

Transformación
psíquica del cuerpo
en el videojuego

Centro

Guiomar Jiménez Orozco

guiotangrama@gmail.com

Doctora en Estudios Transdisciplinarios de la Cultura y Comunicación; Maestra en Comunicación y Lenguajes Visuales; y Licenciada en Arte. Ha sido docente desde el 2004 y ha desarrollado programas educativos relacionados con videojuegos. Es colaboradora semanal en Radio Mexiquense con cápsulas sobre tecnocultura. Ha trabajado en el área educativa de distintos museos.

Fue investigadora y documentadora en el Centro de la Imagen para el libro *160 años de la fotografía en México* y ha publicado y dictaminado varios artículos y libros sobre arte, narrativa y tecnocultura en publicaciones de la UAM.; en *Entretejidos*; y en la revista *Teknokultura* de la Universidad Complutense de Madrid. Ha impartido varias conferencias sobre diseño, cine y tecnología en la UAM Xochimilco en RedMediaFest, VRFest MX, DEVHR.

Resumen

En este trabajo se pretende revisar parte de los elementos que permiten que el jugador transforme psíquicamente la concepción de su cuerpo que le da existencia tanto en el mundo como en el metamundo. Esto es posible gracias al dispositivo tecnológico que posibilita el cibertexto del videojuego en el cual se puede crear un pseudotiempo, en el que el cuerpo puede ser otra cosa en su proyección simbólica. Se propone una aproximación del fenómeno desde las aportaciones de la teoría narrativa y la perspectiva del cuerpo como una fuente semiúrgica.

Palabras clave: videojuego, metamundo, cuerpo, identidad.

Abstract

This paper pretends analyze part of the elements that allow the player to psychologically transform the conception of his body that gives him existence both in the world and in the metaworld are reviewed. This is possible thanks to the technological device that enables the video game cybertext to open a pseudo-time in which the body can be something else in its symbolic projection. An approximation of the phenomenon is proposed from the contributions of narrative theory and the perspective of the body as a semiúrgic source.

Key words: videogame, metaworld, body, identity

Introducción

La industria de los videojuegos ha tenido un gran auge en los últimos años, ésta representa una parte importante de la industria del entretenimiento, generó más de 148.8 mil millones de dólares en 2019, según la revista Forbes (Peres 2019), y viene creciendo a gran escala. Por lo tanto, los videojuegos ya se constituyen como una realidad que implica formas de ser y de relacionarse; se han desarrollado diferentes estudios con varias perspectivas del fenómeno gracias al impacto que ha generado en la sociedad inmersa en la digitalización. Es un campo en donde se abren varias discusiones y reflexiones ya que, como tecnología, instaure una mirada desde la perspectiva digital.

El objetivo de este trabajo es analizar cómo el jugador, a partir de su relación con los elementos del sistema del videojuego, concibe y transforma su cuerpo en una proyección psíquica; este proceso implica revisar la identificación imaginaria que el usuario hace con lo que ve en la pantalla; es decir, examinar los elementos del sistema del videojuego que abren la posibilidad a que el usuario pueda ser “otro”.

Para eso se expondrá lo que se entiende por videojuego (como los RPG, FPS, de plataforma,¹ entre otros): un universo diegético en donde el jugador hace un contrato lúdico inmersivo para ser parte de éste y se convierte en un actante que determina el desarrollo del mismo, de tal forma que se puede identificar con lo que ve porque se le demanda convertirse en parte del mundo con el que se está jugando en una proyección simbólica. Así se identifica que existe un diálogo, como acto volitivo, entre el jugador y el metamundo² —es decir, el espacio-tiempo alterno al mundo cotidiano que

se crea por mediación de una computadora y refiere a una dimensión semiótica (Sánchez 2013) que se le propone—.

En este intercambio existe una semiurgia que construye una “existencia e identidad” dinámicas que parten de la proyección de un “yo” alterno que se inserta en un metamundo con un sistema de valores, y que dialoga con el “yo” cotidiano que pertenece a un imaginario social con sus propias concepciones axiológicas. Esto es posible gracias a que el videojuego, por sus posibilidades tecnológicas, permite una proyección simbólica a través de la pantalla a partir de la selección de personajes, avatares o miradas subjetivas. Lo cual da elementos para identificar el tipo de imaginarios con los que se dialoga en la expectativa de cómo verse y actuar para ser integrado a un grupo y, por tanto, cómo se construye la imagen del cuerpo.

En este trabajo se proponen cuatro apartados: el primero se da a la tarea de desarrollar una perspectiva del cuerpo y su proyección simbólica; se plantea al cuerpo como un sistema adaptado a la circunstancia y como el territorio en el que se elaboran y diseminan las significaciones. En el segundo se revisa el fenómeno del videojuego desde su concepción como espacio lúdico y su relación simbólica, así como el contrato lúdico inmersivo y su soporte digital. Todo con el fin de entender cómo es que el dispositivo tecnológico permite al jugador ser “otro”.

En un tercer apartado se revisa al videojuego desde la teoría narratológica con el fin de identificar las estructuras y elementos que conforman los metamundos y que ayudan a entender sus lógicas diegéticas. De esta forma se puede analizar cómo es que el jugador se construye una existencia que lo representa en el mundo propuesto por medio

1 RPG son las siglas de Role-Playing Game o juego de rol por computadora. Se trata de un género en donde el jugador controla las acciones de un personaje inmerso en un mundo concebido a detalle. Tiene su origen en los juegos de rol de mesa como Dungeons & Dragons.

FPS son las siglas de First Person Shooter, género de videojuego que se identifica por la modalidad del jugador que se hace presente en la pantalla en primera persona, es decir, que juega como si estuviera en el cuerpo del personaje y ve a través de sus ojos. Son juegos centrados en combates.

Los juegos de plataforma se distinguen por contar con un protagonista atractivo; una historia que incluye el robo, por parte de un malvado, de algo; una larga búsqueda para restaurar la normalidad del universo del personaje. Se distinguen por que los personajes caminan, saltan o corren en un desplazamiento horizontal por plataformas como Super Mario Bros, aunque en su origen la pantalla era fija como en Pac-Man.

2 Metamundo se refiere a un espacio-tiempo creado alternamente al mundo físico; su existencia no implica otra dimensión física sino semiológica. Se puede plantear en una analogía al mundo diegético, éste, que si bien también es de carácter semiológico, corresponde a los universos contruidos narratológicamente; implican las acciones ocurridas en el “aquí y ahora” de su enunciación. (Beristáin 2013)

de personajes, avatares y perfiles con los que se identifica; es decir, cómo genera una proyección simbólica de quién es dentro del juego. Además, se revisa la performatividad del jugador que lo plantea como un actante que transforma el mundo en el que juega. Finalmente, el cuarto apartado se dedica al concepto de la identificación imaginaria de Metz para revisar cómo a partir del “deseo de querer ser eso que ve en la pantalla” el jugador hace una proyección de su cuerpo y lo transforma psíquicamente.

