

Máquinas de pensar
*Videojuegos, representaciones
y simulaciones de poder*

SERIE 
Magíster
VOLUMEN 50

UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR, SEDE ECUADOR
Toledo N22-80 • Teléfonos: (593-2) 255 6405, 322 8031 • Fax: (593-2) 322 8036
Apartado postal: 17-12-569 • Quito, Ecuador
E-mail: uasb@uasb.edu.ec • <http://www.uasb.edu.ec>

EDICIONES ABYA-YALA
Av. 12 de Octubre 1430 y Wilson • Teléfonos: (593-2) 256 2633, 250 6247
Fax: (593-2) 250 6255 • Apartado postal: 17-12-719 • Quito, Ecuador
E-mail: editorial@abyayala.org

CORPORACIÓN EDITORA NACIONAL
Roca E9-59 y Tamayo • Teléfonos: (593-2) 255 4358, 255 4558
Fax: (593-2) 256 6340 • Apartado postal: 17-12-886 • Quito, Ecuador
E-mail: cen@accessinter.net

Iván Rodrigo Mendizábal

Máquinas de pensar
Videojuegos, representaciones
y simulaciones de poder



UNIVERSIDAD ANDINA
SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador



Quito, 2004

Máquinas de pensar
Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder
Iván Rodrigo Mendizábal

SERIE 
Magíster
VOLUMEN 50

Primera edición:
Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador
Ediciones Abya-Yala
Corporación Editora Nacional
Quito, mayo 2004

Coordinación editorial:
Quinche Ortiz Crespo
Diseño gráfico y armado:
Jorge Ortega Jiménez
Cubierta:
Raúl Yépez
Impresión:
Impresiones Digitales Abya-Yala,
Isabel La Católica 381, Quito

ISBN: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador
9978-19-001-5 (serie)
9978-19-081-3 (número 50)

ISBN: Ediciones Abya-Yala
9978-04-700-X (serie)
9978-22-390-8 (número 50)

ISBN: Corporación Editora Nacional
9978-84-250-0 (serie)
9978-84-353-1 (número 50)

Derechos de autor:
Inscripción: 019648
Depósito legal: 002665

Título original: *Videojuegos, culturas ubicuas y poder diseminado:*
heterotopía y utopía en los juegos de simulación y de rol
Tesis para la obtención del título de Magíster en Estudios de la Cultura
Programa de Maestría en Estudios de la Cultura, mención en Comunicación, 2002
Autor: *Iván Rodrigo Mendizábal.* (Correo e.: irodrigo26@hotmail.com)
Tutor: *José Laso*
Código bibliográfico del Centro de Información: *T-0187*

Contenido

Introducción / 11

Capítulo I

Tecnología, tecnocultura y videojuegos / 23

El debate sobre las tecnologías: un acercamiento inicial / 23

Tecnocultura y usos sociales de las tecnologías / 28

Tecnologías sociales y tecnologías de juego / 30

La racionalidad informática y los videojuegos / 33

Capítulo II

Heterotopía y utopía: el espacio semiósico de los videojuegos / 39

La nueva tensión entre tiempo y espacio / 40

Heterotopía y utopía / 44

Espejo y juego: la «tercera dimensión» del espacio virtual / 47

El espacio semiósico de los videojuegos / 52

Los videojuegos: entre el control y el efecto liberación / 61

Capítulo III

Configuración estética del espacio virtual de los videojuegos / 65

El problema estético alrededor de las imágenes modernas / 65

A modo de caracterización / 68

Semiótica de la imagen de síntesis y del videojuego / 71

El discurso estético-representacional de los videojuegos / 87

Capítulo IV

Mundos de poder y poder espacializado / 93

El espacio ilusionístico desde su otra dimensión / 93

Un orden situacional: del espacio al territorio virtual / 100

Simular la ocupación: la reflexividad del cuerpo social / **107**

Mundos posibles, espacios de poder / **113**

El ejercicio simulado del poder / **123**

Capítulo V

Identidad(es), cuerpo(s) y travestismo digital / 127

El cuerpo como idea pura / **128**

Construirse una máscara o dar vida a la misma / **131**

El travestismo digital: la sexualidad como «tecnología del yo» / **135**

Producción figural de sí / **139**

Avatar / **152**

A modo de conclusión:

Mitificar lo ilusorio / 153

Bibliografía / **165**

Universidad Andina Simón Bolívar / **173**

Títulos de la Serie Magíster / **174**

*A Sergio,
jugador de estrategias,
constructor de sueños*

...No te pido que testimonies lo que consideras falso, que sería pecado, sino que testimonies falsamente lo que crees verdadero. Lo cual es acción virtuosa porque suple a la falta de pruebas de algo que sin duda existe o ha sucedido...

