mayor cantidad de jugadores del otro bando sin matar a los compañeros. Al ingresar a una partida de asesino por equipos lo primero que se hace es

³⁶ Invisibilidad, que permite desaparecer ante los ojos de los enemigos. Escudo, que hace más resistente el cuerpo a los disparos del enemigo. Paquete de energía, que cura el cuerpo de los daños recibidos.

explorar el mapa, para los jugadores avanzados esta es una tarea que prácticamente se puede omitir por su antigüedad y manejo de los diferentes escenarios disponibles para la modalidad en red. La exploración del mapa consiste en observar sus características generales y los sitios de escondite o caminos de acceso y recorrido. Adicionalmente, es necesario establecer la base propia y la base enemiga con el fin de moverse en el mapa mucho más apropiadamente para asesinar a los enemigos.

El segundo elemento que recoge la exploración tiene que ver con las armas. En una partida de asesino por equipos en donde el objetivo es matar a los demás las armas, sobre todo las de mano, tienen mucha relevancia. El jugador una vez reconoce el mapa debe situar los tipos de arma que se encuentran disponibles en el escenario y sus ubicaciones frecuentes, para así reaprovisionar lo más rápido posible. Esta etapa de exploración o reconocimiento es fundamental para la etapa de búsqueda.

En la búsqueda hay tres objetos fundamentales que deben ser encontrados. Las armas, el enemigo y las municiones. Las armas son el primer objeto que debe ser ubicado, se deben conseguir dos tipos de armas, dependiendo el diseño que haya realizado el creador de la partida se pueden combinar las armas o simplemente reaprovisionar las que entrega la partida por defecto. En la partida de Asesino por equipos las armas siempre son el primer objeto que se debe localizar pues un encuentro con el enemigo, previo a la localización de las armas es una muerte asegurada para el jugador³⁷. Una vez localizadas las armas y los sitios de munición se debe localizar al enemigo, en algunos mapas los sitios de encuentro son claros y se repiten a lo largo de toda la partida mientras que en otros, los más grandes, los sitios no coinciden. Dependiendo del tamaño del mapa, de los vehículos disponibles y la habilidad del jugador el tiempo de encuentro con el enemigo puede ser muy largo o relativamente corto.

Una vez se produce el encuentro entre jugadores de bandos contrarios las acciones se pueden reducir a matar o morir. El jugador debe moverse ágilmente saltando, avanzando, retrocediendo y por supuesto, disparando lo más rápida y precisamente posible. Estos encuentros no pueden más que desencadenar en la muerte de uno o más jugadores. En la modalidad en equipo, los combates suelen ser muy numerosos, por lo menos se reúnen

³⁷ Una de las tácticas más usadas es localizar escondites cerca a los puntos de aprovisionamiento para matar a los enemigos antes de que se aprovisionen.

cuatro jugadores ya que generalmente se anda en parejas que aunque no se comuniquen verbalmente por medio del chat se coordinan acciones conjuntas. Para el jugador que muere el siguiente paso consiste en esperar a revivir para ir por más armas y municiones y nuevamente buscar al enemigo. Para quien sobrevive al combate hay una leve ventaja, tiene más tiempo para reaprovisionarse y conseguir un lugar apropiado para el próximo encuentro con el enemigo.

La secuencia de actividades para la modalidad de Asesino individual es esencialmente la misma, las variaciones se encuentran en los puntos de encuentro que son menos localizados y no ha bases de ningún tipo ni pertenencia.

Exploración → Aprovisionamiento → Localización → Encuentro → Aprovisionamiento

Figura 5. Secuencia de acción en modalidad Asesino en red

Otra modalidad de partida analizada fue la de “Bola del Poder”. En estas partidas el objetivo es sostener una pequeña calavera (bola del poder) durante la mayor cantidad de tiempo posible, el ganador es quien al final del tiempo límite (25 minutos generalmente) haya tenido la bola del poder la mayor cantidad de tiempo o quien logre sostener la bola una cantidad de tiempo determinada (entre dos y cuatro minutos). Al igual que en Asesino hay modalidad individual y modalidad por equipos. No obstante, la modalidad por equipos para este tipo de partida no es muy popular entre los jugadores y por tal razón, solo fue posible participar y analizar una partida de Bola del poder en modalidad individual.

Al igual que en las partidas de asesino el primer paso es la exploración del mapa, una ubicación general en el mapa y la identificación de los tipos de arma que están disponibles en la partida. El siguiente momento es el de aprovisionamiento, nuevamente se trata de lograr una combinación de armas lo suficientemente efectiva para cumplir el objetivo. Una vez aprovisionado, el jugador se dispone a dar alcance a la bola del poder. En un primer instante la bola del poder está sola en algún lugar del mapa los jugadores que inician la partida deben apresurarse a encontrar la bola. Una vez capturada la bola, el jugador debe moverse rápidamente por todo el mapa cuidándose de no ser pillado por otro para poder conservar la bola del poder. Entre tanto, los demás jugadores, apoyándose en los radares

que aparecen en la pantalla buscan lo más rápido posible el jugador que tiene la bola, cada segundo que pasa un jugador sin la bola del poder es un paso hacia la derrota.

Busco desesperadamente la bola del poder [...], no, ¡olvídense!, la bola del poder está en una nave [...], no puedo encontrar las naves (Registro de sesión, las verbalizaciones corresponden al investigador).

Cuando se encuentran el jugador que tiene la bola del poder y otro se da un combate feroz porque aunque hay una opción para soltar la bola del poder voluntariamente nadie la utiliza, solo la muerte del jugador permite a otro tomar el preciado objeto. Luego de este encuentro hay dos caminos, el del jugador que mantiene o captura la bola y el del que fallece. En el primer caso la tarea es esconderse y reaprovisionarse para poder defender la posesión de la bola mientras que el segundo debe esperar unos segundos para revivir, ubicarse rápidamente en el mapa recoger las municiones más cercanas y salir a toda velocidad a buscar la bola del poder. La secuencia general de acciones que surge en este tipo de partida se puede apreciar en la Figura 6

Exploración → Aprovisionamiento → Localización → Encuentro	→ Huida → Encuentro
	→ Aprovisionamiento

Figura 6. Secuencia de acciones en modalidad Bola del poder en Red

En esta partida los vehículos toman una particular relevancia pues las huídas y las búsquedas son contrarreloj y por tanto son diseñadas con bastantes vehículos. La partida registrada tenía disponibles tres tipos de vehículos, dos alienígenas y uno humano y buena parte se disputo entre vehículos, tratando de bajar de su vehículo al poseedor de la bola. También es importante tener en cuenta que durante esta partida la consulta de las tablas de posiciones es frecuente para buscar los datos de los tiempos que cada uno ha tenido en su poder la bola, este dato es consultado en el tiempo que transcurre entre la muerte y la resurrección, la revisión de este dato es fundamental para definir las estrategias de captura y las posibilidades de victoria.

“Capturar la bandera” es una de las modalidades en equipo más jugadas luego de asesino. El objetivo, al igual que en el juego tradicional americano, es capturar la bandera del equipo contrario. Se disponen dos equipos relativamente equitativos y cada uno tiene una base donde se encuentra la bandera de su color (ver imagen X). El equipo debe capturar la bandera del equipo enemigo y traerla a la base propia. El punto cuenta cuando un equipo logra tener en su base las dos banderas, si en la captura de la bandera enemiga se pierde la propia no hay posibilidad de anotar un punto. En esta modalidad de juego se puede observar un incremento en la complejidad del objetivo que deriva en la constitución de unos roles que no se dan en otras modalidades. Estos roles son implícitos, no están determinados de ninguna manera por el sistema, por el contrario, se dan espontáneamente en el transcurso del juego, en algunas ocasiones se acuerdan en el chat y otras simplemente suceden.



Figura 7. Base del equipo azul en capturar la bandera

Los roles de la partida son cuatro. El primero es el del cazador que como su nombre lo indica se dirige a la base enemiga para capturar la bandera enemiga. El segundo rol es el de protector del cazador (ver Figura 8). Cuando el cazador toma la bandera en sus manos pierde la posibilidad de manipular las armas y queda indefenso por tanto, necesita otro jugador que le cubra la espalda pues el bando enemigo intentará recuperar su bandera a toda costa. El tercer rol es el de protector de la bandera y el jugador que lo cumple debe

permanecer en la base cuidando la bandera de los enemigos que quieran capturarla. Este rol es de mucha paciencia, el jugador que lo ocupe debe aguardar con calma a que lleguen los adversarios, muchas veces perdiéndose el centro de la acción, pero sin duda es un puesto en que tarde o temprano se disparará. El cuarto rol es el de recuperador, el jugador que lo cumpla debe ocuparse de recuperar la bandera propia si es capturada por el otro bando. Este rol puede ser desempeñado por el cuidador, pero cuando la bandera es capturada el cuidador muere la más de las veces y debe esperar unos segundos antes de volver al juego y reaprovisionarse para ir por la bandera. Es así como en partidas muy numerosas alguien diferente al cuidador se puede ocupar de recuperar la bandera. A pesar de lo específico de los papeles, los roles no son estáticos y en las tres partidas analizadas de esta modalidad los roles se rotaban permanentemente.



Figura 8. Cazador y protector llevando la bandera roja a la base.

La secuencia general de la partida coincide relativamente con el modelo general de exploración-aprovisionamiento-localización-encuentro, pero cada rol define un tipo particular de encuentro y unos tiempos diferentes y el grado de actividad e involucramiento que implica para el jugador.

Las descripciones de las secuencias de desarrollo de las partidas y los roles establecidos para el caso de la modalidad Captura la bandera corresponden al desarrollo de las partidas. El siguiente momento es el de la finalización de la partida, durante este

periodo los jugadores analizan los resultados de la partida en una tabla comparativa por jugador que, dependiendo del tipo de partida, enseña la cantidad de veces que se dio muerte al enemigo, las veces que el jugador fue asesinado, el tiempo que cada jugador obtuvo la bola del poder y/o la cantidad de puntos (capturas de bandera) y contribuciones de cada jugador. Las partidas pueden terminar por culminación del tiempo límite o por la consecución del máximo de puntos por jugador o por equipo³⁸. El primer caso es poco común pues generalmente un jugador o un equipo ganan y en el mismo momento de revisión de las estadísticas se vocifera el éxito, la debilidad del rival y se hace todo el alarde posible, esto es facilitado porque a diferencia de los foros de discusión en los que hay un moderador, en las partidas no, surgiendo de manera espontánea las más diversas expresiones de los jugadores.