1. La dimensión del cuerpo

El hombre existe en relación a un tejido simbólico, no se encuentra ante natura en lo inmediato, más bien existe una mediación significativa que constituye una realidad humana que no es homogénea y es vinculada al contexto social en donde se desenvuelve. El mundo no termina en el estímulo físico que se implica en el cuerpo humano, sino que cobra sentido cuando se le observa, se le transforma, se dialoga con él y se le trata de entender. Se crean imágenes que se materializan artificialmente en los mitos, el arte, la ciencia, entre otras áreas que se relacionan con lo que se vive día a día (Cassirer 1984). La perspectiva humana se construye de mundos lógicos, emocionales y simbólicos que significan el lugar donde se encuentra; es decir, en una dimensión espacio temporal, un lugar que ocupa y que físicamente no puede ser ocupado por otro, pero que comparte con otro. Esta dimensión espacio temporal le permite ubicar su cuerpo con el que existe en un “aquí” y ahí se relaciona con el mundo a partir de sus sentidos e interpreta con su mente.

De ese “aquí”, el que “observa” ubica al otro en un “ahí”, y este otro como reflejo otorga un espacio a ese que lo mira; el espacio de ambos cobra sentido con las acciones que se dan en el tiempo y que aluden a la identidad, a saber quién se es.

El hombre no está consciente todo el tiempo de su cuerpo, no se ocupa de cada punto en él en cada momento. Por ejemplo, si se menciona el dedo gordo del pie derecho el lector podría hacer un acto de conciencia y sentir ese punto en específico pero, cuando camina no tiene tal exactitud, es como si el cuerpo desapareciera en especificidad y fuera un contenedor por el cual uno se relaciona con

el mundo a través de dos ventanas que son los ojos, según Foucault (2010), o de otros sentidos cuando se es ciego. Sin embargo, el cuerpo es el medio con el que se existe y, como apunta Gutiérrez, es el territorio en el que se elaboran y disseminan las significaciones (Mejía 2005) sin fragmentación. Después de todo, el hombre no se puede desplazar sin su cuerpo, no puede dejarlo ahí, es contrario a una utopía porque existe (Foucault 2010). Tomando en cuenta la teoría de Lacan, la psique es el cuerpo, no hay separación entre el alma y éste, se existe desde lo simbólico y el alma es un nombre para la función imaginaria del narcisismo que se construyó ante la necesidad de entender la existencia (Murrillo 2012); no habitamos el cuerpo, sino que entendemos el mundo desde él con nuestra capacidad de significar, por tanto, en este trabajo se hablará de una proyección simbólica que refiere a la psíquica.

Entonces, podemos decir que el cuerpo es alas y cárcel; gracias a él se vuela y se encuentran límites. El hombre es como un Ícaro que muere por los fines de su cuerpo pero que pretende ser más de lo que puede, y por eso crea posibilidades en el arte y tecnología, como en el videojuego, en donde puede experimentar otras formas de ser.

La dimensión temporal implica percibir momento a momento, percibir que hay vida porque ésta se transforma y desaparece. El tiempo es letal, anuncia lo inevitable, la muerte, en donde significa que el “aquí” es un instante. Es la urdimbre que traba toda realidad (Cassirer 1984). Aunque eso que se llama “realidad” corresponde sólo al humano, porque sólo podemos hablar desde ahí. Si bien existe una realidad fáctica en donde espacio y tiempo concurren, la forma de percibir, desde la que se habla y se nombra, proviene del pensamiento del hombre. La narratología explica muy bien esta confluencia espacio-tiempo: a alguien le suceden cosas en un momento y espacio dado que se narran desde distintas perspectivas (Casetti y Di Chio 2009). Ya no sólo se habla de espacio y tiempo, sino de espacio y tiempo simbólico, en donde el humano crea una dimensión abstracta³ en la que su existencia se interpreta y cobra sentido.

Lo simbólico refiere a relaciones del signo arbitrarias con el objeto, no sólo desde el código lingüístico, sino desde la representación con una construcción profunda de significado.⁴ Este complejo pertenece a lo humano, a la forma de en-

2. Del juego al videojuego

El Juego y la proyección simbólica

tablar una relación con lo que se presenta en el mundo histórico-social en donde actos como el trabajo, la guerra, los nacimientos que son vitales en el hombre, pasan por una red simbólica que los atavía de connotaciones diversas y, a veces, apartadas del fin primario (Castoriadis et al 2013).

La carga simbólica se puede ubicar en dos vertientes: la individual y la social. Y aunque esto infiere diferentes sentidos, no es libre e ilimitado, sino que se construye a partir de lo que ya se encuentra tanto en la naturaleza como en lo histórico (Castoriadis et al 2013). Así el cuerpo que se define por lo imaginario se comporta bajo el mismo esquema dentro del sistema del juego, el cual plantea las formas en que se puede concebir el cuerpo.

Entender las relaciones corporales con lo simbólico da pie a entender porque es tan importante la proyección que un jugador construye de sí mismo a través de una pantalla; es decir, entender por qué elige cierto juego; por qué se construye de cierta forma. Lo cual se puede sintetizar en la siguiente relación:

Proyección psíquica —> Cómo se simboliza el jugador

El videojuego da la posibilidad inmersiva de una vida alterna en el que el jugador puede verse y vivirse en un mundo cuyas formas existen gracias a las posibilidades tecnológicas del sistema, ya no sólo es imaginar dentro del juego, es existir en el metamundo.

- 3 Cassirer habla de cómo el hombre aprende habilidades que el animal ya trae consigo, y mediante un proceso mental complejo llega a la idea del espacio abstracto que le abre campo en la construcción de la vida cultural (Cassirer, 1984).
- 4 Si bien autores como Duran y Cassirer se refieren a lo lingüístico, Barthes desarrolló el símbolo a otro tipo de construcciones como las visuales y Castoriadis trabajará sobre la institución. Barthes, desde la perspectiva Saussuriana, explica que hay una relación vertical en donde el significado se encuentra, como un estrato geológico, debajo del significante y por tanto hay una negación de la forma ante el contenido; dinámica impulsada por la historia. Así la forma de cruz puede identificarse con el pensamiento cristiano, “una masa profunda de creencias, de valores y de prácticas” (Barthes y Pujol, 2009, p. 287). Esta relación es tan fuerte en su tejido que no se puede identificar la relación entre los fúntivos es decir que la parte del significado o contenido en Hjemslev es compleja porque deviene de una construcción y reconstrucción cultural histórica que no refiere a la imagen de un objeto inmediato.
- 5 Podemos decir que el juego es un sistema, es decir, un conjunto de elementos con relaciones entre estos y sus atributos (Bertalanffy 1976). En esta estructura hay reglas que dictan los límites de los comportamientos de los jugadores, lo cual nos hace pensar en la definición de sistema de los griegos σύστημα que significa en principio orden: “...es decir, orden del mundo según el cual no sólo todo lo real estaba sometido a una ley, sino que, además, el pensamiento seguía, o debía seguir, la ley del orden sistemático. El sistema conceptual era por ello una traducción del sistema real” (Ferrater 2009, p. 687).
- 6 Huizinga en Los juegos y los hombres apunta: “El juego no es la vida ‘corriente’... Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe qué hace ‘como si...’, que todo es ‘pura broma” (Huizinga e Imaz 2005, 21). En este trabajo hablamos de un “accionar como sí”, ya que se actúa en relación a otro mundo.