UMBERTO ECO, BAUDOLINO

Introducción

Ángel Rama, en su célebre ensayo *La ciudad letrada* (1984), apunta el hecho de que las ciudades, en la temprana Modernidad Latinoamericana, fueron reorganizadas para dar cabida a las comunidades de intelectuales conectadas a los centros de poder. La disposición del espacio urbano en forma cuadricular y simétrica, en la Colonia, y luego, en la República, implicaba una necesidad: la de concebir la urbe ideal, geométrica y ordenada que privilegiaba el centro y, por lo tanto, la jerarquización del poder con el fin de que las prácticas sociales se aglutinaban respecto a las prácticas discursivas del núcleo administrativo. La autoridad reclamaba, de este modo, la palabra y creaba un mundo simbólico que mostraba la densidad del poder controlador: la palabra y su escritura legitimaban a aquél y permitían la convergencia de lo externo, lo subalterno, lo marginal hacia el centro, sitio de los diversos aparatos de gobierno.

En el siglo XX ese poder central había cambiado su estrategia. Alentando el ordenamiento urbano empezó a aprovechar los *media* para descenderse y diseminarse a la ciudad letrada. Aunque tales *media* ya demarcaban las agendas políticas del poder administrativo y aparecían como los nuevos mediadores, el poder se había transformado y ramificado mezclando diversidad de prácticas y de sitios de ejercicio. La ciudad, en este sentido, se reconceptualizaba. Se conformaba en un emplazamiento en el que se conjuncionaban variedad de poblaciones, mundos e imaginarios, decantando el pasado, sobre cuyo seno se iba reafirmando la Modernidad. El poder si bien ahora aparecía reflejado como centro en los *media*, sin embargo, no necesitaba de una ubicación sino que demandaba ubicuidad gracias a las imágenes y la opinión mediática, pero sobre todo, empezaba a privilegiar la deslocalización y la inestabilidad de las relaciones logrando otras centralidades (multiculturalidad, identidades distintas y confrontadas pero al mismo tiempo correlacionadas) basadas en la disputa y la gestión de la información y el conocimiento.

La *ciudad informacional* de hoy, como resultante de este proceso, sería el nuevo espacio del poder que se ha diseminado ampliamente. En esta ciudad aquél tiene otro cuerpo. Va más allá de la ciudad administrativa, de las comunidades de letrados y de los *media*, hasta establecerse en una extensa tra-

ma de prácticas discursivas dada por la diversidad de actores sociales. Como capital, supone flujos y espacialidades, intercambios e interacciones de lo simbólico, produce tecnologías y saberes, conecta lugares con élites gestoras. Lo urbano (el conjunto de prácticas), por lo tanto, se alza por sobre la ciudad (el espacio y el territorio).

En ciertos lugares de esa ciudad informacional se erigen otras ciudades, consecuencia de esa intrincada relación y disputa que abre el poder sobre su propia discursividad: al modo de la ciudad administrativa rodeada por la ciudad letrada, ahora irradiados, aparecen los nuevos anillos, las ciudades virtuales, esas heterotopías o no-lugares, como dice Augé, donde no hay identidad, donde no se promueve relación ni se establece historia que los trascienda (1996: 83). Como espacios de tránsito, del ver y del hacerse ver, se mezclan allá el comercio y el ocio que, realizados como utopías del flujo del capital, muestran el descentramiento y la des-espacialización simbólica que caracterizan a las ciudades contemporáneas.

Si en la ciudad letrada el espacio lúdico estaba relegado a la periferie, en la ciudad informacional dicho espacio está diseminado. La urbe, de pronto, emerge como lúdica: así, en su heterogeneidad se juegan desde valores sociales hasta económicos para lo cual se desarrollan equipamientos con normas, principios y temporalidades. Los estadios, por ejemplo, suponen una localización cronotópica y cumplen con la tarea, mediante el desate espontáneo de las fuerzas, de restaurar las relaciones sociales tensionadas por el juego de lo económico-político-social que articula el Estado mientras se legitima en lo multicultural. Los centros comerciales, aunque no son propiamente equipamientos para el juego, sin embargo, albergan salas de videojuegos que aparecen tan importantes como los cines, supermercados o tiendas de artículos de vestir. El centro comercial, de este modo, muestra una faceta de la ludópolis: allá el ocio, que permite la adquisición de bienes simbólicos, hace que también se gestione el placer, ahora individual; ya no es una ciudad letrada, pero sí una ciudad de imágenes (de representaciones y de espejos).