Lugar	Nombre	Puntos	Muert	Contrib.	Bajas
1º	halo	25	27	0	16
2º	kakace	19	22	0	22
3º	willy vader	17	18	0	20
4º	contreras	15	17	0	21
5º	{inq}hades	8	9	0	19
6º	Mr	1	1	0	4

contreras muerto por halo
contreras: wízar

Figura 9. Estadísticas finales de partida de asesino

Una vez terminados los alardeos o simultáneamente a ellos los jugadores comienzan a hacer comentarios sobre las especificaciones que se deberían incluir para la siguiente partida que será jugada inmediatamente después de que el creador acepte o rechace los

³⁸ Se excluyen acá las terminaciones por problemas en los servidores u otro tipo de fallas técnicas.

cambios propuestos por los otros jugadores. En la figura 9 en el segundo renglón del chat, Contreras dice “wizar”, esta es una sugerencia de cambio de mapa, le dice al creador que coloque el mapa llamado Wizard. Otra secuencia registrada en el chat se desarrolla así:

XX³⁹: Hey Terry
 Terry: Yes
 XX: OK
 XX: go
 Terry: What
 XX: Change the map

Las sesiones de juego en red son uno de los espacios fundamentales para la construcción de lazos entre jugadores. Las barreras idiomáticas y culturales son reducidas al mínimo y los objetivos comunes sencillos y esquemáticos hacen que las relaciones fluyan fácilmente. También se crean admiraciones y retos de acuerdo con la calidad de los jugadores, el reconocimiento y la confrontación van de la mano y se tratan con balas en el campo de juego. Clanes, equipos y comunidades enteras se construyen y mal o bien, *Halo* con su trama y sus particularidades es sostén de muchas relaciones humanas.

Foros de discusión

Una de las fuentes de información más importante en el análisis del discurso es el análisis de los temas surgidos dentro del corpus textual analizado (van Dijk...), para el caso de las intervenciones dentro de los foros de discusión surgieron ocho temas generales que corresponden a la idea principal y objetivo de la intervención, algunos enunciados por tener una gran extensión fueron clasificados con dos temáticas y por tal razón no coincide la suma de las frecuencias con el número total de enunciados analizados.

Tema	Frecuencia
Gusto por el juego	9
¿Cómo matar mejor?	9
Formalismos	9
Cuerpo Virtual	4
Cuerpo Real	4
Trucos	3
Lazo Social	1
Expresiones no categorizadas	3

Tabla 1. Frecuencia de temas en enunciados de foros de discusión

³⁹ Se reproduce el *nickname* de este jugador así porque en su contexto original contenía una sucesión bastante larga de estas letras.

El tema del “Gusto por el juego” alude a intervenciones en las que los participantes refieren su pasión por el juego, la mayoría se centra en un foro cuya pregunta inicial era “¿y cómo conociste *Halo*?”, los participantes definen su acercamiento y terminan por extenderse en las razones por las cuáles juegan este título. Por ejemplo D3xt3r [Dexter] añadió la siguiente secuencia:

Bueno yo conocí el juego por medio de unos amigos del barrio una vez me invitaron, vi el ese juego detallada mente y me encanto, por su formato y sus distintas formas de de esenario etc...⁴⁰.

El segundo tema fue consolidado a partir de intervenciones que tienen por objetivo enseñar trucos o narrar eventos en los que se puede matar mejor a los adversarios o enemigos tanto en juegos en red como en modalidad de campaña, la mayoría de intervenciones brindan a los lectores de manera generosa los mencionados trucos que generalmente pueden aludir a los lugares del cuerpo sobre los que se debe disparar o las formas de utilizar el cuerpo del avatar para poder exterminar al otro, Megaslayer [mega asesino] comenta lo siguiente a propósito de un *post* en que un jugador brinda a los demás estrategias para matar mejor a cada uno de los enemigos que aparecen en uno de los títulos del juego



men estuvo chida la info pero los hunter se les mata mas facil en la parte naranja pero con un arma de largo alcance lo demas es cierto esos son los puntos deviles de los covenant tambien te faltaron los grunt una sola rafaga en la cabeza
gracias
salu2.....

Los formalismos son aquellas intervenciones en las que el único objetivo es pedir excusas, hacer explícita la inconformidad con alguna participación o agradecer algún comentario. No se hace alusión a temáticas del juego propiamente dichas. Estas expresiones están caracterizadas por hacer referencia a una opinión propia acerca de otro o de lo que dice otro y se debe resaltar que una buena cantidad de los enunciados analizados hace este tipo de referencia. La presencia de estas temáticas y su frecuencia son insumo fundamental para analizar el problema del lazo social en los videojuegos. Generalmente

⁴⁰ Se reproducirán en adelante algunas intervenciones de participantes en los foros conservando intacto su contenido, errores ortográficos, de redacción, de escritura, de digitación y la mayoría de rasgos formales como emoticones e imágenes que acompañan sus participaciones, únicamente se alteró el tipo de fuente para mantener el estilo del texto.

estas expresiones se dan en secuencias de más de dos intervenciones como sucede en el siguiente ejemplo:

Silver Hunter [Cazador Plateado]: Esta bien la info para los que recién juega halo 2
II ThE ShMoZe II: *men por si no leistes la discucion dije que me faltaron unos y ya orita se los paso ok*

Silver Hunter: Disculpa mi comentario anterior , casi te arruino el post pero ya lo edite, y por sierto, podrias colocar tambien los puntos deviles de algunos vehiculos .

Los enunciados que tratan el tema del cuerpo real y el cuerpo virtual se caracterizan por su exclusividad con respecto a este tema aunque a diferencia de los enunciados formales siempre mantienen relación con temáticas del juego y están llenos de referencias a las armas o a rasgos formales de las imágenes del juego.

eso se puede comprobar lanzandose una granada uno mismo la lanzas puede ser de plama y esperar y te acercas (no mucho apenas como si estuvieras pasando por el lado) y veras que el daño no es mucho... encambio si la lanzas al suleo y te quedas quieto te daña mucho y estas a la misma distancia que cuando te acercas. Marine a todo honor [Marino a todo honor].

Aparece también la temática de trucos en la que se agrupan enunciados que presentan estrategias o tácticas que no tienen por objetivo matar más fácilmente a los enemigos, sino que muestran escondites, formas de moverse o técnicas de escape. Se incluyeron en una categoría diferente porque cualitativamente se hallan muy distantes de los trucos que tienen por objetivo matar a los enemigos y, aunque implican en algunos casos una forma de relación con el otro el lazo es mucho menos evidente que en el primer tipo de trucos.

te dire los que se recuerdas que te mandan a buscar al coronel reyes te traen una nave al bosque pero el secreto es nunca bajarte quedate dentro nesitas pasiencia la nave despues de un rato alsara vuelo espera a que desienda y encontraras a un marine solo parado si hacer nada ese es uno, otro tal ves ya viste el video de que en el halo3 hay un grut escondido hablando coml loco en el 1 tambien no se con exactitud su ubicasio pero en la micion final mientras escapas vas biendo como un tipo de ventilacion hay muchos lo que te se desir con exatitud girar a la derecha por la de ventilacion dos veses y encontraras un grut igual⁴¹

La temática registrada como lazo social señala un enunciado que no tiene relación con ninguno de los temas anteriores, simplemente señala que su autor conoció el juego por u relación con otras personas. Las participaciones no categorizadas se relacionan con enunciados que no se pueden incluir en temáticas relacionadas con el juego pero que sin

⁴¹ No se registró el *nickname* de la persona que realizó esta intervención.

embargo se incluyeron por aportar información relevante con relación al cuerpo. A pesar de no estar clasificados dentro de las temáticas generales en su contenido hay expresiones que sí fueron clasificadas como se desarrollará a continuación.

Con miras a no perder la riqueza de los enunciados analizados dentro de los foros, se procedió a realizar una clasificación de las expresiones que aunque no configuran el objetivo o idea general en todos los casos, sí son importantes para tener en cuenta a la hora de elaborar conclusiones acerca de los sentidos de cuerpo. Se toma por “expresiones” palabras o frases cortas que aparecen en los enunciados que refieren a ciertos contenidos (ver tabla 2). Aunque algunos contenidos están estrechamente relacionados con las nominaciones de algunas temáticas no hay una relación uno a uno y en algunos casos aparecen expresiones, por ejemplo, de ataque en intervenciones cuyo objetivo o idea general se relaciona por ejemplo con el cuerpo virtual o real. Adicionalmente, es necesario aclarar que en una intervención pueden aparecer más de 10 expresiones con diferentes sentidos. Las expresiones no solo aparecen en el corpus del enunciado, es decir en el texto donde el participante pone su punto de vista, también se tuvieron en cuenta fragmentos de las firmas, rasgos de las imágenes que se adjuntan a los mensajes y los *nickname* que utilizan los participantes.

Expresiones	Frecuencia
Armamento	36
Acciones relacionadas con el exterminio del otro	14
Enemigos	13
Formalismos	11
Realidad virtual y cuerpo	11
Política	5
Encanto o adicción por el juego	5
Total	95

Tabla 2. Frecuencia de tipos de expresiones en foros de discusión

Las expresiones más frecuentes son las relacionadas con las armas, las alusiones se repiten constantemente y refieren a nominaciones de tipos de armas como granadas, rifles o escopetas entre otros, también hay referencias a la utilización adecuada de armas en enunciados que se centran en esta temática. También aparecen constantemente en las imágenes que adjuntan los participantes.



Figura 10. Imagen adjunta de la firma de HaloGhost

Tal como se puede observar en la firma de HaloGhost [FantasmaHalo]⁴² los dos personajes que aparecen en su firma llevan armas en sus manos, en el personaje de la izquierda el arma que lleva se ubica en el centro de la imagen haciendo equilibrio con el nombre del participante del foro. De igual manera, las armas en el juego y en las relaciones que establecen los participantes ocupan un lugar central.

El siguiente tipo de expresión en frecuencia son las acciones relacionadas con el exterminio del otro. Conjugaciones de verbos como *acabar con*, *matar a*, *matar con*, *disparar*, conforman el grueso de estas expresiones. Estas expresiones se encuentran estrechamente relacionadas con las de armamento y, en una buena proporción, se hallan contiguas, pues un arma se asocia con el acto de disparar para matar o herir a otro. También es importante tener en cuenta que estas dos categorías son muy frecuentes en los enunciados cuya temática es “¿Cómo matar mejor?” y como resulta obvio no aparecen emparentadas con los enunciados formales de agradecimiento. En el ejemplo se puede apreciar la intersección entre un enunciado cuya temática central es “¿Cómo matar mejor?” y conjuga expresiones de armamento y de exterminio del otro.

(...) si traes un arma de medio alcance lo mejor seria que todos los disparos sean a la cabeza pero un disparo sertero es mejor asiq ue si no controlas bien la mira ocupa tu alrededor como algo revotar una granada para bajarle el escudo y ps intentar matarlo (Black Bauty) [Belleza negra, presumiblemente de Beauty].

⁴² Este *nickname* hace referencia a uno de los vehículos que aparecen desde el primer título, estos son llamados Ghost [fantasma] por su velocidad y pequeño tamaño.

La referencia a las armas, en este caso de medio alcance, se relaciona con la acción de disparar certeramente y finalmente con el verbo de matar, ambas expresiones articuladas en un enunciado cuyo sentido es orientar a los jugadores sobre las mejores formas de jugar.