En principio el juego no sólo es una actividad humana sino que va más allá de la cultura, según Huizinga, puesto que los animales comparten este hacer (Huizinga e Imaz 2005) y en el hombre ha estado presente en toda su existencia.

El juego establece un mundo con un espacio y tiempo abstracto en el que se mueve cada elemento con base en reglas determinadas como en cualquier sistema.⁵ De tal forma que el jugador decide dentro del universo dado, cómo será su participación para llegar a una meta. Se fija una dimensión espacial que determina la ocupación de cada elemento, y una dimensión temporal en la que se percibe cómo suceden los movimientos que cambian, o no, cierta circunstancia. Jugar es una práctica en el ser humano que demanda, en un libre albedrío, un “accionar como sí”⁶ y un entrar en el sentido interior establecido de un universo, que se erige intencionalmente. Johan Huizinga describe este fenómeno como:

...el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas totalmente obligatorias pero libremente aceptadas, acción que tiene

una finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de conciencia de ser “de otra forma” que en la vida cotidiana. (Hui-zinga e Imaz 2005, 46).

El juego se relaciona con evocar sentimientos y ligar al jugador con una forma de vida alterna que suspende el quehacer diario, así que se proyecta en una posibilidad de ser otra cosa distinta a la que se es y la cual no es una fragmentación, sino una extensión del jugador en otra dimensión. “Deja” el espacio que habita y se sumerge en otro espacio que le significa, aunque materialmente no está ahí.

Roger Caillois determina al juego con las siguientes características: libre, separado, ficticio, reglado, incierto, improductivo (Caillois y Ferreiro 1994, 37). Esto refiere a que el jugador ejerce su libre albedrío para experimentar un mundo, que tiene un orden propio, con una lógica que no necesariamente obedece a la del mundo que habita cotidianamente, puesto que es inventado, impredecible y no produce riqueza material. Aun cuando se trate de juegos de apuestas en el que se obtengan ganancias monetarias, no hay producción de bienes, sino desplazamiento de riqueza (Caillois y Ferreiro 1994). Sin embargo, es importante apuntar que, sí hay una producción simbólica y de sentido que se da mediante las relaciones entre jugadores, los instrumentos que se utilizan en el jugar, los espacios que se instauran y el tiempo que se dimensiona. Hay una producción, transmisión y apropiación de múltiples significados denotados y connotados, tanto en el contexto del juego como en el contexto de la vida cotidiana. Las acciones dentro del juego adquieren valor que corresponde a los conocimientos que se obtienen en el día a día. De tal forma que hay que enfatizar que el juego no sólo se refiere a la acción sino a: “...la totalidad de figuras, de los símbolos o de los instrumentos necesarios a esa actividad o al funcionamiento de un conjunto complejo” (Caillois y Ferreiro 1994, 9). Lo cual adquiere sentido dentro del “accionar como si” y se ve reflejado en la concepción del cuerpo que el jugador puede pretender ser, se transforma psíquicamente en una proyección simbólica.

7 Se retoma la categoría de la propuesta “contrato icónico” de Diego Lizarazo: “Establecemos implícitamente un pacto, una especie de acuerdo según el cual veremos la imagen de cierta forma, apreciando unas u otras de sus propiedades y asignando ciertos significados, podemos llamar de forma genérica a este pacto un contrato icónico sobre el cual se funda y se define el tipo de relación entre sujeto imaginal y texto visual” (Lizarazo 2004, 229).

La construcción de los mundos lúdicos implica entender la relación entre jugador y juego en las múltiples posibilidades que pueden generarse. Cuando se diseña un juego se proponen ciertas reglas que deben tener una lógica interna que ayude al usuario a entender los objetivos y metas sin que le parezcan absurdas con el fin de vivir la experiencia en un contrato inmersivo lúdico.

Contrato inmersivo lúdico

Una pragmática del juego permite pensar más allá de los límites del sistema o de las interpretaciones abiertas del jugar; implica identificar al jugador como perteneciente a códigos relacionados a un grupo social y al deseo propio, en donde acciona en un momento histórico dado, con una experiencia propia. De aquí que se pueda acercar a cómo se genera sentido en el juego. En su pragmática de las imágenes, Lizarazo describe que las imágenes se relacionan entre sí y los mundos culturales conectan sus figuraciones; tejido que es decisivo en la articulación de nuestra experiencia cultural del mundo, lo que marca la forma social del poder de las imágenes (Lizarazo 2004, 222). En este tenor, el juego implica las mismas conexiones, así como cada construcción cultural, en donde el sentido se genera en el entretejido del sujeto y su contexto que conlleva una constitución histórico-social al que no renuncia cuando se enfrenta al espacio lúdico, pero que no se implica del todo en el jugar porque existe un pacto de verosimilitud en el que, exista o no exista el mundo propuesto, no se cuestiona porque es factible y se acepta como tal (Aristóteles 1948). Esto se da gracias a que los hechos, los nombres, los lugares y los personajes que se plantean, remiten a lo conocido independientemente de su existencia, es ahí donde cobra sentido y es donde el jugador hace un contrato inmersivo lúdico,⁷ es decir, se sumerge en el mundo que se abre ante él y entra en él; lo que implica también la concepción del cuerpo, su transformación en una proyección simbólica, ya sea que la forma está dada por el sistema o construida por el jugador a partir del mismo. Y cuando deja de jugar, no se cuestiona la veracidad de lo que pasó, simula que es verdad porque hay una intención libre del sujeto que desea formar parte del juego.

Gadamer hace una relación del juego con el arte, y aunque no es el tema de este trabajo es pertinente revisar la parte del desarrollo del juego que trabaja este autor, en cuanto a que lo remite a un impulso libre y refiere que esta actividad implica “...un movimiento de vaivén que se repite continuamente” (Gadamer y Argullol 2015, 66). Este movimiento se liga con lo que está vivo en la naturaleza, como el volar de un mosquito o los cachorros que juegan. No obstante, en lo humano se distingue un orden que remite al raciocinio: “...ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así, sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines...” (Gadamer y Argullol 2015, 68). Ese “como si” tuviese fin, refiere a que no tiene un fin en específico, se da sin buscar un producto, como ya se había mencionado anteriormente, y que tiene que ver con el jugar por jugar a partir de la propia decisión.

El jugador suspende el tiempo y espacio cotidiano y se sumerge en el espacio y tiempo del juego, para “accionar como si”, en un contrato de inmersión lúdico que le permite desenvolverse conforme a las reglas dictadas. Puede entrar conscientemente o de repente verse envuelto del jugar. Si bien, el contrato inmersivo lúdico, en principio depende de la intención del jugador, también apela al contexto cultural, es decir, a lo que no puede renunciar el jugador; si no cuenta con el bagaje, quizá no pueda entrar en el juego y no se pueda divertir, porque no cobra sentido y no generará disfrute; y sin disfrute, no hay juego.

