



# Apuntes sobre videojuegos y producción de subjetividad.

Universidad de la República

Facultad de psicología

Nombre: Marcelo Bentos

C.I.: 4.805.410-8

Fecha: 29/04/2016

Ciudad: Montevideo

Tutor: Enrico Irrazábal

## Índice.

Resumen.....	3
Introducción y algunos antecedentes.....	4
La virtualidad del videojuego.....	5
El cine y los videojuegos.....	9
Videojuegos masivos en línea, breve caracterización.....	12
Economía real y economía virtual.....	14
La descorporeización.....	16
Ausencia de simulación de la subsistencia y su incidencia en la economía del videojuego.....	18
El juego, el aspecto simbólico y los elementos a-significantes que componen el campo.....	21
Sobre la noción de “adicción” y contra el utilitarismo capitalístico.....	22
Conclusiones.....	25
Bibliografía.....	28

## **Resumen.**

Este trabajo tiene como cometido realizar un rápido recorrido por las características más generales de los videojuegos y a partir de allí, poder visualizar algunas de las formas en las que se insertan en el socius. Los objetivos que se derivan de este cometido general son; desarrollar las implicaciones económicas en los tipos de videojuegos tratados, observar en términos generales algunas de las circunstancias en las que se producen y por qué, evidenciar alguno de los tantos aspectos que tienen que ver con lo que determina de maneras diversas las prácticas de los jugadores en su vida cotidiana, problematizar algunas nociones que proliferan en relación a algunos estudios y que se fijan en el imaginario social y observar algunos componentes del videojuego que potencian su dimensión artística en función de los estudios sobre Cine que realizó el filósofo Gilles Deleuze. Por sobre todo esto, mostrar como ninguna de estas cuestiones se diferencia de manera clara y cómo el videojuego como campo problemático resulta un complejo de todas estas y más dimensiones aún.

## **Introducción y algunos antecedentes.**

Los videojuegos se presentan hoy como un fuerte componente en la vida cotidiana de las personas, como señala Mendizábal en su ensayo titulado *La máquina de pensar*, más de un 40% de la población hasta los aproximadamente 40 años dicen utilizar videojuegos, pensando en que este ensayo tiene como fecha de publicación el año 2004, no es difícil imaginar que este número se haya disparado con el avance de la tecnociencia, la tecnología y la proliferación de la informática cada vez más a la mano de personas que hasta hace poco no podían acceder a estas o tenían mayores restricciones a la hora de hacer uso de los medios tecnológicos. Así, nos encontramos hoy con fenómenos sociales novedosos donde las nuevas tecnologías adquieren un rol protagónico, desde los llamados deportes virtuales (e-sports), que han se han desarrollado de manera más o menos análoga a la profesionalización del fútbol u otros deportes con la salvedad de que el proceso ha sido mucho más vertiginoso y heterogéneo, han adoptado las lógicas de mercado que a grandes rasgos funcionan en los deportes más “clásicos” a nivel profesional al punto de presentarse como espectáculos multitudinarios.

Encontramos también manifestaciones concebidas en las redes sociales que luego se materializan de manera extremadamente efectiva en lugares físicos acordados gracias al nivel comunicacional y de viralización que ofrece el ciberespacio. Son innumerables los ejemplos que se pueden encontrar en los que las tecnologías informáticas hoy se incorporan a la vida cotidiana y es imposible saber cuales son las prácticas que ahora mismo se están actualizando, están siendo modificadas por las tecnologías en constante cambio, este es el móvil fundamental que tiene este trabajo, poder analizar el tramado en el que están insertos los videojuegos específicamente, poder ver algunas líneas de apertura de estos, potencias de captación y de emergencia de otra cosa o bien posibilidades de subjetivación.

Parece necesario hacer una breve revisión de algunas investigaciones que, si bien no están en la línea que plantea esta monografía pueden ser útiles tanto para extraer datos que puedan servir al desarrollo de este trabajo como para observar otros modos de acercamiento a la temática, esta no pretende ser una revisión de antecedentes rigurosa, el motor de búsqueda que se ha utilizado ha sido el de la web [www.redalyc.org](http://www.redalyc.org), el principal motivo es que se han encontrado los mismos trabajos en otras bases de datos científicas en español y además no es la pretensión de este trabajo hacer una revisión rigurosa de antecedentes, esto requeriría, sin duda alguna un trabajo completo y una ineludible revisión de antecedentes en otros idiomas.