Otra expresión frecuente es la relacionada con los enemigos, bien sea en la modalidad de campaña o en los juegos en red, en el primer caso se hace referencia a los alienígenas discriminando su raza. Una de las intervenciones que más participaciones posteriores suscitó fue la de II ThE ShMoZe II quien se toma el trabajo de describir cómo matar a cada una de las razas alienígenas.

bueno solo queria desir los diferentes puntos deviles de las amenaza de halo 2
 primero los hunter para muchos son los mas duros
 hunter punto devil el estomago justo alli en la parte del estomago en donde no tiene armadura
 segundo los covenant algunos piensas que se mueven mucho para parar eso solo disparen en sus
 entre piernas y ya veran que no se les segiran moviendo
 tercero los yakal gerreros entrenados para ataque de larga disancia solo en la caveza si les pegan al
 cuerpo seran dos preciadas balas de precision
 cuarto los grunt:solo tienes que dispararles en la punta de la caveza y solo sera un disparo
 quinto los brutes:ellos son muy deviles en la parte de la caveza trata de que todos los tiros sean alli y
 caeran a tus pies

Aparece en estas intervenciones claramente la noción del otro como enemigo a exterminar. En otros foros que no se incluyeron dentro del corpus de datos se hacían descripciones históricas del origen de las razas y de cómo entraron a formar parte de la trama argumental del juego. Estas expresiones al igual que las anteriores están correlacionadas con las armas y con la temática de “¿Cómo matar al otro?” y también son cercanas a las expresiones de armamento y a las acciones de exterminio.

Las expresiones de formalismos se relacionan con palabras como “saludos”, “gracias” y por supuesto, se relacionan con la temática de formalismos, aunque hay intervenciones de otras categorías temáticas que cierran con un formalismo. En este sentido resulta interesante que pese al predominio de expresiones relacionadas con armamento y exterminio aun conserven un lugar importante las expresiones formales. Esto se pone en diálogo con la problemática de los tipos de lazos que aparecen al interior de una comunidad que se reúne en torno a un videojuego de acción en primera persona. Este tema será tratado más ampliamente en el apartado de lazo social en la sección de hallazgos.

En las expresiones de realidad virtual y cuerpo se agrupan alusiones en donde se describen acciones que se relacionan con movimientos corporales propios de las tres

dimensiones que constituyen la realidad tradicionalmente. Se describen además aspectos como el “realismo” del juego que genera un gran enganche entre los jugadores. *Correr allá, aparecer aquí, saltar*, etc. constituyen expresiones que hablan del cuerpo virtual como si fuese un cuerpo real. No obstante, aparecen también en escena algunas referencias a lo que debe hacer el cuerpo real en ciertos momentos del juego y en esto, las acciones se reducen drásticamente, espichar botones o guardar la calma, en menor medida observar u otro tipo de acciones. Esta categoría se relaciona con las temáticas de cuerpo real y cuerpo virtual aunque en otros enunciados de trucos aparecen este tipo de expresiones ambiguas que abren la puerta a la discusión de la realidad virtual.

Las expresiones relacionadas con lo político son muy particulares pues solo en un caso surgen al interior del enunciado, la más de las veces aparecen en las firmas o en las imágenes adjuntas. Este dato es importante pues las imágenes y el *nickname* son los portadores de rasgos individuales pues ambos son estables en el tiempo, una firma aparece debajo de cada una de las intervenciones bien sea en el mismo foro o en diferentes, a tal punto que las imágenes y firmas comienzan a convertirse en la “portada” del jugador en los foros y es precisamente en estas partes donde aparece la mayor parte de los enunciados políticos. Algunas expresiones aparecen bajo una forma agresiva como en el *nickname* “Anarko” o en la firma de Dark Lord.

Contra el Cerdo Comunista Revolucionario de Hugo Chavez.

Copien esta frase todos los opositores de este payaso...

La categoría final de las expresiones se refiere a las expresiones de “encanto” o “adicción” por el juego, aunque en frecuencia no tengan un valor alto, su contundencia sobre la relación que establece el jugador con el juego las hace cualitativamente importantes. Es constante en las referencias al gusto por el juego el encanto y el “robo de la mirada” que produce *Halo* llevando a la adicción o vicio, convirtiéndose desde ese episodio mítico (o tíquico como afirma Lacan) que se genera una relación particular con el objeto. Estos rasgos sin duda se asocian con las imágenes que se construyen con *Halo* y lo que ellas proponen al jugador.

Una vez realizada la categorización de los temas y las expresiones que en su conjunto responden a las preguntas ¿de qué se habla? y ¿qué se dice? resulta pertinente observar los rasgos formales de las intervenciones que fueron analizadas. Los rasgos formales

responden por una parte a ciertas características globales de los foros de discusión en Internet sobre videojuegos y por otra parte a las formas como se construyen los enunciados dependiendo sus temáticas y expresiones.

Dentro de los rasgos globales hay que decir que los foros se construyen a partir de un tema central propuesto por uno de sus participantes. Quien propone el foro y su tema pone por supuesto su aporte y con base en él los demás participantes ponen sus enunciados. Cada participación está constituida por el *nickname* del participante, el contenido de su enunciado y la firma. Dependiendo de la página en la que se ubica el foro se pueden adjuntar imágenes al *post*, para el caso de los videojuegos estas imágenes tienen un valor muy alto y se puede apreciar en ellas un esfuerzo del jugador en su realización⁴³. La extensión de las participaciones en los foros es variable, pues hay intervenciones muy extensas, generalmente las de apertura, y otras muy cortas incluso de una línea. La mayoría de las intervenciones contienen emoticones que son caras que representan emociones y que son muy populares en los chat. Adicionalmente, se encuentran las abreviaciones propias de Internet, por ejemplo la “q” significa que o qué, se cambia la c por la k, entre otras. Otro rasgo es la ausencia de ortografía dentro de las intervenciones como ya se ha observado dentro de las citas realizadas, esto último y otras particularidades responden a la mixtura entre discurso oral y escrito propia de los chat y de los foros de discusión. Las sonrisas y la despreocupación por la ortografía son propias de la oralidad mientras que el uso de signos de puntuación es exclusivo de la escritura.

En lo que corresponde a los enunciados analizados las participaciones son sintéticas y centradas en el tema propuesto por el organizador del foro. Las participaciones concisas hacen que no se pueda hablar de desviaciones en la temática, esto también está relacionado con la supervisión de los foros que censuran participaciones que no tengan nada que ver con el tema. Las únicas desviaciones del tema central son las reclamaciones o halagos a otras intervenciones, por supuesto todas enmarcadas en el respeto y el uso de palabras permitidas. Tal como se había descrito previamente, la firma y el *nick* se convierten en la forma de presentación ante los demás, lo que Goffman denominara como portada y en ocasiones contradice los mensajes tranquilos y regulados de los participantes.

⁴³ En la página Halomexico hay un foro donde los más avanzado dan consejos a los novatos sobre la construcción de las firmas y las imágenes que las acompañan.

Análisis e interpretaciones de la información

Una vez realizada la descripción de la información de acuerdo con las fuentes de las que se retomó información, es necesario dar curso a las preguntas que orientaron tanto la búsqueda teórica como la exploración en campo. Para poner en diálogo la teoría con la información construida durante el proceso, es necesario retomar las categorías que a partir del psicoanálisis sirvieron como orientación a lo largo de la investigación.

Los cuerpos de Halo: Un análisis de sus imágenes

Así, en este apartado se presenta una descripción de las imágenes de cuerpo que aparecen en el videojuego, para tal fin se ponen en diálogo diferentes fuentes como son las participaciones en foros, sesiones de juego individual y sesiones colectivas.

Un planeta con un anillo flotante a su lado, y un primer plano de una nave espacial son la puerta de entrada a una historia que muchos describen como alucinante. Luego de un acercamiento sobre la cabina de mando, la “cámara” introduce al jugador en la nave en que llevará a cabo las primeras misiones. Un militar humano, mira preocupado una pantalla y dialoga con una voz. De repente, este militar se para en frente de unos mandos y aparece la fuente de dicha voz que antes, había sido llamada por el nombre de Cortana. Un cuerpo femenino, traslúcido, con visos lilas en una suerte de trusa ceñida al “cuerpo” y, tal como lo expresa un videojugador: “Hay que destacar que Cortana es una IA sin forma física, su representación es un holograma con forma de mujer, hecha a semejanza de su creadora, la Doctora Hasley” (fullmonty 2007).



Figura 11. Cortana, la inteligencia artificial del Pilar of autumn

El hombre preocupado es el capitán Keyes quien organiza junto con Cortana todo el operativo ya que las naves enemigas se acercan peligrosamente a la nave, el capitán decide dar la alerta, así que Cortana anuncia por los micrófonos de la nave la alerta roja. Cientos

de militares hacen aparición, vehículos, aviones, soldados y armamento desfilan por la pantalla, un soldado negro incita a los soldados, los anima a entrar al combate “enfrentaremos a «El pacto», los partiremos en dos y les arrancaremos el cráneo”.



Figura 12. El sargento Jones anima a los soldados humanos

Se trata de una nave terrestre y por tanto es natural que todas las figuras que se ven sean humanas, incluso el holograma de Cortana simula una figura humana. De repente se cambia de cuadro y dos soldados anuncian que lo descongelarán,

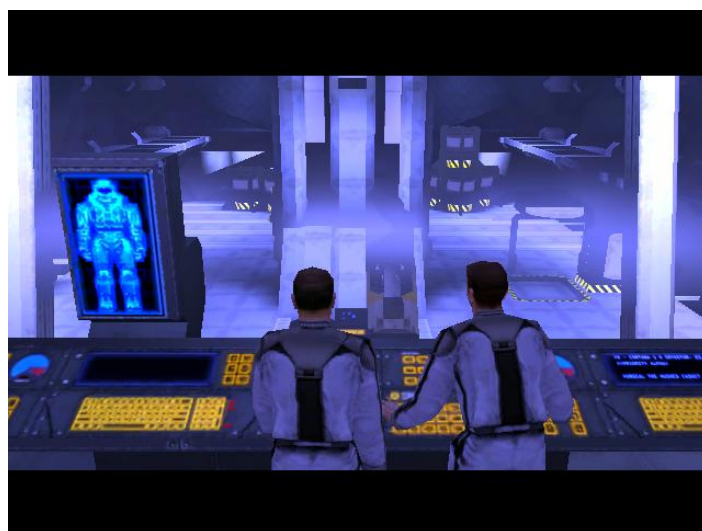


Figura 13. Anuncio de la descongelación.

un giro de la cámara muestra una suerte de ataúd o cabina, con un gran vidrio, la cámara “entra” en la cabina y gira 180°, de tal manera que ahora la cámara observa el vidrio. Los soldados indican que el proceso se ha completado y el gran vidrio se abre y las franjas negras que se ubicaban en los bordes superior e inferior (como en las películas) desaparecen mientras la cámara se mueve hasta el frente. Los soldados dicen “Jefe eche un vistazo a los alrededores”; entre tanto otro soldado saluda desde una suerte de balcón y todo se queda en silencio. En efecto, tengo que echar un vistazo... pero ¿cómo? La “mente” me traiciona, intento girar la cara, ¡qué chistoso!, hasta que un reflejo me da la clave, mi mano en el mouse, un ligero movimiento y la “cámara” responde a mis

movimientos, y de repente no muevo el mouse, miro hacia arriba o hacia abajo en la pantalla. Los soldados que están al frente me dicen que lo he hecho muy bien, ajustan unos visores y me indican que salga de la cabina... pero ¿cómo? Un letrero en la pantalla me dice: “pulsar “E” para salir de la cabina”, no hay más remedio, si quiero que la historia siga lo debo hacer... pulsé “E” y nuevamente las franjas negras aparecen y la cámara se aleja. La cámara ahora no muestra cualquier cosa, me muestra saliendo de la cabina, un traje con apariencia de armadura verde-gris, con una especie de trusa negra debajo, me veo notablemente más corpulento que los soldados, y además de la apariencia de armadura de mi traje, me distingue el casco que llevo puesto.