Se puede concluir que el juego, como estructura, es un sistema reglado en donde las acciones conscientes o inconscientes repercuten en los resultados. El jugar implica que el jugador entra libremente en un tiempo y espacio simulado en donde el cuerpo se proyecta simbólicamente; la vida cotidiana es suspendida a favor de una vida ficticia construida intencionalmente y se vive un “accionar como si” en un contrato de inmersión lúdico que tiene como fin el disfrute, ya sea que conlleve recompensas cuantificables que lo lleve a ganar o sólo se trate de vivir experiencias que se disfrutan sólo por lo vivido. En este fenómeno se implican las contextualizaciones culturales que llevan a gene-

rar sentido en lo que se hace y, por tanto, el juego refleja lo socio-histórico en cuanto forma de vida, lo cual va vinculado a la entidad física del cuerpo porque desde él es que se significa. Ahora en los videojuegos se plantean los mismos procesos, pero la diferencia es que el sistema digital construye un entorno multisensorial que le permite al jugador verse representado.

El juego y los bits

Ya se ha mencionado en otros trabajos (Jiménez 2018) que el juego es una estructura en la que se entablan estrategias; un mundo-sistema con reglas internas que se le proponen al jugador al cual se tiene acceso por medio de una interfaz que cambia según las acciones de éste, pero siempre dentro de los límites establecidos. Desde la perspectiva narratológica, el videojuego se puede revisar a partir de una analogía de la narrativa transmedia,⁸ en donde una actividad como el contar historias se hace con diferentes medios (Juul 2005). El dispositivo digital media el juego, se vuelve el soporte y mediante una pantalla se juega a las cartas o al fútbol; así el contenido del juego se traslada a un medio de comunicación que infiere construcciones visuales, lingüísticas, sonoras, entre otras, que representan y, por tanto, significan aunque el jugador no esté de cuerpo presente en la simulación, ya que el hardware y software son parte del dispositivo que ayuda al jugador a vivirse como otro (Jiménez 2018) a partir de mundos representados por imágenes interactivas, en pantallas o con hologramas, que logran una inmersión de alto nivel sin tener que fragmentar su entidad corpórea.

Así, el videojuego constituye mundos ficticios con la ayuda de una construcción digital donde se pide realizar acciones. Lo cual refiere al nivel alto de interactividad⁹ que el medio presenta gracias a su naturaleza como cibertextos. El cibertexto se refiere a las formas de materialidad binaria que implican interactividad. Aarseth estudió sus características e identificó que implican tres características fundamentales, que influyen en cómo se construye y reconstruye el discurso:

8 “El concepto de Narrativa Transmedia fue introducido originalmente por Henry Jenkins en un artículo publicado en *Technology Review* en el 2003. En este artículo se afirmaba que “hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales” (Scolari 2016, 23). Transmedia se refiere a trasladar el contenido en diferentes medios de comunicación.

1. Organización mecánica de la información
2. Mediación por una máquina que es la computadora
3. Un usuario que intervenga en los dos anteriores

La disposición material de un texto del tipo literario es estable, no hay alteración en su construcción,¹⁰ pero sí hay interpretación; el lector interactúa con lo percibido, significa y da sentido a partir de sus experiencias.

En los cibertextos la transformación material del usuario se presenta como una constante a partir de la posibilidad interactiva de alto nivel, gracias a la mediación del dispositivo computacional y la organización mecánica de la información. Por eso el receptor se convierte en un coautor, no sólo en la dimensión del significado y del sentido, sino del significante (Jiménez 2015).

El caso de interés para este trabajo es la interacción entre sujeto y el videojuego, entendido como cibertexto, puesto que en esta relación es donde se da la proyección del cuerpo, donde lo simbólico impera sobre la materia, y se generan en el receptor una serie de procesos que le permiten interactuar con ese mundo al que accede a partir de la computadora. Este fenómeno se da gracias a que en el videojuego se construye un mundo limitado que surge de una programación binaria que permite la creación de mundos codificados en varios niveles y de los cuales se propone identificar tres:

1. La codificación digital, la cual es la más alejada a los lenguajes cotidianos del receptor. Este es propio de expertos en programación.
2. La codificación de lenguajes de programación. Lenguajes como action script, html, entre otros, basados en etiquetas (construcciones más cercanas al lenguaje lingüístico), para constituir el siguiente nivel y que es posible tratar por programadores que no manejan el estatus digital base.
3. La interfaz multimediática¹¹ que permite al usuario comunicarse con la computadora a partir de codificaciones visuales, lingüísticas, auditivas de una interfaz, como el escritorio de Windows o Mac.

La relación de sentido con el videojuego se da a partir del tercer nivel, un multimedia interactivo (Levis 1997). De este punto se parte para hacer una analogía con el universo diégetico: “La narrativa evoca un mundo, y puesto que no es más que una evocación, nos deja libres para enriquecerlo con lo real, o una experiencia de ficción que adquirimos.” (Chatman 2000,120)¹² El jugador vive en una especie de *boderline* entre el tiempo real y el tiempo virtual; tiene la posibilidad de ser uno y otro a la vez en dimensiones distintas, de transformar su existencia por un momento y proyectarla de modo simbólico, además puede dialogar con otras existencias a partir de un contrato inmersivo lúdico sin fragmentar

9 A partir de las definiciones de Rafaeli y de Scolari podemos concretar que la interactividad es un diálogo que existe entre dos personas u objetos donde hay reciprocidad.

Rafaeli define la interactividad como: “interactivity is an expression of the extent that in a given series of communication exchanges, any third (or later) transmission (or message) is related to the degree to which previous exchanges referred to even earlier transmissions.” (1988, 111) [interactividad es una expresión de la medida en que en una determinada serie de intercambios de comunicación, transmisión de cualquier tercero (o posterior) (o mensaje) se relaciona con el grado en que los intercambios anteriores se referían a las transmisiones incluso anteriores.] (traducción del autor)

Carlos Scolari habla de que la interactividad puede asumirse con diferentes sentidos: “A veces la interactividad es una respuesta preprogramada dentro de un sistema; en ese caso el mensaje que recibimos hace referencia al inmediatamente anterior o a una serie de mensajes intercambiados antes. Hay interactividad en las comunicaciones sujeto-sujeto pero también en los intercambios entre un sujeto y un dispositivo tecnológico. En este segundo ejemplo la interactividad se desarrolla en la interfaz, que se podría definir como el lugar de la Interacción.” (Scolari 2008, 94)

10 Existen excepciones como Rayuela.

11 “Como término especializado del universo discursivo informático la interfaz designa un dispositivo capaz de asegurar el intercambio de datos entre dos sistemas (o entre un sistema informático y una red de comunicación) [...] un conjunto de procesos, reglas y convenciones que permiten la comunicación entre el hombre y las máquinas digitales.” (Scolari 2004, 39-42)

materialmente su cuerpo, sino en una proyección psíquica—simbólica que transforma su concepción corpórea. Reconociendo que las tecnologías han concretado en imágenes dimensiones espacio—temporales inexistentes, pero que convencen al cerebro para vivirlos,¹³ en esta época se puede contar con simuladores programados digitalmente que hacen que esos universos aparezcan alrededor del usuario. Parece que fácticamente son reales, es decir, que el mundo alterno no sólo se evoca, sino que se presenta en cibertextos. En ellos suceden cosas que afectan a elementos del lugar y esto se debe a la materialidad digital del cibertexto que se relaciona directamente con la interactividad. Esta reconstrucción semiótica se puede dar gracias a que se cuenta con tres fundamentos, que en este trabajo se identifican como:

1. La posibilidad tecnológica, es decir, los dispositivos computacionales
2. La posibilidad de un lenguaje de programación que permite expresar procesos que son llevados a cabo por los dispositivos computacionales
3. La posibilidad simbólica que permite al usuario dar sentido a lo que ve plasmado en el dispositivo computacional. Esto es, gracias a que el programador genera mundos que son codificados en un nivel tres de codificación o multimediáticos (escala anterior) que pueden ser comprendidos por el usuario

Estos tres fundamentos, dan la posibilidad al usuario de intervenir el metamundo que se le propone; arquitecturas imaginarias que permiten simular diferentes tipos de relaciones tanto lúdicas, económicas, políticas, educativas, entre otras. (Sánchez 2013) El jugador abre el juego, aprende las reglas que se le presentan y se dedica a jugar; se acepta un contrato inmersivo lúdico y así, el usuario o jugador, interviene en el desarrollo del cibertexto que se le presenta y genera su propio ordenamiento de las acciones y hechos,

claro, limitados por las posibilidades del programa. A partir de esto es que puede construir tecnológicamente su cuerpo en la pantalla, puede identificarse con lo que ve y desea ser y se transforma simbólicamente.