Detengámonos en los videojuegos como fenómeno cultural en el marco de éstos y otros territorios sin identidad y en los videojuegos como los constituyentes de una nueva discursividad, de lo social y de lo político.

Los videojuegos, en sí, son otras formas de *tecnologías de poder*. Cooptan al espacio social y urbano y se inscriben, al mismo tiempo, como los nuevos emplazamientos virtuales desde los cuales parece elaborarse otra forma de constituir la socialidad en las ciudades informacionales. En tanto entornos de juego o de entretenimiento, son igualmente herramientas con las cuales mucha gente empieza a gestionar su relación con cierto mundo, el de las tecnologías, que atraviesan a toda sociedad en la actualidad. De este modo, forman parte de la vida cotidiana y se presentan como instrumentos de simu-

lación y de coacción psicológica que ampliamente se han introducido en algunas capas de la sociedad. Los videojuegos, por ello, no son un fenómeno aislado y más bien constituyen parte de un nuevo lenguaje cultural que se relaciona particularmente con la evolución tecnológica que ha acelerado el ritmo de las ciudades hoy en día. De ahí que no solo están en los centros comerciales (en máquinas digitales) y las casas (con las computadoras o consolas como *PlayStation*, *Nintendo* o *Xbox*) sino también en pequeñas salas públicas en diversos sectores de la ciudad e incluso pueblos (por ejemplo, en Ecuador en algunas poblaciones rurales, están bajo toldos en las plazas los días de feria), además de Internet (en juegos *on-line* y comunidades virtuales). Acceden a ellos variedad de poblaciones.

Un estudio¹ de la *Interactive Digital Software Association* (IDSA) publicado en mayo del 2001 revela, en este sentido, que los videojuegos ocupan un lugar importante en la industria y la cultura tanto norteamericana como mundial. Además de que representan un substancial rubro en la economía, el solo dato de que en EE.UU. juegan regularmente 145 millones de personas, el 60% de una población entre los 6 y los 35 años, ya es importante comparado con el hecho de que en España la cifra asciende a 45%. Es evidente que el grupo de población que más atiende los videojuegos son los hombres, particularmente adolescentes y jóvenes que, de acuerdo al estudio del IDSA, son el 57%, en tanto las mujeres ocupan el 43%, de los cuales la edad promedio del/la jugador/a es de 28 años. El mayor usuario de juegos de computadora se sitúa sobre los 36 años (40%), en tanto quienes emplean consolas ya sea en casa o en centros comerciales son adolescentes por debajo de los 18 años (45%). El tiempo dedicado a jugar, por ejemplo en México, es de 3 horas promedio diariamente. Por otro lado, a nivel de compradores de videojuegos, los consumidores son mayores de 18 años (96%) donde las principales compradoras de juegos para computadora son mujeres (55%) mientras que para consolas son los hombres (54%).

Por lo que se puede observar, los videojuegos ocupan un espacio en la vida social de las personas. Esto se refleja, de acuerdo al mencionado estudio, en el hecho de que 35,5% prefieren jugar videojuegos mientras que el 18,2% ve televisión y un 15,3% le gusta navegar en Internet. Entre otros pasatiempos de los norteamericanos no figuran ir al parque o pasear, pero sí, leer libros (13%), ir al cine (11,7%), alquilar películas (6,5%) y ver TV cable (0,5%). En

1. Me remito a una serie de documentos publicados por IDSA, entidad que agrupa a todas las productoras de videojuegos en EE.UU.; asimismo, la crónica de un informe elaborado por la empresa Tábula en España, «La opinión de España sobre los videojuegos» de Paradinas (2001), y también el informe «Marco referencial del espacio audiovisual en México» de la Dirección General de Televisión Educativa emitido en julio del 2000. No existen datos ni estudios sobre el mercado en Ecuador ni en otras partes de Latinoamérica.

este sentido, se puede constatar el hecho de que *los videojuegos pertenecen a una cultura sedentaria que privilegia el espacio individual y la interacción con tecnologías*. Quienes lo usan claramente los encuentran divertidos (87,3%) o les sirve para compartir con los amigos y la familia momentos de encuentro (42,4%) por lo que muchas familias los consideran como los nuevos medios que abren una puerta al mundo contemporáneo.