Figura 14. El Jefe Maestro abandona la cabina de criogenia

Definitivamente me veo imponente, pero esta imagen se termina rápidamente, las barras de las películas desaparecen y nuevamente la cámara se introduce, ya no en lo desconocido de una cabina sino en mis ojos. En adelante los soldados se encargan de enseñarme a mirar, a caminar y luego me ubican en un cuadro amarillo dibujado en el piso, me paro entre dos columnas “metálicas” y de repente me veo dentro de un tubo “de energía” con visos amarillos, mis sensores (los que aparecen en la pantalla) se mueven y se oye un sonido similar al de una turbina, de repente se escucha la voz del capitán Keyes, parece que la situación está muy delicada, acaban de matar al hombre que me dirigía desde un punto alto y el capitán Keyes me solicita en el puente, uno de los soldados que estaba ayudándome me indica que lo siga, trato de seguirlo, pero justo antes de que abra una compuerta es asesinado, ahora debo buscar solo al capitán.

No sé cómo hacerlo, se oyen ráfagas de ametralladora y disparos como de armas intergalácticas, como en las películas, abro puertas, pero no encuentro nada, no tengo la menor idea de cómo encontrar al capitán Keyes, no veo nada... Mi hermano, el de la vida real, llega y me guía, “por la izquierda, siga, por la flecha azul, etc.”. De pronto, abro una de las puertas y aparece un monstruo, dispara rayos de luz de un arma que sostiene, produce extraños sonidos, es notablemente más grande, con armadura y casco. Otros soldados humanos le disparan, se trata de una “Unidad Elite”. Realmente es extraño, infunde miedo, inmediatamente pienso que necesito un arma, pero no puedo más que correr. Finalmente encuentro al capitán, las líneas de película vuelven a aparecer, ahora puedo ver mi cuerpo, saludo al capitán y me dice que la situación es crítica, que debo sacar a Cortana de la nave ya que ninguna inteligencia artificial puede ser capturada. Cortana se convierte en una especie de chip, me la inserto en el casco y una luz aparece en toda la

pantalla. El capitán me da una pistola (¡por fin un arma!) y dice que debo encontrar munición por el camino. Mi misión es sacar a Cortana de la nave, lo más curioso es que apenas hace unos minutos aprendía a caminar, a mirar, a habitar en mi nuevo cuerpo y de un momento a otro tengo un arma y una inteligencia artificial en mi cuerpo.

Una voz comienza a guiarme en el camino, es la voz de Cortana que una vez instalada en mi casco comienza a hablarme. Me indica que hay unos marines en problemas y que los debo ayudar, he recogido municiones y tengo una pistola habilitada para disparar. Aparecen unas voces chillonas, que dicen: “por acá están” sin duda voces que no coinciden con las de un soldado humano. Pequeños extraterrestres aparecen (Grunts), caminan torpemente, como cuando un niño pequeño comienza a correr, disparan destellos fucsia de luz, pero las balas de mi pistola parecen ser muy efectivas, con un disparo certero caen. Un Elite, otro, más Grunts, son como diez, disparo, disparo, corro, salto y de un momento a otro me veo envuelto en un feroz combate donde la agilidad de mi vista y la coordinación mano-ojo se convierten en la mejor arma. Disparos, gritos de odio, gritos de dolor, insultos y la voz de Cortana en mi casco configuran el panorama auditivo. Paredes grises, soldados, extraterrestres monstruosos y monstruositos, ráfagas de ametralladora humana y destellos de armas alienígenas configuran el espectro visual.

Imagen y sonido se unen en un festín sensorial en el que la atención es capturada y la mirada es robada

A mi no pasaba por la cabeza Halo pero unos amigos me invitaron a su casa y cuando vi que estaban jugando Halo les dije "Haber presta para aca", y pues me gusto y les fui dadndo cada ves batalla, y pues todo , la fisica del juego el realismo , son muchas cosas que Halo te puede robar la mirada” (Hunterspot)

“yo no sabia nada del juego o.O hasta que mi papa me dijo que habia traído un juego nuevo, al principio me robo la mirada” (f_ercho).

Las imágenes de Halo se dirigen al cuerpo del jugador, entran por los ojos, los oídos y las manos, roban la mirada, la atención y toda la actividad corporal. En su forma, están diseñadas para capturar la atención, las ráfagas, los colores fosforescentes y la velocidad con la que se mueven hacen imposible retirar la mirada una vez el jugador fija su atención, “una vez inmerso en lo virtual, resulta difícil salir, ya que satura nuestros sentidos y captura nuestra atención. El sistema representa una especie de mundo acabado que nos moviliza por completo” (Quéau, 1995, p.88).

¿Cómo percibe la imagen del cuerpo el jugador? Además de los rasgos técnicos y estéticos en juegos como *Halo*, el jugador ve en la pantalla solo su arma y una parte de su brazo, simulando nuestra percepción de la vida real. “Las técnicas virtuales transportan el cuerpo del espectador-actor al seno del espacio simulado, le ofrecen el medio más natural, el menos codificado lingüísticamente, de *incorporar* las nuevas imágenes, de vivirlas desde dentro” (Quéau, 1995, p. 18)⁴⁴. Las imágenes se incorporan, se vuelven cuerpo y el cuerpo

⁴⁴ Las cursivas son nuestras

se vuelve imagen, una amalgama prácticamente indestructible con un efecto sencillo, escueto y que no requiere de muchas palabras

mi hermano me compro halo y me encanto (pirovash88)

[...]luego rente el halo 2 en blockbuster y no me gustaba, pero... un buen dia me di cuenta que no hacia otra cosa que jugar halo 2 me encantaba ganarles a todos mis amigos.. (Peto2000).

Todo el dispositivo roba la mirada, el jugador es encantado. La palabra encantamiento resulta apropiada porque en su significado reúne lo mágico y la pérdida de la voluntad; quien encanta, gana o atrae la voluntad del otro utilizando sus poderes mágicos o su belleza natural. *Halo* encanta, por una parte con sus imágenes, usando el artificio técnico de la simulación para construir uno de los argumentos más fuertes en el arte del encantamiento virtual, pero adicionalmente construye mundos cerrados con historias, un entramado narrativo que organiza la acción del jugador, determina la secuencia de imágenes y da coherencia al dispositivo técnico.

En *Halo*, la historia muestra al Jefe Maestro (personaje que representa el/al jugador). Se trata de un humano mejorado, más fuerte, más corpulento y más diestro que cualquier otro humano, con un rostro indescifrable en el que cada jugador puede proyectar el propio. Cada uno de sus miembros está cuidadosamente recubierto por la armadura rígida y pesada que impide ver cualquier asomo de piel o indicio humano. Es difícil establecer qué hay tras la armadura, por el contrario, parece un espacio vacío en el que el jugador deposita lo que quiere. Como bien lo expresa Calvino (1983, p. 18) en su novela “El caballero inexistente” se trata de una armadura vacía “Agilulfo pareció vacilar todavía un momento, luego con mano firme, pero lenta, levantó la celda. El yelmo estaba vacío. Dentro de la armadura blanca de iridiscente cimera no había nadie”. De igual forma sucede en el video final del primer título de *Halo*, el Jefe Maestro se quita por fin el casco, pero no se puede ver nada, la distancia de la cámara, la distorsión de la imagen, en fin, el jugador nunca ve lo que hay bajo el casco, no se ve el vacío, se ve nada.

¿Cómo pensar en una imagen de cuerpo pero sin cuerpo? Aparece en este punto un primer impase. El artificio de la simulación, que es fundamento de los juegos en primera persona, hace que el jugador se identifique con un personaje creando una relación simbiótica en la que pareciera olvidar que se trata de un cuerpo y un mundo que no

corresponden con el real. En *Halo*, el jugador se identifica con el Jefe Maestro: una armadura vacía

- [...] ese es un caballero que no existe...
- Pero ¿Cómo que no existe? ¡Yo lo he visto! ¡Existía!
- ¿Qué has visto? Chatarra... Es uno que existe sin existir, ¿entiendes cabeza de chorlito? (Calvino, 1988, p.31).

La imagen de cuerpo que propone *Halo* está vacía, no hay cuerpo con el que identificarse. Esto parece sencillo pero en realidad tiene una implicación muy compleja si se lee de la mano con lo que plantea Soler:

El ser del sujeto no tiene presencia posible para ubicar, y tener un cuerpo compensa la ausencia esencial del sujeto, puesto que un cuerpo se define por su presencia espacial en las coordenadas del tiempo y el espacio; lo que hace la presencia del *hablanteser*⁴⁵, no es el sujeto, es el cuerpo (Soler, 2006; p.67).

La ausencia de cuerpo no solo pone en cuestión la posibilidad de una identificación, que de todas formas se da en los jugadores, sino que complica el problema del ser del sujeto. El cuerpo otorga presencialidad al sujeto, le permite ser en el espacio, no completo por supuesto, pero sí brinda un paliativo al problema de la falta en ser, la distancia inaugurada por el lenguaje entre la cosa y la palabra o el significante. Sí no hay un cuerpo en el interior del juego no habría un sujeto que pudiera *ser en* el juego. Baudrillard define la simulación como *hacer aparecer algo que no está* y ese es el lugar de la armadura, dar la ilusión al jugador de un cuerpo que realmente no existe, permite suponer un *detrás de* la armadura, no *es*. Lacan en el seminario 4 (1988) hace un esquema en donde interpone una cortina o velo entre el sujeto y el objeto. La función del velo es marcar el semblante del objeto que estaría detrás de ella, con esta imagen el sujeto puede subsistir tranquilamente por el mundo, confiado de la existencia de ese objeto tras el velo. No obstante, si se corre el velo lo que aparece es la ausencia del objeto, un real inabordable que amenaza con devorar al sujeto. La armadura hace aparecer algo que no está, hace las veces de velo y da una ilusión al jugador, que hay un cuerpo.

Indagando por el sujeto, cabe preguntarse por el lugar que tienen las imágenes que propone el videojuego en la construcción del sentido de cuerpo. Hay dos aspectos centrales que se deben tener en cuenta. Por un lado que “el cuerpo que tenemos, del cual puedo decir: tengo un cuerpo, en el que me reconozco: ese soy yo (*moi*), es una imagen, no es una

⁴⁵ La expresión alude a la palabra *parlêtre* en francés que permite conjugar las palabras hablar y ser

sustancia” (Lafranconi, 2006). Por otro lado, el argumento de Baudrillard, según el cual, las imágenes de la actualidad no representan. Ambas afirmaciones ponen en entredicho la constitución del cuerpo. Si el cuerpo es asociado con una imagen, esto desde el estadio del espejo, y las imágenes ya no representan, parece que no hubiera la posibilidad de construir una identificación corporal. La afirmación de Baudrillard parte de la no correspondencia entre imágenes y objetos representados pues actualmente las imágenes no necesitan de un objeto que las inspire, simplemente se crean y dan paso a nuevos mundos cerrados en los que se ubican personajes y jugadores. Sería erróneo afirmar que las imágenes de *Halo* tienen un referente concreto en el mundo, pero eso no niega que tengan efectos en los cuerpos y que tengan la potencialidad de moldear un nuevo cuerpo.