Para analizar la representación simbólica del usuario y su accionar en el videojuego se pueden utilizar herramientas narratológicas que ayudan a identificar las relaciones lógicas del universo planteado y sus posibilidades interactivas.

Los mundos del videojuego, estructuras y elementos

El videojuego implica la revisión de una semionarrativa, es decir, de una transposición intersemiótica de estructura profunda en la que se ubica la transformación del estado de las cosas. Estos cambios se evidencian a través de una narración que se puede dar con distintos dispositivos. Cuando se ve una película se observan distintas situaciones que un personaje atraviesa; en el caso de los videojuegos sucede lo mismo, sólo que en este se propone al jugador formar parte de la historia. Es por esto que el mundo alterno que presenta este tipo de cibertextos pueden ser analizados desde la perspectiva narratológica, en la cual se identifican las categorías de análisis que dimensionan el espacio y tiempo que se abre en el discurso diegético como eventos, existentes, funciones y actantes.

En el cibertexto del videojuego la instancia narradora, es decir, la que cuenta la historia, se constituye por dispositivos multimediáticos, interactivos y efímeros. Implica materialidades visuales, sonoras, sensitivas y no se puede dudar que en algún tiempo olfativas y gustativas,¹⁴ de tal forma que la significación implicará aún más los sentidos del cuerpo. Por ejemplo, un estímulo gustativo agradable o desagradable podrá asociarse con una recompensa en un videojuego. Estas posibilidades alejarán aún más la idea de fragmentación con ese que está en la pantalla, pues es en el propio cuerpo donde se sentirán las acciones y reacciones.

12 "Narrative evokes a world, and since it is no more than an evocation, we are left free to enrich it with whatever real or fictive experience we acquire." (Chatman 2000, 120) [Traducción del autor]

13 Evocan las experiencias a partir del estímulo sensorial de las representaciones, es decir, de las estructuras textuales.

14 En el 2013, investigadores de la Universidad Nacional de Singapur estaban desarrollando un estimulador gustativo llamado Digital Lollipop, el cual simulaba ciertas sensaciones gustativas en la lengua a través de estimulaciones eléctricas. Su uso se ha proyectado para experiencias en videojuegos o publicidad. (jcv-solutions.com)

Los cibertextos del videojuego se plasman en dos niveles: el primero que refiere al programa que se ha desarrollado y que presenta la delimitación del juego; y el segundo que refiere al momento del juego, en donde la praxis no queda plasmada en una entidad tangible e inamovible, sino que se presentan en una imagen que desaparece después de ser ejecutada, a menos claro, que el jugador registre su jugada. Si se observa, se trata de un discurso que se materializa en la enunciación y desaparece después de su ejecución; se juega, se interactúa y desaparece; en la memoria sólo queda lo vivido, por lo cual el usuario puede conectar con el “algo pasa” y “algo pasó” y él fue parte de eso, lo vive en una especie de presente retroactivo.¹⁵

Elementos del mundo del videojuego

Los elementos que constituyen los universos que abren los videojuegos pueden analizarse con las propuestas de la teoría narratológica, puesto que en ellos existen personajes que accionan y que serán el campo de las proyecciones simbólicas del jugador. En este medio el jugador no lee u observa, sino que se entre mezcla con los eventos y los existentes, vive en ellos en un “actuar como sí”. En los juegos lineales se puede identificar que la estructura clásica del relato puede identificarse: se plantea un inicio, desarrollo y desenlace, dependiendo de las acciones del videojugador. En los videojuegos sandbox esta estructura es relativa, puesto que el desenlace no es tan importante como el jugar con la construcción del mundo. En ambos casos, la disposición de las acciones será decisión del usuario.

A partir de la teoría narratológica se pueden identificar los eventos, que son las acciones que dan paso al relato; y los existentes, es decir los elementos que constituyen espacialmente el universo diegético: personajes y entornos. (Chatman 2000)

Eventos en la dimensión temporal del videojuego

En la dimensión temporal se identifican las acciones y los acontecimientos y son los que cambian y transforman

¹⁵ Temporalidad que se refiere a la estructura del relato que se sucede por una enunciación retroactiva, es decir, aquella que trae a la vida las partes ya establecidas por el programador y que son inalterables como la disposición de los niveles y la historia que está dispuesta y se da a conocer a través de los narradores y que se identifica como un seudotiempo en el relato, puesto que no presenta tal cual las acciones y su duración real. (Jiménez 2018)

¹⁶ Se refiere al sistema del juego que está establecido por el desarrollador (Jiménez 2018).

el mundo. En el videojuego no se presentan las acciones y su desenlace como ya se mencionó, sino que se plantea un contexto en el que sucedieron ciertas situaciones y la consecuencia de estas se deja en manos del jugador. Si bien, el desarrollador planteó a grandes rasgos la estructura del juego, es el jugador quien concreta las acciones y que van forjando los acontecimientos y como consecuencia se convierte en agente que cambia el estado de las cosas.

Existentes en la dimensión espacial del videojuego

Dentro de la dimensión espacial del videojuego se encuentran los existentes que la narrativa literaria identifica como entornos y personajes.

■ Entornos en el videojuego

En el videojuego, los entornos son de vital importancia ya que ubican al jugador para realizar su acción. Los escenarios se relacionan con el desarrollo de movimientos. Son estos mundos los que se levantan como el universo diegético en el que el jugador se sumerge. Ahí genera estrategias para cumplir con las metas del gameplay¹⁶ como conquistar territorios en cierto tiempo, levantar edificios, crear fortuna o perderla en un mundo capitalista, vivir el amor y desplazarse por tuberías para encontrar a una princesa, moverse por laberintos o buscar pistas en ambientes propuestos por el desarrollador.