OBSERVAR LOS VIDEOJUEGOS

Es evidente que los videojuegos son hoy parte esencial de la cultura contemporánea. Acercarse a los videojuegos, en este sentido, es importante ya que permite develar el impacto que tienen estos en la vida de las personas. Así, este ensayo quiere comprender la presencia de estas nuevas tecnologías en la cotidianidad analizando las estrategias de modelamiento que hacen al nuevo comportamiento cultural imperante basado en la simulación de lo real y la imaginación de escenarios de nuevas socialidades.

A mi modo de ver, la cultura que ellos conforman se relaciona con otro modo de entender el juego y en sí misma dicha cultura no alude a lo que es la mera diversión infantil sino que se sitúa en otro contexto, en el de los videojuegos que semiotizan las prácticas sociales de quienes son sus más efectivos utilizadores, jóvenes, adultos y, en otro caso, comunidades políticas que las consideran de modo estratégico para sus fines. Evidentemente no hago un estudio etnográfico de ellas, sino que más bien me detengo en la *lógica cultural* que los videojuegos inscriben y desatan, por lo que el enfoque que doy a este trabajo es desde la *semiótica cultural*. De este modo, no me oriento al aspecto hartamente discutido acerca de si inducen o no a la violencia o si son factores de alienación sino, al contrario, cómo *los videojuegos crean un espacio, definen y estetizan un tipo de práctica, y llevan al jugador a hacer mundos posibles bajo la premisa de que con el jugar con los videojuegos se hipotetiza el mundo actual*. La base está en comprender que la cultura que ellos establecen tiene una dimensión particularmente resemantizadora por lo que el hecho de jugar si bien es funcional a la estructuración de la cultura es igualmente fundamental para la comprensión de los *mecanismos de poder*, los que ahora *se simulan*. Por ello, percibo a los videojuegos como objetos y producciones culturales, fenómenos del conocimiento y formaciones discursivas de una sociedad que se autoseñala bajo los signos de la hegemonía del éxito y del liderazgo.

Por lo dicho, la idea que supedita este ensayo relaciona a los videojuegos con las culturas que, desde mi punto de vista, son ubicuas dado que el po-

der se ha diseminado simbólicamente, y desde allá ver cómo los videojuegos cooptan al espacio social, articulándose como heterotopías y, a la vez, utopías. Analizo los *juegos de simulación y de rol*, como los ejemplos más tácitos donde se construye la idea de poder y el concepto de simulación de sociedad que, en definitiva, es también de la Otredad. De este modo, mi objetivo tiene que ver con reflexionar sobre el papel que juegan los videojuegos en la ideación de nuevas utopías sociales en la cultura contemporánea dado el desplazamiento y resignificación que hacen de las heterotopías en las que están insertas.

Los planteamientos de Michel Foucault (1999a) respecto al espacio social, a las heterotopías y la formación de lo utópico, además de la estructuración de los regímenes de poder, me parecen valiosos para comprender lo indicado hasta ahora. Foucault considera que el poder no es solo una práctica que se da para coaccionar sino también para producir sentido por lo que, diferente a lo que se cree que el poder es ejercido por el Estado, este más bien es atributo de diversos grupos sociales lo que permite que sea ejecutado desde lugares estratégicos. De algún modo, la idea de poder es parangonable con la de cultura, como trama significadora diseminada. Por ello tiene que ver con heterotopías o lugares de impugnación o de resituación identitaria que muestran la espacialización del poder en un intrincado sistema de planos, cuerpos y redes, que dentro de lo social, aluden a una acumulación de saberes.