Dando paso al concepto del estadio del espejo televisual (Dufour, 2007), en donde se propone un cambio drástico en la noción de reflejo. En efecto, los videojuegos no permiten una relación punto por punto, especular, y basada en el error de la contralateralidad, ahora la imagen del espejo puede ser alterada y manipulada en el espejo mismo pero sin alterar el referente exterior, el cuerpo del videojugador. El caso más evidente es la muerte del avatar que no tiene ningún efecto en el cuerpo de fuera de la pantalla, el cuerpo del espejo muere mientras que el otro hace *click* y lo revive. Esta distancia crea una ruptura fundamental pues la imagen que venía de afuera a decir algo sobre un referente en el campo de lo real se aleja, el límite que imponía el espejo reflejando siempre lo que estaba afuera se ha roto, ahora la imagen puede ser alterada, manipulada. Poco a poco la imagen no habla del cuerpo de la realidad, se aleja y comienza a crear mundos paralelos que desdeñan de su origen. Ahora, la imagen más que representar, seduce a un comprador invitándolo a hacer aquello que en el tedioso mundo de la vida no puede hacer por impedimentos éticos y moralismos solapados.

Los cuerpos inexistentes tras la armadura y las imágenes distantes de la realidad ponen en una seria encrucijada el proceso identificatorio del sujeto con su imagen de cuerpo y en esta vía, la articulación de un yo unificado que permita al sujeto andar por el mundo sin dudar de su *ser*.

Hasta acá aparece únicamente el cuerpo del Jefe Maestro, el cuerpo “propio” del jugador mientras dure el nivel o la partida. Pero es indispensable mencionar el radicalmente extraño, el cuerpo del enemigo. En *Halo*, como en la mayoría de los

videojuegos, los enemigos tienen un papel fundamental, dentro de la mecánica del juego y en su historia. Los alienígenas de *Halo* están conformados por varias razas extraterrestres y como es natural, se diferencian en primera instancia por su apariencia, cuerpos considerablemente pequeños o grandes en exceso, con rasgos extraños, colores diferentes en su piel, texturas agrestes y movimientos anormales. No obstante todos cumplen la regla esencial de los monstruos, ser hechos a imagen y semejanza de su creador (Moreno 2002), la mayoría responde a la lógica corporal del ser humano, cuatro extremidades, un tronco y una cabeza. Parece entonces que los diseñadores escuchan atentamente los mecanismos de la guerra, donde el enemigo es convertido en lo más ajeno a los aliados, es horrible y espantoso pero al mismo tiempo irremediabilmente similar.

Los enemigos ofrecen un primer anclaje imaginario vía lo extraño, una primera diferenciación que permite distinguir entre buenos y malos, humanos y extraterrestres. *Halo* propone dos imágenes de cuerpo, la imagen humana y la imagen alienígena, dos opuestos aparentemente radicales que por la lógica del juego deben exterminarse. La lógica de los dos bandos se ha convertido en argumento de exterminación del otro, esto aplica para las guerras mundiales, para las guerras locales y por supuesto para el propio conflicto colombiano en donde los adjetivos de ‘terrorista’ y ‘patriota’ son la bandera de dos bandos que no cesan de disparar dejando a su paso pilas de cadáveres. A diferencia de otros juegos donde el jugador puede escoger el personaje que encarnará durante la historia, en *Halo* el jugador es el humano, el bueno, y debe matar los alienígenas, los otros errados y despiadados. El primer anclaje identificatorio ofrecido es el que propone la dicotomía “buenos y malos”, aparece como una línea divisoria que no admite puntos medios y que demanda acciones puntuales de lado y lado.

¿Cuál es el interés que sostiene promover una imagen de este tipo? La pregunta comienza a ser evidente al comparar lo que sucede en los juegos con lo que sucede en la vida real, el interés que sostiene una imagen de este tipo es el mismo que sostiene las lógicas de la lucha contra el terrorismo o contra el patriotismo, una lucha por el poder, el control no solo sobre las tierras o los pueblos, sino también el poder sobre los cuerpos y las mentes que a la postre redundará en beneficios económicos para las pocas manos que se ubican detrás de los hilos. Esto no es ajeno a *Halo*, un juego adscrito a *Microsoft* una de las corporaciones más grandes del mundo.

El caballero inexistente, el Jefe Maestro, por oposición con los alienígenas y por el artificio técnico de la primera persona, logra poner al jugador en la pantalla y crear un lazo entre el jugador y su avatar, los jóvenes no exclaman “!lo mataron!”, exclaman “!me mataron!”. Esta unión entre el cuerpo que oprime teclas y el que dispara matando extraterrestres solo se rompe en dos momentos, a saber, al inicio de los niveles en el modo campaña en los videos con los que se introduce la tarea específica que tiene que realizar el jugador durante el nivel y cuando muere (esto tanto para sesiones de juego en modo campaña como en red). En este momento de ruptura la “cámara” se aleja y muestra el cuerpo completo del Jefe Maestro bien sea muriendo o interactuando con otros personajes en la historia del juego. Pero no se debe creer que esta ruptura es radical, basta un *click* para restablecer el cuerpo vigoroso y potente del Jefe Maestro reestableciendo el lazo identificador perdido hace un instante. Esta facilidad de restablecimiento habla de una identificación frágil, volátil,

La ilusión de una identidad fija y estable, tan relevante en la sociedad moderna e industrial va cediendo terreno a los “*Kits* de perfiles estandarizados” o “identidades *pret-à-porter*” según las denominaciones de Suely Rolnik. Se trata de modelos subjetivos efímeros y descartables, vinculados a las caprichosas propuestas y a los volátiles intereses del mercado (Sibilia ...p. 33).

¿Acaso una imagen tan distante de su referente y una identificación tan `redacria puede tener algún efecto sobre el cuerpo? El estadio del espejo plantea una identificación imaginaria que ahora se daría con una imagen que escapa al límite fundamental del espejo y del tiempo. No se trata de la pregunta tradicionalmente psicológica sobre la reproducción de los comportamientos agresivos de los juegos en la vida real, se trata de indagar por la posibilidad performativa de los videojuegos, si sus contenidos pueden construir sentidos de cuerpo entre los jóvenes, si sus imágenes son garantes de algún tipo de identificación.

Los juegos de simulación no son objetos para pensar el mundo real sino para provocar nuestra reflexión sobre cómo el mundo real se ha convertido a sí mismo en un juego de simulación (Turkle 1995 p. 91)

El problema identificador también se relaciona con los usos del cuerpo pues es por vía del uso que el sujeto expone su cuerpo en el escenario social, el uso del cuerpo y las formas en que un sujeto goza también son garantes de identificación, por eso, los usos del cuerpo son eje central de las manifestaciones de sentido que surgen en los videojugadores.

Usos del cuerpo en Halo

Siguiendo la lógica de los dos cuerpos implicados en los videojuegos, la pregunta por lo usos no solo refiere al cuerpo del avatar sino que también incluye el cuerpo de atrás de la pantalla. ¿Cómo usa su cuerpo real el videojugador? Parece entonces muy claro que el cuerpo real es un instrumento que debe ser ágil en su percepción, y en su motricidad en los controles, para luego tener una coordinación mano-ojo sobresaliente que permita dar de baja más enemigos y evitar ser asesinado. Black Bauty (una participante de un foro) en una serie de consejos al jugador lo muestra claramente

En todo momento te debes mostrar seguro y tranquilo , no te impacientes y mucho menos pierdas la calma ya que eso afecta a que juegues mal, por lo regular las primeras partidas jugas como adormilado así que sería mejor jugar un social o dlc para calentar [...]La mejor configuración de botones es la predeterminada y con un poco más de habilidad tendrás diferentes recursos para añadir por ejemplo si te especializas en pillar o te gusta te recomiendo que tu configuración de botones de la de luchador y con un poco de práctica te acoplaras y ps tendrás una ventaja sobre tu oponente.

La sensibilidad es un factor importante y dificultad de vista más apropiada sería 7-8 un 9 o 10 sería para farolear y un 5 o 6 es de que vas mejorando así que la mejor sería 7 u 8, pero lo más esencial es que si no puedes controlar niveles de dificultad más alta sería mucho mejor que intentes subirla de uno en uno o no subir ya que un tiro más preciso es mejor que la rapidez. (Black Bauty registro de foro de discusión).

No obstante, el cuerpo real no siempre va al mismo ritmo del jugador, muchas veces no se hace uno con el cuerpo del avatar sino que por el contrario se muestra decididamente en contra, se empieza a convertir en un obstáculo

empecé a jugar por que en mi negocio venían a jugarlo, pero siempre la campaña, hasta que vi a 2 weyes que se ponían a jugar asesino, conocí el xlink kai y lo puse a mis clientes, vi que estaba muy interesante el juego pero no podía pasar más de 5 min viendo por que me mareaba, así que un día dije: aunque me de ganas de vomitar o que me de dolor de cabeza lo voy a jugar, y así fue... empecé a jugar, me acostumbre a los mareos y de ahí en adelante todo fue puro Halo 2 (Anarko en registro de foro de discusión).

Este obstáculo, tal como lo muestra Anarko, debe ser superado a toda costa para que el juego pueda seguir su curso, para que la historia del Jefe Maestro y del caballero dentro de la armadura pueda desarrollarse. En la investigación en ocasiones el cuerpo real también se convertía en un obstáculo para el registro, reñían el juego y la investigación; así, mientras se juega, si se quiere ganar, no se puede registrar y viceversa

“¡Uy changos! , me atropelló un carro, ¿quién dispara?, calma, calma, en un ataque de pánico se me cayó el micrófono, juemadre, me robaron mi bandera en frente de mis narices” (registro digitado en sesión de juego en red, las verbalizaciones corresponden al investigador).

La caída del micrófono hizo que por un momento se perdiera la atención de la pantalla y en ese instante la bandera fue robada, ahora perder un punto es inminente, pero además el registro se interrumpió. Tal como lo plantea Lacan (Lacan, 2005c), pienso donde no soy y soy donde no pienso, ya que el goce se opone al pensamiento más aún cuando se plantea la división entre una pantalla y el cuerpo real. Pero esta ruptura, para el caso de los videojuegos tiene nuevos alcances; en el ejemplo, el cuerpo de fuera de la pantalla impidió el buen desarrollo del juego y de la investigación:

Parece que la carne molesta en esos mundos volátiles del software, la inteligencia artificial y las comunicaciones vía Internet. La materialidad del cuerpo se ha convertido en un obstáculo que debe ser superado para poder sumergirse libremente en el ciberespacio y vivenciar el catálogo completo de sus potencialidades (Sibilia, 2005, p. 99).

Otra vertiente de análisis que surge de las fuentes es la de los sentimientos o sensaciones que despierta el juego en el cuerpo real. Tal como se planteó en el apartado sobre las imágenes, lo sensorial aparece en varias intervenciones de los jugadores y en los registros, pero es necesario hacer especial mención a la adrenalina que despierta el juego. Los diferentes niveles de dificultad y los personajes aterradores, las sorpresas en los diferentes escenarios configuran varias sensaciones,

aja tienes razon entre mas peligro tu adrenalina sube mas asi que si juegas en legendario te tienes que esforzar mas y asi seras mejor (Halomarin).