■ Personaje en el videojuego

En el videojuego, los personajes son de vital importancia, puesto que a través de ellos se acciona y son campo de la proyección simbólica. El jugador escoge un personaje y lo representa en una relación que hace a través de valorizar ciertos comportamientos que lo identifican, existe una empatía. Se pueden identificar cuatro modalidades:

1. Los personajes preestablecidos por el entorno y que no se pueden cambiar, como Pac-Man, Mario Bros, Zelda, etcétera.

2. Los personajes que pueden ser modificados, pero tienen límites del programa.
3. Los avatares que en el hinduismo son la presencia de Dios en el mundo, por tanto, el avatar se refiere a los personajes que el jugador construye con ciertas características y lo representan en el metamundo del videojuego.
4. No hay personaje como tal, sino que el jugador es en sí mismo el que toma el reto como en Tetris y se convierte en el hacedor de la acción. En este punto es importante el cómo se construye el personaje y cuál es la proyección simbólica, puesto que este va adquirir características con las cuales el jugador se identifica que tienen que ver con cómo se ve, cómo se comporta y cuál es su rol en el sistema.

El jugador actante y performativo

La revisión de este apartado identifica cómo es que, al adoptar un rol en un mundo alterno, el jugador lo vive como real y “acciona como sí” a partir de la representación multisensorial que ejecuta una vivencia por la posibilidad tecnológica.

En el videojuego hay una propuesta que va desde un reto, hasta una historia que el jugador está ejecutando; es decir, la está accionando, por lo que se podría hablar en principio de drama partiendo de que: “El actor se particulariza y encarna el papel actancial abstracto, es decir, el tipo de ‘rol’ que juega o cumple.” (Beristaín 2013, 17) No se está hablando de la figura de actor que se viste de un personaje, sino de un jugador que elige, toma y resignifica las características de un personaje que en una mediación puede hacer en y a partir de él, no como fragmentado si no como extensión, por tanto, se habla de una performatividad, la acción se completa con la decisión del jugador y genera la acción. El cuerpo no se desvincula, sino que queda anclado, puesto que él, como pertenencia primera, es el canal de comunicación a través del cual se proyectan los códigos y se pone a prueba otros (Sánchez 2013). Los videojugadores son sujetos de hacer¹⁷ y decisión que transforman el estado de las cosas y a otros que involucra la historia, por tanto, se les

identifica con la figura jugador actante performativo. Hay que dejar claro que los actantes dentro de este medio no se limitan al jugador, sino a todo elemento que ejecute, como otros personajes, situaciones y demás. Sin embargo, la categoría de jugador actante performativo se refiere al usuario que le permite extenderse en otro y proyectarse simbólicamente como en la película *¿Quieres ser John Malkovich?* En este filme el personaje principal, un titiritero, descubre un túnel que lo lleva a la cabeza del actor John Malkovich y es seducido ante la posibilidad de ser alguien más y actuar en el mundo de alguien más por unos minutos. Los videojuegos permiten extender la piel a otro universo, actuar y decidir por unos momentos en él a partir del juego. Tal vez por eso en francés la palabra *jouer* significa jugar, representar, actuar. Porque en el teatro se juega a ser otro.

Greimas propondrá que en el drama hay una línea a seguir, es una: “...especie de partitura dispuesta para ejecuciones variadas [...] un ‘discurso a varias voces’, una ‘sucesión de diálogos erigida en género’” (Beristaín 2013, 161). En el videojuego no existe tal guion, pero existe un mundo preestablecido en el que el jugador podría relacionarse con la improvisación, en donde se da un set con reglas y propósitos que tiene que ejecutar a partir de motivaciones y finalmente representa una historia que no está dirigida a un público. En realidad, el punto en el que el videojuego se liga con lo dramático es la encarnación del personaje y la ejecución de la acción a partir de motivos que son fundamento del discurso del videojuego. El videojuego como la tragedia es un lugar en el cual el jugador realiza catarsis de emociones (Aristóteles 1948) con la ayuda de un entorno creado digitalmente; es performativo por que existe una proyección psíquica–simbólica.

El videojugador tiene acceso a un tiempo y espacio que se genera en la pantalla o en hologramas con un sistema binario que le permiten un “accionar como sí” en busca de una recompensa de competencia o experiencia.¹⁸ Esto es el primer objeto de deseo que hace que el jugador busque algo y se vuelva un coenunciador generativo porque no trae a la vida un relato ya hecho, sino que genera su propia disposición de los hechos, aun cuando el programa lo limite a ciertas acciones.

17 Courtés y Greimas apuntan que un sujeto de hacer es el que opera las junctiones y transforma (Beristaín 2013).

Cada movimiento que el jugador realiza transforma la historia, da un nuevo giro a la acción y es por eso que las formas de jugar no son iguales entre cada usuario. La narración puede dar los motivos por los que el actante acciona, pero estos se entremezclan con la intención y decisión del usuario. De tal forma que el jugador ya no sólo es espectador de: "...una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos" (Casetti y Di Chio 2009, 172). El usuario es actante y performativo, es decir: "...un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que ésta avance..." (Casetti y Di Chio 2009, 183). Así, el usuario, acciona, ejecuta, hace y transforma y se transforma, lo cual es principio del videojuego. El jugador actante performativo integra una representación en un personaje que construye a partir de los elementos formales, funcionales, históricos y sus motivaciones personales y desarrolla la historia.

El videojugador se desenvuelve entre el ámbito de la narración, de la actuación, y de la performatividad, pues existe una historia que se narra, se decide, se actúa y finalmente queda representada. Se narra desde el punto en el que se presenta el relato por un narrador y se representa por un usuario que toma el papel de un personaje y "acciona en un como sí". La paradoja es que, en esa ventana solo hay imagen, ante sus ojos se levanta un mundo inexistente que significa. Esto es posible gracias a las posibilidades tecnológicas que permiten vivir y accionar las historias en un entorno simulado por lo cual se refiere a una cibernarrativa performativa, ya no es que sólo se actúe en un mundo ficticio, sino que la máquina dimensiona la capacidad performativa del usuario.

Así, la cibernarrativa performativa se define como una historia que se concreta en un relato que se desarrolla en entornos simulados digitalmente en los que el jugador actante performativo "acciona como sí", y aunque el mundo del videojuego es una representación, no duda de su existencia cuando hace el contrato de inmersión, lo vive como

18 Los videojuegos pueden tener dos tipos de recompensa:

1. **Recompensa competitiva:** Hay metas y objetivos específicos que el jugador tiene que lograr para obtener la victoria del juego; ludus.
2. **Recompensa de experiencia:** Los juegos que implican que el jugador disfrute del juego sin perseguir un resultado cuantificable, sino sólo disfrutar la experiencia; paida (Jiménez 2018).

si existiera y lo decide, se proyecta simbólicamente. Así se identifica al jugador con el actante dentro de un juego—drama que es viable de performatividad en una temporalidad dada.

El videojuego y sus temporalidades

Ya en un texto anterior, El videojugador y el dispositivo que le permite ser otro, (Jiménez 2018) se ha trabajado cómo es que el videojuego abre una dimensión espacio-temporal alterna que invita al usuario a suspenderse del tiempo cotidiano sin fragmentarse de su cuerpo y se plantearon dos propuestas temporales:

1. Temporalidad que se refiere a la estructura del relato que se sucede por una enunciación retroactiva, es decir, aquella que trae a la vida las partes ya establecidas por el programador y que son inalterables como la disposición de los niveles y la historia y sus elementos.
2. Temporalidad que se refiere al juego—drama o tiempo performativo, por lo cual no solo se aplica en el sentido de representar sino de extensión que permite al jugador actuar en una enunciación generativa, por tanto, se está hablando de un tiempo generativo de la acción que se vive siempre en presente.