Los centros comerciales, como las nuevas tecnologías, son heterotopías, pues si bien encierran unas ciertas lógicas, al mismo tiempo impugnan a lo real aunque también hablan de lo real. Los videojuegos, por ejemplo, emplean esta misma lógica: se oponen a lo real, son lugares virtuales en los que se cree se puede uno escindir y articular una otra identidad al igual que son territorios que hacen real una utopía. De alguna manera, los videojuegos cumplen con ser espacios de concreción de la ilusión. La relación entre heterotopía y utopía en Foucault es importante por eso, ya que ambas están supeditadas. Si la una supone crisis, la otra implica el lugar que permite el retorno a lo imaginado más no a lo conocido. Los videojuegos se muestran, por esta situación, como los *otros lugares* utópicos de la Modernidad, sobre todo porque ejemplifican figuralmente que es posible reconformar la idea de cuerpo y refundar paradójicamente lo social. El juego articulador de todo esto está en el hecho de que el jugador, en consecuencia, simboliza al mundo y lo hace desde su experiencia tal como lo plantea el filósofo norteamericano Nelson Goodman (2001). Los mundos posibles de los videojuegos, en esencia, así, son constitutivos de la *cultura de la ubicuidad*.

Si hoy no hay ciudades letradas, se puede afirmar que en su reemplazo existen comunidades virtuales de oralidades secundarias (en el sentido de Ong, 1994) cuyo saber tecnológico y su conocimiento del mundo como imagen y a través de las imágenes les hacen eficaces para reinstalar el poder co-

mo un imaginario. Como dice Southern, comprender a los videojuegos desde la cultura (y los Estudios Culturales) es, desde este punto de vista, ver cómo ellos juegan su parte en la sedimentación de la hegemonía, no proveyendo significado al desbalance moral, o alentando a la delincuencia, o al hecho armado, o promoviendo la agresión, sino que son herramientas que hacen mantener la preponderancia del capitalismo globalizado (2001: 5) ya sea mostrando simbólicamente que se puede tener dominio o legitimando la lógica descendidora del poder del cual todos somos cadena y discurso.

UBICANDO EL CONTEXTO

En sí, la atención a los videojuegos como un fenómeno cultural es reciente, no obstante los casi 40 años de su presencia en la sociedad occidental demarcada por la evolución de las innovaciones tecnológicas y el fuerte impacto de la informática en la vida cotidiana de las personas. Su emergencia en sí nos sitúa en lo que se ha dado a llamar la «tecnocultura» y «cibercultura», campos que, en los últimos 10 años, en el marco de la *sociedad de la información*, han comenzado a suscitar reflexiones variadas.

Particularmente se han hecho estudios y reflexiones sobre las nuevas tecnologías aunque muchos de ellos todavía dispersos, recién conforman un corpus que va desde la filosofía, la etnografía, la sociología y también la política. En este campo, no obstante los análisis sobre los videojuegos, los estudios realizados son contados y algunos de ellos se centraron en demonizarlos dada la pobreza narrativa con la que han sido identificados. Por ejemplo, la psicología y el psicoanálisis inicialmente se preocuparon por los impactos y por las consecuencias, sobre todo en el terreno de la adicción, llegando incluso a culpar a estos de las nuevas formas de violencia de las que se han hecho eco las publicaciones periodísticas al comparar las matanzas colectivas perpetradas en colegios o cines en varios de los países industrializados. Más recientemente, empero, la misma psicología dio un vuelco en sus enfoques y empezó a comprender cómo con los videojuegos se estructuran identidades y mundos simbólicos recomendándolos incluso para el tratamiento terapéutico de enfermedades mentales. El enfoque sociológico sobre las nuevas tecnologías y videojuegos, por su parte, es pobre y, salvo algunas menciones, no ha profundizado realmente sobre las nuevas formas de jugar en las sociedades capitalistas. A pesar de ello, quizá la disciplina que más se ha interesado en los videojuegos, aunque de forma ambivalente, es la educación, campo desde la cual se produjeron una serie de reflexiones más bien de índole pedagógica.

Sin embargo, es interesante observar la literatura sobre las nuevas tecnologías relacionadas con la informática. En ese contexto existen una serie de discusiones desde la perspectiva cultural, las que abarcan desde los análisis sobre el impacto social de las tecnologías y computadoras en la cultura y en los imaginarios, hasta aquellos estudios críticos sobre la ideología tecnocrática que se impone cada vez más, sobre todo en el campo de la gestión empresarial, campo que, por otro lado, reclama para sí la racionalidad de la sociedad de la información. De hecho, es desde allá que se piensa sobre la techno y la cibercultura, ámbitos que han permitido encontrar ideas sobre la conformación de nuevas formaciones discursivas y el papel narcótico de la cultura de la imagen, además de las propuestas neobarrocas que van desde la idea del exceso informacional hasta el mito de la descorporeización y la poshumanidad. Desde ese ámbito las voces entusiastas hablan de los videojuegos como el *décimo arte*; en definitiva, el arte que caracteriza al siglo XXI.