La emoción que despiertan las imágenes tiene sede en el cuerpo real, es la carne, la adrenalina, se posa en lo orgánico. Dichas emociones son suscitadas por un estímulo que si nos remitimos a lo material no es más que una pantalla emitiendo haces de luz con colores parpadeantes, haría falta remitirnos a la naturaleza significativa de lo humano y a las particularidades simbólicas del “estímulo” que a su vez es creado por el jugador. Pero adicionalmente, es en la carne, el obstáculo donde las emociones tienen lugar, la adrenalina le recuerda a los jugadores que el placer tiene lugar en el cuerpo, en la carne, en los orificios pulsionales, pero también en el sistema nervioso.

Por usos del cuerpo, también se entiende el uso del cuerpo del avatar, el del Jefe Maestro, es decir, la forma como el videojugador maneja su avatar. Un primer acercamiento revela una serie de acciones propias del cuerpo: caminar, correr, agacharse, saltar y dar puños. Acciones básicas que en condiciones normales todos podemos ejecutar en nuestra vida cotidiana, se trata de acciones del cuerpo, de cualquier cuerpo. Las diferencias comienzan cuando aparecen en escena las armas. Las armas al igual que en la

guerra del mundo real, son un punto de quiebre no solo para el campo de la batalla sino para el campo de la subjetividad. En el videojuego, el incremento de las posibilidades de acción con las armas es radical. Con las armas se puede disparar a corta distancia, a larga distancia, ampliar el rango visual con las mirillas y golpear al oponente con ellas. Pero si además consideramos como armas toda la gama de vehículos, las posibilidades crecen más pues permiten volar, disparar, atropellar, jugar en equipo, derribar otros vehículos, desplazarse más rápidamente, etc. Pero al pensar el papel del arma en términos de las posibilidades de acción que otorga al jugador se puede olvidar el otro lado de la acción, un arma en un contexto de caza o guerra siempre implica por lo menos dos términos, el que dispara y el que recibe el disparo. El arma esencialmente hace posible matar al otro.

El arma está incrustada en el cuerpo. Una vez se inicia el juego y el capitán Keyes da el arma al Jefe Maestro y mientras el jugador esté activo, siempre tendrá un arma por lo menos, solo se ve desprovisto de ella en un momento: cuando muere. Puede ver, desde un lugar tercero su cuerpo y sus armas cayendo por el vacío o desparramados en el piso, las armas que eran parte del cuerpo caen junto con el cuerpo del avatar (ver Figura 15) y luego de 5 segundos el jugador se “reincorpora” para seguir jugando (sesiones multijugador). Al interior del juego no es posible pensar en un cuerpo sin armas, un cuerpo sin armas solo se concibe en la muerte

“Lo Unico Que Tengo En Este Mundo Son Mi Orgullo Y Mis Armas....Y eso No lo cambio Por nada” (Dark Shadow) [Sombra oscura].

Incluso, pareciera que no solo el arma sino hasta el mismo juego se incrusta en el cuerpo del sujeto

“Halo vive en mí” (Es parte de la firma de Black Bauty).



Figura 15. Un cuerpo muerto con sus armas a la derecha

El armamento tiene un papel determinante en la mecánica del juego, hay gran variedad, armas alienígenas y armas humanas, granadas, pistolas, ametralladoras, bazucas, lanzallamas, rifles de largo y corto alcance, aguijoneadores, pistolas de combustión, etc. Cada nivel en el modo de campaña se especializa en un arma humana, cada vez más compleja y con objetivos diferentes. El mejor jugador se define por su precisión en las armas, su rapidez y sus desplazamientos en el campo de juego, pero esto sin un conocimiento técnico no se puede llevar a cabo, hay que saber para qué sirve cada arma, cuáles son las mejores combinaciones y como alternarlas. Black Bauty en sus consejos para principiantes incluye el siguiente

Es muy importante que siempre tengas un arma principal y secundaria así si se te acaba la descarga de una lo matas con la otra ya que el cambio de algunas armas es mas rapida que otras. Tambien es importante que tengas un arma de corto y mediano o largo alcance así como una escopeta y un rifle te batalla. Tambien es importante que tengas buenos combos como puede ser un aplastador, una escopeta, un aguijoneador y de secundario un rifle de batalla, carabina, sniper (tomado de registro de foro de discusión).

“La “medicina”, tan distinta de los médicos como la “ciencia” de los investigadores, persigue el sueño de un cuerpo-máquina cuyos engranajes habría que desmontar, cargar, volver a armar, mejorar” (Pommier, 2000, p. 56). Lo que en el mundo de la realidad es un sueño para la medicina, en *Halo* se cumple a cabalidad. Tal como lo cuenta la historia del juego, el cuerpo del Jefe Maestro, es el resultado de una intervención genética sobre un cuerpo humano. Dicha intervención mejora las capacidades físicas del cuerpo humano y crea un ser mucho más hábil para la batalla.

El Jefe Maestro tiene desde su diseño una función concreta que es matar enemigos más eficazmente que un humano común. La armadura, los sensores y las armas son el equipo mientras que el blanco son los cuerpos extraños de los enemigos alienígenas. Al igual que el caballero inexistente, la ausencia de cuerpo bajo la armadura le permite al Jefe Maestro ser notablemente más fuerte que sus compañeros humanos, el Jefe logra desprenderse de las ataduras e imposibilidades que implica un cuerpo humano y quizás en esa doble relación el jugador intenta despojarse de su materialidad identificándose con alguien que a su vez logro pasar por encima de las limitaciones de la carne humana. Pero el cuerpo del avatar diseñado para matar se debe conjugar con la pericia y conocimientos del jugador, y además, con la pericia del cuerpo real del jugador para poder así conformar una

pareja que cumpla todas las misiones, nuevamente el cuerpo real reclama su crédito en tan maravilloso deleite de odio por la carne.

El uso por excelencia del cuerpo en *Halo*, alude al acto de dar muerte. Todas las acciones se organizan en torno a ella y se podría pensar que la identificación también. La imagen que devuelve la pantalla no es la de un cuerpo como unidad, es un pedazo de brazo que manipula un arma y dispara para matar a los enemigos, es desde la acción, la acción de dar muerte que se produce algún reconocimiento

¡Maté uno! [...] Maté dos veces, excelente, mi granada funcionó (registro de verbalizaciones en sesión de juego en red en la modalidad asesino por equipos).



En las partidas en red aparecen frases en letras blancas en la parte derecha de la pantalla. Estas frases son de dos tipos, unas son elaboradas por el sistema y enuncian dos tipos de eventos, la bienvenida y salida de jugadores de la partida por una parte y por la otra, las muertes, reportando quién mato a quien (traición o asesinato) o si accidentalmente alguien se suicidó (ver Figuras 1, 7, 8, 15 y 16). El otro tipo de frases que aparecen son las que crea cada jugador por medio del chat, generalmente se trata de expresiones como risas, comandos de trabajo en equipo o excusas por errores cometidos. Al lado de cada frase independientemente de su tipo aparece el *nickname* del jugador, por ejemplo “Lac-An muerto por Terry”. Lo que viene a relacionarse con el nombre y con una posible identificación es la sucesión de acciones de dar muerte, ese uso del cuerpo avatar en la batalla es la única forma de identificación, ya no sirve en este caso el cuerpo que digita teclas, porque no está puesto en escena, simplemente es la mano que maneja el títere, se supone pero no es importante en la trama de la obra.

McLuhan sostiene que “los juegos son situaciones amañadas para permitir la participación simultánea de muchas personas en alguna pauta significativa de su vida social” (McLuhan, 1969 [1994], p. 300), en el caso de *Halo* la narrativa del juego, marcadamente militar habla de una pauta social que no es gratuita, hay un interés que la sostiene y que al igual que en otros juegos de acción en primera persona, apunta al reclutamiento de soldados. El interés y la pauta social no son manifiestos, el gancho publicitario muestra el videojuego como la posibilidad de tener un arma y ser el héroe que siempre se ha soñado, nunca se propone el videojuego como un entrenamiento que hace parte del reclutamiento, pero una vez enganchado el joven el siguiente paso es sencillo y

no se hace esperar “qué tal si pudieras hacer todo esto en la realidad , en el glorioso ejército de...”,

Seguro que hay chicos que han entrado al ejército porque han creído que el ejército de América era muy bueno, porque comprender que la visión que se da es borrosa y no necesariamente en el buen sentido, los reclutas van porque creen que aquello va a ser como un videojuego Clive Thompson en el documental “Sangre sudor y videojuegos”.

Como estrategia publicitaria los videojuegos son efectivos, las cifras de reclutamiento subieron para el ejército de los Estados Unidos luego del lanzamiento de un popular juego en el que los jugadores son soldados del ejército americano. Los videojuegos en este sentido tiene efectos sobre el cuerpo de afuera, pueden marcarlo y ordenarlo, determinar cómo usarlo, por supuesto, cada quién se verá implicado, pero lo importante es que estructuralmente los videojuegos no solo proveen de imágenes sin referentes de la realidad, también construyen una realidad, para el caso particular construyen y moldean unos cuerpos específicos que corresponden a intereses particulares, bien sea ideales nacionales, de mercado o educativos. Esto surge también en las expresiones de los videojugadores, Centurypleyades lo expresa así hablando de lo que sucedió cuando compró *Halo*:

PUES YA ME LO COMPRE  D EDESDE ESE DIA NACION UN SEGUIDOR FIEL DE MASTER CHIEF [Jefe Maestro] TANTO QUE YA ME QUIERO ENLISTAR EN EL EJERCITO JEJEJESALUDS .

No es casual que aparezcan este tipo de expresiones en momentos donde el problema de la militarización es tan latente en el contexto americano. Pero más allá de la mera intención, una vez pasado el umbral, los jóvenes que se enrolan se encuentran con un mundo que no se puede arreglar con un *click*, la vida es una y hay que protegerla esto aplica para el cuerpo propio y el del enemigo que es un ser humano con un cuerpo de carne y hueso con el que no estaba acostumbrado a estrellarse en los videojuegos.

Esto es más real y más crudo que solo un videojuego, la gente piensa que es mirar por la mirilla y tirar, No, esto es cara a cara, especialmente después de que una bomba explota y la gente descuartizada y el olor, el olor de la gente pudriéndose es más malo de lo que uno piensa⁴⁶.

Si el juego, y en nuestro caso los videojuegos, ponen al jugador en contacto con su cultura, los usos que circulan en *Halo* ponen en contacto al jugador con una sociedad

⁴⁶ Esta frase es enunciada por un soldado participante de las tomas de Iraq y aparece en el documental de Michael Moore Fahrenheit 9/11.

bélica e intolerante que promueve la eliminación de la diferencia y que no da espacio a la construcción de formas de relación novedosas. Adicionalmente, los videojuegos a diferencia de otros juegos, dan un paso adelante performan y desde la imagen alejada moldean unos cuerpos en el que las lógicas de la sociedad de buenos y malos entran sin ningún problema.