Así, se vive un seudotiempo que se refiere a la temporalidad de la estructura del relato que no corresponde al de la historia; y una temporalidad juego—drama que presenta tal cual las acciones y su duración real, por eso es que no se fragmenta el cuerpo, puesto que la acción sucede desde él en una proyección psíquica—simbólica.

Cuando el programa da personajes o avatares preestablecidos, el jugador acciona en nombre de ellos, de tal forma que el personaje es una especie de extensión, como bien lo identifica la palabra de avatar, es una presencia del usuario en el metamundo, por lo que se propone hablar

de un medio retrotransitivo. Se le denomina así porque un verbo transitivo requiere de un sujeto agente que lleve la acción hacia un sujeto; en el videojuego el personaje (sujeto-agente que es ficticio) que acciona por un objeto en la historia no tiene decisión propia, sino que hay otro sujeto (el usuario) que decide desde su existencia y lo hace accionar a él, por tanto, se ubica en un sujeto que acciona en consecuencia de otro externo que mira a través del monitor y en el que se proyecta porque se identifica.

4. La identificación de lo que se ve y se vive.

En analogía con la postura descrita por Aumont sobre el espectador de cine en la que se revisa el deseo y la identificación del espectador con los personajes se puede plantear que el jugador es seducido por posibilidad interactiva del videojuego que le permite vivir un tiempo retrotransitivo, en donde genera acciones que constituyen una realidad alterna y en la que se puede dialogar e identificarse con lo que vive en el metamundo a partir de su imaginario.

El videojugador ya no sólo es un espectador que ve como en el cine, en donde sólo es un voyeurista con impotencia motriz, inmovilizado en su butaca, con sólo la posibilidad de ser testigo; ya no sólo se identifica desde el deseo de participar, de ser, de vivir eso que ve en el curso de la proyección. (Aumont 2011) Con la posibilidad del videojuego como cibernarrativa performativa, el jugador participa a partir del contrato inmersivo lúdico y forma parte de eso que acciona, y ya no desea ser el otro, sino que es otro “yo” desde su cuerpo físico por medio de una proyección psíquica-simbólica que transforma su cuerpo imaginario en el metamundo en el que “acciona como sí.” (Jiménez 2018) Se genera una representación de lo que se intenta ser y se vive como real, y esto se da gracias al dispositivo tecnológico que permite que la entidad que se visualiza en la pantalla cambie a intervención y deseo del jugador. El usuario se mete de forma proyectiva en el cuerpo de ese que vive en el metamundo; esa representación que no es constante, que cambia según el tiempo y es-

pacio abierto, pero que no significa que no tiene nada que ver con el jugador, sino que presta sus cualidades, las cuales se pueden o no escoger, para que el jugador viva la experiencia proyectada y transforme simbólicamente su cuerpo.

De aquí que se retoman los niveles de identificación en el cine de Metz (2001), para después adaptarlos al videojuego:¹⁹

1. Identificación cinematográfica primaria, que identifica al espectador con su propia mirada. Desde su sillón ve y acompaña a los personajes desde la posibilidad que la cámara cinematográfica le da al proyectar lo ya visto y grabado. Aumont lo describe como ese Dios que todo lo ve.
2. Identificación cinematográfica secundaria. Es decir, la identificación con lo representado, con el personaje y sus situaciones. (Aumont 2011)

Como ya se mencionó, el videojugador no deseará tener, sino que tiene en un “accionar como sí”; pasa de la identificación primaria que el cine como dispositivo mecánico le permite y limita a la vivencia de la identificación secundaria con otro cuerpo que también es suyo porque es su concepción. Así, el cuerpo deja de ser “inmóvil” en cierta medida y puede el jugador performar a esos personajes que se le ponen enfrente, puede ataviarlos, puede sentir que rompe los límites físicos que se tiene. Ya no se vive en el cuerpo dado, sino en el que significa porque se transforma en la mente.

Esta transformación es la más significativa ya que implica una proyección; el cuerpo es percibido en una especie de existencia extensiva que llega a diluir su conciencia física²⁰ porque el flujo semiúrgico es el dominante. Se ha tocado el imaginario de lo omnipresente y omnipotente del humano desde un espacio físico limitado en el que se conecta con el mundo y con metamundos. En esta conexión, el usuario puede configurar su apariencia desde el avatar (desde su presencia como Dios en el mundo digital que ya no sólo ve) y los personajes del videojuego. Adquiere carac-

¹⁹ El lenguaje cinematográfico se fue construyendo en el siglo xx y es la base de lo que hoy es el lenguaje audiovisual que se adapta a diferentes formatos. El videojuego incorpora este sistema y es por eso que el jugador puede entender lo que ve en la pantalla que se construye en una puesta en cuadro y en un montaje audiovisual.

²⁰ La construcción psíquica puede pasar los límites físicos y por eso se transforma el cuerpo.

terísticas inimaginables que cambian el color de la piel o el cabello; la construcción del género; o las fuerzas y habilidades que puede adquirir en la pantalla. Ya no se trata del cuerpo en el que le ha tocado vivir, sino el cuerpo que se puede construir y con el que se puede desplazarse en el sistema digital dado. De ahí que puede realizar actos que en su mundo atómico significan la muerte, la pérdida de libertad o simplemente la indiferencia de otros.

Los videojuegos de rol han tenido mucho éxito porque hacen ver lo que la imaginación dejaba en un plano efímero. En el juego análogo los participantes conseguían, construían sus disfraces y jugaban en espacios públicos, pero el entorno no dejaba de ser el cotidiano y a veces la inmersión podía romperse cuando libraban una batalla con espadas y de repente sonaba el celular de alguien. En ocasiones, los jugadores intervenían su cuerpo y se construían orejas de elfos o cuernos de diablo con tal de obtener la apariencia deseada. En el plano digital, no es necesario operarse, esconderse o mutilarse, se puede ser lo que se desea ser, porque lo que importa es la proyección psíquica—simbólica de cómo se existe. Este punto es el anclaje de este trabajo, cuando el videojugador se vuelve actante performativo de sus metamundos cibernarrativos puede suspenderse de lo cotidiano y considerar los valores diegéticos que le permiten comportarse de ciertas formas y vivirse como

tal. Por eso la inmersión es la característica más buscada y se trabaja para que el cuerpo sienta como sentiría con un estímulo físico no mediado por las proyecciones digitales, es decir, se busca dejar la huella psíquica que significa. De aquí que se han construido simuladores que “engañan” al cuerpo y lo hacen sentir que corre, que gusta, que duele. El metamundo se vive de tal forma que los mismos jugadores pueden borrar la línea entre lo que se vive digitalmente y lo que se vive cotidianamente, de tal forma que pueden hacer relaciones sociales dentro del juego, tener amores, amigos, enemigos, comprar, ejercitarse y hasta relacionarse eróticamente. A veces, se lleva ese mundo al exterior del sistema y se construyen redes sociales, encuentros físicos, no como el jugador es en lo cotidiano, sino muchas veces con la forma del avatar o personaje; y en ocasiones, cuando los jugadores se encuentran con otros jugadores con su propia identidad, se sorprenden de la diferencia que hay entre la representación digital y el cuerpo real.