Específicamente sobre el tema de los videojuegos circulan ensayos en la Internet en los *websites* de universidades europeas (Reino Unido, en un caso, o países nórdicos, en el otro). Aunque muchos de ellos aportan conceptos sobre las generaciones de la violencia, algunos textos dan pistas para el análisis de aspectos culturales situándose en cuestiones inherentes a la nueva forma de hacer historia que sugieren los videojuegos abriendo posibilidades para el trabajo semiótico de estos.

El estudio que propongo, si bien tiene a la vista todo ello, se orienta más a establecer una línea de base entre la cultura y el poder, y desde este punto de vista, una lectura cultural-política del fenómeno de los videojuegos. Sin ser una reflexión técnica, ni tecnocrática, ni histórica, analizo el fenómeno de los videojuegos desde una amplia perspectiva. Por ejemplo, los enfoques de la filosofía contemporánea y de la arquitectura ponen en evidencia los temas de la ubicuidad, de la heterotopía, de la utopía, de la deslocalización de lo social que, confrontados con la informática, nos permiten situarnos en una racionalidad espacial que impregna de indeterminación al mundo de lo real. Por otro lado, al enfocarme en el problema del poder, y su expresión figurativa en los videojuegos, me sitúo en el plano de lo político desde donde se puede comprender las estructuras complejas de producción de saberes y conocimientos que permiten la constitución ya sea de las identidades o de los individuos como sujetos sociales. Al acudir a la mirada semiótica y al recurrir a diversas variables de reflexión en el marco de lo cultural y lo comunicacional y teniendo en cuenta lo anterior el aporte que pretendo dar es el de un *análisis del discurso de los videojuegos y de las nuevas tecnologías* desde una mirada interdisciplinaria cultural que pienso aún no se ha dado.

Por ello, me he propuesto específicamente analizar cuáles son las estrategias que impregna a la cultura tecnológica de los videojuegos y que per-

miten la formación del imaginario social en las sociedades tecnológicas contemporáneas; y estudiar, mediante el acercamiento a las lógicas narrativo-gráficas de los videojuegos de simulación y de rol, las funciones espaciales, sociales y culturales que surgen como las nuevas expresiones de la Modernidad tardía, en este sentido, de las prácticas sociales y sus identidades emergentes.

Considerando las ideas vertidas, la pregunta que guió el presente estudio fue: ¿Al ser la expresión de heterotopías, los videojuegos forman la conciencia del poder en los individuos y desde allá la construcción de nuevas utopías?

ORGANIZACIÓN DEL PRESENTE TEXTO

Hacia el 1275 el monje mallorquino Ramón Llull escribió una obra, *Ars compendiosa inveniendi veritatem* (*Arte abreviada para encontrar la verdad*), como una propuesta dirigida al Papa y a los monjes de diversas congregaciones para que estos inicien una nueva etapa en la evangelización de los musulmanes y los judíos así como elevar el nivel de la enseñanza en los monasterios. Él estaba convencido que una de las maneras de formar a la gente y captar almas para el cielo con más eficacia era por la vía de las imágenes retóricas para lo cual ideó un dispositivo que llamó la «*Máquina de pensar*». Esbozado en el libro mencionado, el instrumento no era más que un sistema lógico de cuatro partes que tenía como componentes unas ruedas, que giradas adecuadamente permitían, según él, mezclar las dimensiones teológicas, morales y científicas para producir argumentos irrefutables que demuestran la Verdad del Cristianismo. De hecho, lo que estaba planteando, adelantándose a su tiempo, era en sí un *software* de computadora para lo cual Llull había elaborado unos esquemas y un lenguaje binario en los que asociaba números y letras. La máquina de pensar, vista de esta manera, amalgamaba saber y destreza, abría posibilidades a diversas preguntas y, en la práctica, se conformaba en un artefacto de juego por el cual los blasfemos debían ser educados a beneficio de la Iglesia.