Halo y el cuerpo en el lazo social

Para entender el lazo social es necesario articular tres elementos puntuales y uno contextual. Dos sujetos mediados por un objeto conforman los puntuales. La cultura con todo su entramado legal conforma el componente contextual. Para que haya relación entre dos sujetos debe haber un objeto que les permita articular palabras y ponerlo entre ambos para que el ninguno se convierta en objeto del otro. El objeto no tiene que ser material en ningún sentido, por ejemplo, dos personas pueden sentarse a dialogar sobre la política de su país, en esta conversación la política hace las veces de objeto, sin necesidad de tener materialidad. Generalmente los lazos sociales están determinados contextualmente por un conjunto de reglas que hacen parte de la cultura, estas reglas estipulan básicamente las formas permitidas de gozar de ciertos objetos (no todos aparecen dentro de las leyes). La cultura dictamina que no se debe hablar soezmente en ciertos contextos y de temas como lo sagrado, cuando Dios es el objeto en la relación entre dos personas hay ciertas formas de referirse a él (con mayúscula o sin groserías por ejemplo), la cultura define ciertos goces como permitidos y como prohibidos.

El cuerpo hace las veces de objeto en el lazo constitutivo de los humanos: el vínculo materno. Desde ese punto mítico se introduce esa función objetual y se le pone en la base de la constitución de los lazos sociales. A partir de ese momento, el cuerpo estará marcado y se pondrá siempre en juego en la relación con el otro. La ropa, las formas de caminar los gestos y demás expresiones corporales son fundamentales a la hora de relacionarse con los demás. Tiene un anclaje en lo real, es decir, tiene una materialidad que no se puede aprehender por las palabras pero que, determina la lógica de la presencia y la ausencia. Tiene una dimensión imaginaria o ideal si se quiere: ¿qué debe ser un cuerpo?, ¿cuáles son los cuerpos bellos?, ¿cómo se deben mover?, etc. Y está simbólicamente determinado, se habla de él y por medio de las palabras se sitúa en el mundo, se regula culturalmente. Se

trata de los tres registros que Lacan introduce como propios de la condición humana. Los tres registros configuran una estructura, Lacan utilizó la figura de los tres anillos en el nudo de Moebius, cada una de los registros representa un anillo que sujeta a los otros dos, de tal forma que si cualquier anillo se suelta los otros dos se separarán igualmente.

En el lazo social que se da al interior del videojuego aparece el otro fragmentado en su constitución, en este lazo social el cuerpo aparece únicamente en su dimensión imaginaria, solo vemos una imagen a la que disparamos, nuevamente el quiebre propuesto por los videojuegos aparece, las balas no entran en la carne del otro, ni lo matan realmente. Cuando prima lo imaginario aparece una ruptura con lo simbólico, las leyes de la cultura se pueden poner entre paréntesis, vida y muerte, Derechos Humanos, leyes divinas y estatales, todas se relativizan en el juego, la imagen da la posibilidad de jugar a ser dioses que manipulan la vida, que disponen los espacios para que otros transiten, cuando el otro es una mera imagen los límites de la carne y de la cultura desaparecen. Matar y destruir, lo que siempre ha querido hacer el ser humano ahora es posible ¡Disponibles en tiendas de cadena!

La información construida es consistente, las imágenes que circulan y los usos del cuerpo que se dan a su interior proponen un lazo social dicotómico, enmarcado en las lógicas de buenos y malos, donde el arma como extensión del propio cuerpo es el instrumento privilegiado para relacionarse con el otro, por eso en el juego en red, buscar las armas es fundamental, sin armas no hay posibilidad de jugar, sin arma no hay lazo. Pero, además de ser dicotómico, el lazo es mortífero y es claro en las sesiones de juego en red. Al igual que en una fiesta, el anfitrión (el creador de la partida) dispone todos los elementos, el espacio (mapa), el tema de la fiesta (modalidad de partida), lo que se comerá y beberá (las armas) y finalmente llega el momento de compartir con el otro. En *Halo* el encuentro con el otro, con el diferente, apunta a un resultado: la muerte de uno de los dos, matar o morir.

Los enemigos nacen, crecen, se reproducen, y luego llega mi linda espada⁴⁷ y los deja bien muertos"---by Dark Lord (Apartado de la firma de Dark Lord)

Pero no se debe caer en confusión, aquí la muerte no es LA muerte, sino una muerte parcial que permite que el ciclo se reinicie rápidamente, generando una carrera desahogada mato-muero-mato-muero.

⁴⁷ En el segundo título de la serie una de las novedades que más comentarios despertó fue la espada que con solo tocar al enemigo lo mata, fue clasificada en *Joistickers* fue clasificada como una de las 5 mejores armas de toda la historia de los videojuegos

Las imágenes se llenan de cadáveres que son y no son, se ven muchos cuerpos desparramados por el piso (ver Figura 16), alguno podría ser el propio, quizás, igual no importa, hay que disparar, quien piensa pierde, pierde goce. El cuerpo al igual que el lazo se banaliza, ya no es el objeto preciado que se debe cuidar, es canjeable y rediseñable. No hay allí un metarrelato o límite que oriente o restrinja el quehacer del cuerpo (Pommier 2000), lo único que sostiene el lazo en el juego es el goce de poder matar el uso de un cuerpo virtual, la huella que deja la armadura vacía y morir sin sus consecuencias reales, un goce en el campo de lo imaginario irrestricto, casi total.

La fuerza del lazo social reside en el compartir las mismas creencias: tú crees en los mismos sueños que yo, me abres el tiempo. Si creo en lo que crees, la burbuja flotante de mi cuerpo tendrá lastre: se acerca al suelo gracias a una fe compartida (Pommier, 2000; p. 30)



Imagen 16. Cuatro cuerpos muertos dan cuenta del resultado del encuentro

Además de ponerse como objeto en el lazo social, el cuerpo también es diseñado *en* el lazo social. El estadio del espejo plantea fundamentalmente que el cuerpo se construye de lo que el Otro envía, el cuerpo se constituye como unidad desde afuera y como se pudo ver, es en el primer lazo con la madre que se da el ir y venir de las palabras. Así pues, además de ser el objeto en el lazo social, el cuerpo es construido en el lazo social. Al interior del juego uno de los datos más interesantes es que en las partidas en red todos los jugadores son iguales, todos encarnan el cuerpo del “Jefe Maestro”, todos son iguales. ¿Qué imagen de cuerpo se devuelve en ese lazo social?

No es una pregunta sencilla. En un primer momento se podría decir que se trata de una negación de la diferencia en pro de la igualdad. Pues bien, el problema no es que todos seamos iguales, el problema es que no podemos ser, esencialmente porque no hay posibilidad de identificación. En una amalgama de cuerpos uniformes es imposible la enunciación del “yo” [*je*] y no es pronunciable la frase “este cuerpo es mío”, identificarse con una imagen que todos poseen sería una catástrofe que rayaría en la psicosis, cada bala disparada en un juego en red sería disparada contra mí mismo, contra la imagen de mi cuerpo. Pero ¿cómo funciona entonces? Realmente el “yo” no aparece situado en el cuerpo, pues hay en el mundo Jefes Maestros como juegos se han vendido, el “yo” se reduce al *nickname* que aparece cada que se mata a alguien o se pronuncia alguna palabra. Si no hay muerte no hay “yo”, si no hay goce no hay posibilidad de identificarse. Es en el lazo social mortífero que me puedo identificar, como asesino o como muerto.

Decir que los videojuegos no crean lazo social resultaría errado a todas luces, los videojuegos como objeto cultural tienen en su esencia construir lazo, en tanto medios de comunicación se instauran como un puente entre dos o más. Solo que en este caso, el lazo muestra rasgos perversos, tal como la plantea el psicoanálisis, parte de las reglas de la vida cotidiana pero termina por hacerlas irrisorias, las salta y elimina sus consecuencias, en este caso, las consecuencias que implican directamente al cuerpo real. El otro termina por ser un objeto más en la empresa de brincar esas leyes, el otro está allí para ser matado o para ayudarme a matar al otro.

CONCLUSIONES

No se puede concluir este trabajo con la enunciación de una frase que resuma el sentido de cuerpo que circula en los videojugadores de *Halo*. En primer lugar porque no hay *un* sentido único y definitivo, las múltiples manifestaciones hablan de diferentes aspectos y así como expresan el odio por el otro y la sed de muerte, hay posibilidad de contemplarlo como un compañero de equipo. Por otra parte, el trabajo realizado sigue los vestigios dejados por los sujetos, las huellas que permiten inferir sentidos de cuerpo, construcciones individuales que sin embargo, surgen y se manifiestan en contextos particulares. No hubo una relación directa, cara a cara, con los sujetos así como tampoco, la hay entre los mismos videojugadores. Las palabras que se tomaron prestadas representan productos públicos que simplemente tienen el valor de signo de un sentido que emerge en el sujeto que la enuncia.

La puesta en diálogo de los tres aspectos centrales en la constitución del sentido del cuerpo, venidos de la teoría psicoanalítica, el videojuego *Halo*, las expresiones de los videojugadores y la experiencia del investigador, permiten construir un entramado de relaciones en las que aparecen definitivamente nuevas formas de interacción entre los elementos fundamentales. Las imágenes, que ya no refieren a un objeto y que en *Halo* remiten a un armadura vacía de un caballero que no tiene cuerpo y que por tanto no puede devolver al jugador más que una imagen de un arma disparando, son endebles y volátiles para constituir una imagen de cuerpo del jugador que le permita identificarse. Los usos del cuerpo hablan de una propuesta bélica, un cuerpo mejorado genéticamente que cada vez más supera los límites que le imponen las leyes de la naturaleza y de la sociedad, cuerpos virtuales que desprecian la carne igual que al enemigo y que por la insuficiencia e inconsistencia de las imágenes terminan por asumir la mayor parte de la identificación. En

este contexto, surgen lazos que no se remiten a instancias terceras que organicen las relaciones entre los seres humanos; cualquier ley que se promulgue es puesta en cuestión, los goces que ofrecen las imágenes apartadas de la carne del cuerpo son la única medida posible entre dos sujetos. Así, el cuerpo aparece en la escena como un garante de goce, no de existencia ni de identidad, de un goce que funciona perfectamente en las lógicas del mercado, un *target* que “toma cuerpo” en los niños y niñas desde edades tempranas.

El sentido del cuerpo ya no puede construirse por fuera de las lógicas de mercado que invitan a gozar, no requiere una imagen de unidad que lo identifique, únicamente requiere una estructura que le permita gozar.

Si asumimos que los videojuegos, como objetos culturales, hablan de la sociedad en la que surgen, ¿qué nos puede decir *Halo* de nuestra sociedad? Pareciera indicarnos que hay un contexto que invita a matar, una sociedad que teme a la diferencia y que convierte en alienígena al que no piensa igual. Pero además, es huella de una sociedad para la que el cuerpo dejó de ser un objeto trascendente en la constitución subjetiva, es un bien canjeable, una máquina más, que provee de goces parciales. Las cirugías estéticas, la ingeniería genética y el trasplante de órganos hacen serie con los videojuegos en la medida en que apuntan a un cuerpo que intenta escapar de la muerte por todos los medios, afanado por gozar sin límites, no ya en el paraíso sino en el aquí y el ahora.