En algunos usuarios, la representación concebida en el juego pesa tanto que quisieran ser eso todo el tiempo, lo cual refleja que la concepción de una imagen puede estar fuertemente ligada al deseo de lo que se quiere ser y por tanto, la proyección psíquica—simbólica de un cuerpo digital es más fuerte que el cuerpo físico, aunque para otros jugadores, esa proyección sólo es momentánea.

Conclusiones

El objetivo del trabajo es hacer una aproximación sobre cómo el jugador concibe y transforma su cuerpo en una proyección psíquica a partir de su identificación imaginaria con lo que ve en la pantalla. Para eso se hizo una revisión de los elementos que permiten que el jugador transforme la concepción de su cuerpo que le da existencia tanto en el mundo como en el metamundo. Por un lado, se exploró cómo esto es posible gracias al dispositivo tecnológico que posibilita el cibertexto del videojuego que abre un pseudotiempo en el que el cuerpo puede ser otra cosa en su proyección simbólica sin fragmentarse. Por otro lado, se explicó cómo es que el jugador es un actante performativo que ejecuta la acción y por tanto la transformación del metamundo, así, ya no sólo se identifica en el deseo de querer ser ese personaje que vive una situación, sino que se es eso que en la pantalla se proyecta y se vuelve parte de su identidad.

Giménez plantea que la identidad tiene que ver “...con la idea que tenemos acerca de quiénes somos y quienes son los otros” (Giménez 2010, 1). Esta concepción se construye con el dialogo social, es decir, con el intercambio que provoca cuestionamientos sobre nuestra existencia. En este tenor, el metamundo creado por un grupo de personas que comparten imaginarios sociales, se abre como un espacio en el que se ponen en juego nuestras concepciones simbólicas sobre quiénes somos. La virtualidad implica generar presencias que representan parte de lo somos en una proyección psíquica—simbólica; no renunciamos (porque es nuestra existencia) a nuestro cuerpo físico, pero lo transformamos como una proyección en la pantalla que en ocasiones rompe con los límites de la representación y cobra vida en el exterior del sistema del videojuego.

A partir de esto, es importante entender cómo nos estamos concibiendo en sociedades altamente digitalizadas y cómo nos estamos relacionando a partir de la pantalla con el fin de dimensionar las implicaciones éticas, estéticas, políticas, sociales y económicas que conllevan estas nuevas formas de ser a través de la pantalla. De tal forma que se pueden utilizar estos conocimientos para estudiar qué relación tienen los videojuegos con la construcción y destrucción de formas de ser; de relacionarnos; de la construcción de la autoestima, con el fin de generar herramientas dialógicas que ayuden a manejar los valores que se trabajan en las representaciones.

No se pueden seguir construyendo discursos generalizadores como el que los videojuegos alienan a los usuarios y pueden hacerlos violentos o inteligentes; sino que tenemos que entender cómo es que el jugador se identifica y se proyecta con eso que está en la pantalla para generar diálogo entre lo que sucede en el mundo y eso que está en el metamundo, que de alguna forma es parte de su realidad y quizá de esa manera se puede identificar cómo intervenir para que el jugador aproveche el sistema y pueda entender el por qué se relaciona de esa forma con lo que ve; cómo es que su proyección psíquica puede ayudarlo a entenderse a sí mismo y el mundo que habita.

Referencias

- Advancing communication science: merging mass and interpersonal processes. Sage annual reviews of communication research, v. 16. Newbury Park, Calif: Sage Publications, 1988
- Aristoteles, El arte poetica. México, D.F.: Espasa-Calpe Mexicana, 1948
- Aumont, J. Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Buenos Aires: Paidós, 2011
- Barthes, Roland. Pujol, Carlos. - Traductor. Ensayos críticos. Barcelona: Seix Barral, 2009
- Beristáin, Helena, Universidad Nacional Autónoma de México, e Instituto de Investigaciones Filológicas. Diccionario de retórica y poética. México: Editorial Porrúa, 2013
- Bertalanffy, Ludwig von. Teoría general de los sistemas: fundamentos, desarrollo, aplicaciones. México: Fondo de Cultura Económica, 1976
- Caillois, Roger, y Jorge Ferreiro Santana. Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica, 1994
- Casetti, Francesco, y Federico Di Chio. 2009. Cómo analizar un film. Barcelona: Paidós.
- Cassirer, Ernst, y Eugenio Imaz. Antropología filosófica: introducción a una filosofía de la cultura. México: Fondo de Cultura Económica, 1984
- Castoriadis, Cornelius, Antoni Vicens, y Marco Aurelio Galmarini. 2013. La Institución imaginaria de la sociedad. Barcelona: Tusquets.
- Chatman, Seymour Benjamin. Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Paperback print., [Reprint]. Cornell Paperbacks. Ithaca, NY: Cornell Univ. Press, 2000
- Ferrater Mora, Josep. Diccionario de filosofía. Barcelona: Ariel, 2009
- Foucault, Michel, Daniel Defert, y Víctor Goldstein. El cuerpo utópico ; Las heterotopías. Buenos Aires: Nueva visión, 2010

Gadamer, Hans Georg, y Rafael Argullol. La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta. Barcelona: Paidós, 2015

Giménez, Gilberto. "Cultura identidad y procesos de individualización". UNAM, 2010 http://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos_final/625trabajo.pdf.

Huizinga, Johan, y Eugenio Imaz. Homo ludens: el juego y la cultura. México: Fondo de Cultura Económica, 2005

Jiménez Orozco, Guiomar. "El videojuego, cibertexto con materialidad digital". entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital 1 (marzo), 2015 <http://entretejidos.iconos.edu.mx/thesite/el-videojuego-cibertexto-con-materialidad-digital/>.

— "El videojugador y el dispositivo que le permite ser otro." Investigación Universitaria Multidisciplinaria 17, 2018

Juul, Jesper. Half-real: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Mass: MIT Press, 2005

Levis, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual. Barcelona: Paidós, 1997

Lizarazo Arias, Diego. Iconos, figuraciones, sueños: hermenéutica de las imágenes. México: Siglo XXI, 2004

Mejía R, y Iván. El cuerpo post-humano: en el arte y la cultura contemporánea. México: Universidad Nacional Autónoma de México : Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2005

Metz, Christian. El significante imaginario. Barcelona: Paidós, 2001

Murillo, Manuel. "Psique, cuerpo y RSI en psicoanálisis." Buenos Aires: Facultad de Psicología Universidad de Buenos Aires, 2012

"Nuevo invento que simula el sentido del gusto con smartphones y ordenadores." s/f. JCV.Solutions - Blogs Informativos (blog). Consultado el 1 de junio de 2014. <http://jcv-solutions.com/Blogs/?p=12645>.

Peres, Irving. “El valor de la industria de los videojuegos en 2019 · Forbes México”. Forbes México. el 23 de diciembre de 2019. <https://www.forbes.com.mx/el-valor-de-la-industria-de-los-videojuegos-en-2019/>.

Sánchez Martínez, José Alberto. Figuras de la presencia: cuerpo e identidad en los mundos virtuales, 2013

Scolari, Carlos. 2004. Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. 1. ed. Barcelona: Editorial Gedisa.

Scolari, Carlos. Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Barcelona: Gedisa, 2008

Scolari, Carlos. Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, 2016