Tal máquina de pensar hoy en día es, para nosotros, nada más ni menos que el prototipo y el ejemplo de un videojuego. El estudio que presento a continuación tiene que ver con estas modernas máquinas de pensar que, aunque no tienen que ver con el Cristianismo ni con tareas evangelizadoras, tienen un propósito similar, el de lograr *hacer hipótesis del mundo y hacer conformar al yo*. Como ha dicho Johnson (2001), los videojuegos son, en realidad, herramientas de conceptualización y, como tales, tecnologías, que no solo sirven para pensar el mundo de lo real sino que ayudan a que el individuo

ción y creando, además, el individualismo, sedentarismo personal y los microrelatos haciendo ver la configuración de micropoderes en la sociedad. Por ello se discuten los conceptos de heterotopía y utopía, es decir, espacios de crisis y espacios (llenos de) imaginarios. Los videojuegos se sitúan entre esas dos ideas. Fundan un espacio virtual que funciona como un espejo absorbente en el que el individuo, al manipular los íconos, cree que puede articular una historia y una vivencia más allá de la real. De ahí que finalmente se sugiera el hecho de que los videojuegos son entornos que ayudan a conformar un poder puesto que el jugador simula controlar un territorio.

El tercer capítulo, producto de los dos anteriores, establece las bases para una lectura semiótica y discursiva de los videojuegos como tecnologías del yo y del poder a través del develamiento de sus estructuras estéticas. Allá se dan los parámetros para ver cómo los videojuegos estructuran lo que llamaré las «*máquinas semióticas y discursivas*» con las cuales el jugador elabora hipótesis, estrategias y tácticas respecto del mundo. Tras esta discusión lo que interesa observar es la creación y la recreación de mundos posibles y cómo, desde estos, se simbolizan la vivencia y el contexto actuales.

El cuarto capítulo se sitúa específicamente en el análisis de la máquina de los videojuegos de simulación, particularmente «The Sims» (2001), «SimCity 2000» (2000) y «Civilization II» (1996). Escogí estos tres puesto que son paradigmáticos en la historia de los videojuegos: sabemos que los juegos de computadora se inician como investigaciones de laboratorio pero luego, cuando se insertan en lo social gracias a las industrias culturales, empiezan a desarrollarse como herramientas lúdicas, de cálculo estratégico respecto a escenarios posibles; en este contexto, los juegos de simulación van modificándose hasta plantearse en modelos que marcaron hitos como los nombrados que forman y aglutinan comunidades de personas que los utilizan de diverso modo. El problema fundamental que quiero discutir es, de este modo, aprovechando los postulados y las herramientas semióticas, una *semiótica del poder* que estaría detrás de estos videojuegos gracias a la simulación y a la escenificación de esos signos del poder la que, en definitiva, tiene que ver con la diseminación del capitalismo como factor condicionante de las relaciones interculturales y sociales. En tal sentido, pienso que en tanto el poder se ejerce desde el espacio de la dominación, porque ya hay una conciencia del poder en el dominado, conciencia que deviene de su espacialización; el aprender aquél tácticamente mediante tecnologías de juego como los videojuegos, es desglosar su lógica. El capítulo discute así que los videojuegos aun cuando enseñen a idear estrategias de poder, también son artefactos culturales que hacen aparecer el poder simbólicamente y que si son aprovechados por el jugador, este tiene la posibilidad de entender los mecanismos de sujeción y de control que se dan en la sociedad, incluso formando parte de ellos.

El quinto capítulo, recogiendo la idea de que con los videojuegos se ensaya la lógica de la Otredad y se vuelve otro a uno mismo, analizo las políticas y las estéticas de descentramiento y descorporeización que están insertas como imaginarios en la ciber y tecnocultura. La idea básicamente es tratar de evidenciar cómo el poder se corporiza simbólicamente y cómo desde allá se estructura la diferencia. Los casos estudiados son las imágenes de «personajes virtuales» como el de Lara Croft del videojuego «Tomb Raider» (1996) y otros pertenecientes a los juegos de rol. La sintaxis del poder, a mi modo de ver, está en la ideación de los cuerpos, y entender dicha sintaxis es, desde ya, interesante.

El capítulo final, a modo de conclusión (aunque rigurosamente no podría verse como tal dado que este mismo capítulo sugiere otras entradas o plantea otras cuestiones), discute el hecho de que los videojuegos y sus estéticas simuladoras no solo se quedan en el marco ilusionístico del juego sino que, diferente a lo que son las realimentaciones de la cultura por la vía de las industrias culturales de ocio y entretenimiento, intentan integrarse como imágenes y como imaginarios de lo social esta vez transparentados y legitimados por la pintura neobarroca. Analizo el caso del pintor griego Miltos Manetas.