No obstante, la ausencia de ideales no elimina el problema del poder que se teje sobre el cuerpo y la forma como es asumido. Un cuerpo que goza a toda costa y que no atiende a los límites que en otro momento instaurara la cultura, es un cuerpo que compra y se compra, que sirve dócilmente sin pensar, que entrega toda su energía al proyecto de alguien. La utilización de los videojuegos como medio de reclutamiento no puede más que hacer evidente que la sociedad ya no se estructura por ideales como el nacionalismo o la libertad, ahora predomina el goce en las relaciones, tanto así que es necesario enganchar a los jóvenes con las armas, con la vida militar, se trata de vender un producto (el ejército) que ofrece una forma de goce de matar, de vencer, de ganar: de acabar con el otro.

Los videojuegos no son un simple objeto de entretenimiento, muchos empresarios y militares lo han descubierto y los han convertido en herramientas (armas) para sus fines. Pero no debemos olvidar que los sentidos de las palabras no son unívocos, cada quien interpreta y recodifica el mensaje. El sentido de cuerpo y de sí, se dan en relación con una

historia de vida, las lecturas por más que se intente no serán las mismas, siempre hay un pequeño espacio para las lecturas críticas como lo enseña un participante de los foros de discusión



Figura 17. Pikachú disfrazado de Hitler en la firma de un videojugador

Los videojuegos y sus videojugadores hablan de nuevas formas de ser, nuevas formas de relacionarse y de transitar el mundo virtual y real. Vale la pena preguntarse qué costos y beneficios tendrá para una sociedad un medio como este, en el que el cuerpo en su dimensión real es despreciado, en un tiempo donde el único patrón de relación es el goce. Pero además urge preguntarse por la posibilidad misma que guarda dentro de sí el videojuego, la posibilidad de convertirse en espacio vacío para el surgimiento de posturas críticas, de creatividad, que sean capaces de relanzar nuevos horizontes para habitar el mundo, gozando, pero dando espacio al ideal y la palabra como mediadores entre seres humanos.

Referencias

- Aarseth, E. (2005). Game Studies: What is good for? *The international digital media & arts association*, 1(3), 3-7.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Arboleda, R. (2002). *El cuerpo en boca de los adolescentes. Estudio interdisciplinario de la cultura corporal en adolescentes de la ciudad de Medellín*. Armenia: Editorial Kinesis.
- Arriazu, R. (2007). ¿Nuevos medios o nuevas formas de indagación?: Una propuesta metodológica para la investigación social on-line a través del foro de discusión. [Electronic Version]. *Forum: Qualitative Social Research*, 8. Retrieved Septiembre 30 2007.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Blank, G., & Silvestri, A. (1993). *Bajtín y Vigotski: La organización semiótica de la conciencia*. Barcelona: Anthropos.
- Boltanski, L., & Chiapello, E. (2002). *El nuevo espíritu del capitalismo*. Madrid: Akal.
- Bourdieu, P. (1998). *La reproducción: elementos para una teoría del sistema de enseñanza*. México: Fontamara.
- Cachelin, F., Monreal, T., & Juarez, L. (2005). Body image and size perceptions of Mexican American women. *Body Image* 3, 67-75.
- Calsamiglia, H., & Tusón, A. (1999). *Las cosas del decir : manual de análisis del discurso*. Barcelona: Ariel.
- Calvino, I. (1983). *El caballero inexistente*. Barcelona: Bruguera.
- Callahan, P. (2006). *Long versus short violent videogame play: do players habituate?* . University of Technology., Swinburne
- Chomsky, N. (2001). El control de los medios de comunicación. In *¿Cómo nos venden la moto?* Barcelona: Icaria.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Díaz, C. (2003). El cuerpo: Ese objeto marcado por el exceso del otro. *Desde el jardín de Freud*, 3, 98-105.
- Domínguez, D., Beaulieu, A., Estalella, A., Gómez, E., Schnettler, B., & Read, R. (2007). Etnografía virtual [Electronic Version]. *Forum: Qualitative Social Research*, 8.
- Dufour, D. (1995). *Lettres sur la nature humaine à l'usage des survivants*. París: Calman-Lévy.
- Dufour, D. (2003). *L'Art de réduire les têtes. Sur la nouvelle servitude de l'homme libéré à l'ère du capitalisme total*. París: Denoël
- Dufour, D. (2007). *Le divin marche*. París: Doröel.
- Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Visor libros.
- Etxeberria, F. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*, 10, 171-180.
- Foucault, M. (1977). *La Historia de la Sexualidad* (Vol. I). México: Siglo XXI editores.
- Freud, S. (1967 [1984]). *Introducción al psicoanálisis*. Madrid: Alianza Editorial.

- Freud, S. (1979 [1893]). Algunas consideraciones con miras a un estudio comparativo de las parálisis motrices orgánicas e histéricas. In A. Editores (Ed.), *Obras Completas* (Vol. Tomo II). Buenos Aires.
- Geertz, C. (1987). *La interpretación de las culturas*. México: Editorial Gedisa mexicana.
- Giumetti, G. W., & Markey, P. M. (2007). Violent video games and anger as predictors of aggression. *Journal of Research in Personality, 41*(6), 1234-1243.
- Guber, R. (2001). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Bogotá: Editorial Norma.
- Habermas, J. (1982). *Conocimiento e interés*. Madrid: Taurus.
- Huizinga, J. (1943). *Homo Ludens: El juego y la cultura*. México: Fondo de cultura económica.
- Jon Hobbs, L., & Yan, Z. (2008). Cracking the walnut: Using a computer game to impact cognition, emotion, and behavior of highly aggressive fifth grade students. *Computers in Human Behavior, 24*(2), 421-438.
- Jones, D. (2006). I, Avatar: Constructions of Self and Place in Second Life and the Technological Imagination [Electronic Version]. *the peer-reviewed journal of Communication, Culture and Technology, 32*.
- Kiefer, A., Sekaquaptewa, D., & Barczyk, A. (2006). When appearance concerns make women look bad: solo status and body image concerns diminish women's academic performance. *Journal of Experimental Social Psychology, 42*, 78-86.
- Konijn, E. A., Nije Bijvank, M., & Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology, 43*(4), 1038-1044.
- Lacan, J. (1988). *El seminario. Libro 4, La relación de Objeto*. Buenos Aires: Paidós.
- Lacan, J. (2005a). *Escritos 1*. Barcelona: Proyecto Editorial Pandora.
- Lacan, J. (2005b). *Escritos 2*. Barcelona: Proyecto Editorial Pandora.
- Lacan, J. (2005c). *La instancia de la letra en el inconsciente o la razón desde Freud*. Barcelona: Proyecto Editorial Pandora.
- Lafranconi, A. (2006). El cuerpo en la contemporaneidad. *Acheronta, 23*.
- Larijani, C. (1994). *Realidad virtual*. Bogotá: McGraw-Hill.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós.
- Li, Y., Hu, X., Ma, W., Wu, J., & Ma, G. (2005). Body image perceptions among Chinese children and adolescents. *Body Image 2*.
- Longo, M. R., Cardozo, S., & Haggard, P. (2008). Visual enhancement of touch and the bodily self. *Consciousness and Cognition, In Press, Corrected Proof*.
- Liotard, F. (1991). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber* (A. Mariano, Trans.). Buenos Aires: Editorial R.E.I.
- Malinowski, B. (1993). Introducción, objeto, método y finalidad de esta investigación. In H. Velasco, J. García & A. Díaz (Eds.), *Lecturas de antropología para educadores*. Madrid: Trotta.
- Martínez, B. (2006). *Homo Digitalis: Etnografía de la cibercultura*. Bogotá D.C.: Universidad de los Andes.
- McLuhan, M. (1969 [1994]). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. Barcelona: Paidós.
- Melman, C. (2002). *El hombre sin gravedad. Gozar a cualquier precio*. Buenos Aires: UNR Editora.

- Montagu, A., Pimentel, D., & Groisman, M. (2004). *Cultura digital. COmunicación y sociedad*. Buenos Aires: Paidós.
- Montealegre, R. (2004). La comprensión del texto: Sentido y significado. *Revista latinoamericana de psicología*, 36(2), 243-255.
- O'Dea, J., & Abraham, S. (1999). between self-concept and body weight, gender, and pubertal development among male and female adolescents. *Adolescence*, 34(133).
- Olson, C. K., Kutner, L. A., & Warner, D. E. (2008). The role of violent video game content in adolescent development: Boys' perspectives. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 55-75.
- Pedraza, S. (1996). *En cuerpo y alma*. Alemania: Editorial desconocida.
- Peinado, F., & Santorum, M. (2004). Juego Emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos? [Electronic Version]. *ícono 14*, 4. Retrieved Septiembre 2007.
- Perron, B., & Wolf, M. (2005). Introducción a la teoría del videojuego [Electronic Version]. *Formats, revista de comunicació audiovisual.*, 4, 25.
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos *Revista de Medios y Educación*, 026, 55-67.
- Pommier, G. (2002). *Los cuerpo angélicos de la posmodernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Quéau, P. (1995). *Lo virtual, virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós.
- Rueda, R. (2004). Tecnocultura y sujeto cyborg: esbozos de una tecnopolítica educativa. *Nomadas*, 21, 70-81.
- Sanmiguel, P. (2003). El objeto en el lazo social. *Desde el jardín de Freud*, 3, 14-23.
- Sargis, E. G., & Skitka, L. J. (2006). THE INTERNET AS PSYCHOLOGICAL LABORATORY. *Annual Review of Psychology*, 57.
- Schooler, D. (2008). Real Women Have Curves: A Longitudinal Investigation of TV and the Body Image Development of Latina Adolescents. *Journal of Adolescent Research*, 23(2), 132-153.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Soler, C. (2006). *Los ensamblajes del cuerpo*. Medellín: Asociación Foro del Campo Lacaniano de Medellín.
- Sotelo, A. (2002). Cuerpo de niño. *Desde el jardín de Freud*, 2, 128-141.
- Squire, K. (2006). From Content to context: Videogames as designed experience. *Educational Researcher*, 35(8), 19-29.
- Teli, M., Pisanu, F., & Hakken, D. (2007). The Internet as a Library-of-People: For a Cyberethnography of Online Groups [Electronic Version]. *Forum: qualitative social research*, 8.
- Turkle, S. (1995). *La vida en la pantalla*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Vaca., P., & Romero., D. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. *Acta Colombiana de Psicología*, 10(001), 35-48.
- van Dijk, T. (2003). La multidisciplinariedad del análisis crítico del discurso. In R. WodaK & M. Meyer (Eds.), *Métodos de análisis crítico del discurso*. Barcelona: Gedisa.
- van Dijk, T. A. (1978). *La ciencia del texto*
México D.F.: Paidós.

- Vidal, R. (2004). El Poder en el Cuerpo. Subjetivación, Sexualidad y Mercado en la «Sociedad del Espectáculo» [Electronic Version]. *Razón y Palabra*, 39. Retrieved 07 marzo de 2007.
- Wills, W., Backett-Milburn, K., Gregory, S., & Lawton, J. (2006). Young teenagers' perceptions of their own and others' bodies: A qualitative study of obese, overweight and 'normal' weight young people in Scotland. *Social Science & Medicine* 62, 396-406.
- Winnicott, D. (1942). *¿Por qué juegan los niños?* Versión Digital: Psikolibros.com.