Existen en este campo variadas investigaciones de enfoque cognitivo y educacional en su mayoría, entre ellas encontramos unas enfocadas a la adictividad del videojuego, de internet y también relacionada a medios tecnológicos como el celular (Chóliz y Marco, 2011; Castellana, Sanchez-Carbonell, Graner y Bernauy, 2007), señalando características de la adicción al videojuego como patología y utilizando el manual DSM IV como punto de referencia. Se ha revisado también el trabajo de Cholz y Marco (2011), para estos investigadores existen aspectos motivacionales por los cuales el videojuego se hace pasible de adictividad, encontramos parámetros como el incremento de autoestima y la sensación de dominio -yque también puede encontrarse en forma negativa-, la sensación de autodeterminación y también que la “consecución de fases, niveles u objetivos produce sensación de competencia, todo lo cual induce a jugar cada vez más, ya que se trata de una actividad reforzante y motivada intrínsecamente”. También existen investigaciones en la línea de los procesos cognitivos en relación al aprendizaje implícito (Rehbain, Alonqueo, Filesecker, 2008) en esta investigación se busca verificar las diferencias en tiempo de reacción entre jugadores “intensivos”, “moderados” y personas que no juegan videojuegos, si bien esta investigación no es del todo concluyente, se hace referencia a otras donde se han encontrado mejoras observables en el aprendizaje implícito con el uso de videojuegos.

Por otra parte, se pueden encontrar artículos e investigaciones basadas en otras líneas como la de la psicología evolutiva de Vigotsky o Piaget relacionadas más que nada a la educación y haciendo hincapié en los “serious games” -videojuegos creados con el propósito de ser herramientas educativas- (Méndez y Del Moral, 2015).

Teniendo en cuenta los datos aportados por estas investigaciones, me interesa en este trabajo, realizar un análisis específico sobre los videojuegos, pero trabajando en torno a la noción de producción de subjetividad y centrando el foco en los videojuegos que se juegan de forma masiva y que requieren de conexión a internet, el motivo por el que elijo este tipo de videojuegos tiene que ver con que aparecen como una nueva expresión que es producto y a su vez produce del campo social, son videojuegos comunicacionales y esta característica hace posible que entren en relación directa con el “afuera”, aunque se llegue a la conclusión de que ese “afuera” no es tal.

### **La virtualidad del videojuego.**

Para comenzar con este trabajo se necesitaría definir un concepto de videojuego, con este motivo, parece prudente comenzar por la conceptualización de “juego” del

historiador Johan Huizinga (2008), más específicamente, de su obra *Homo Ludens*, a decir de este historiador, puede considerarse al juego como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de 'ser de otro modo' que en la vida corriente (pp. 45-46).

Se puede ver como distintos elementos característicos del juego para Huizinga están en total concordancia con lo que se da en los videojuegos, pero aparecen algunos puntos que pueden resultar problemáticos a la hora de definirlos de esta forma y que harían que la noción deba ser adaptada para poder trabajar qué son los videojuegos.

Lo que aparece como más problemático en la noción que nos presenta el historiador, es la concepción temporo-espacial, como se puede constatar, en los videojuegos, no sólo está en juego el espacio físico "real" mismo, sino que en éste se "extiende" el espacio físico por medio de soportes -computadora, consola, servidores- que trabajan sobre la hylé, el flujo material tal y como lo entienden Deleuze y Guattari (2013); "Toda máquina, en primer lugar está en relación con un flujo material continuo (hylé) en el cual ella corta" (p. 42). Este flujo material sufre los efectos de la triple síntesis maquina -disyuntiva, conectiva y conjuntiva-, éstas, a efectos del videojuego se realizan en tres grandes dimensiones, una, que atañe al relacionamiento de los núcleos que procesan la información y la traducción que hacen todos los componentes del hardware -consola o computador- al flujo de energía eléctrica, otra que tendría que ver con el relacionamiento del videojugador con la prótesis tecnológica que posibilita su accionar dentro del videojuego y por último, la relación entre el flujo de datos que llegan y salen por medio de la red de internet con el centro de procesamiento -que luego libera datos traducidos a los periféricos-, el videojuego y el videojugador.

Los cortes se efectúan una y otra vez pero esta vez produciendo algo que se podría considerar como un "espacio derivado", éste espacio derivado presenta como la virtualidad del videojuego, determinada en algún sentido por el código informático e indeterminada en gran medida por las actualizaciones externas. Entonces el videojuego consta de dos tipos de espacio que sólo se diferenciarán en que uno es un derivado del primero y la materialidad que lo compone y que compone a este, en principio, con la única diferencia de los procesos mediadores que atañen al hardware y su interacción con el código informático.

Lo mismo se podría decir en relación al tiempo, aparecería como un tiempo derivado y deformado, claro está, al igual que el espacio, por los sucesivos y particulares cortes que se efectúan en el flujo.

Este espacio-tiempo derivados, si bien altamente determinados por los datos invariables desde la concepción del videojuego hasta su modificación y las aplicaciones que le dan soporte -sistema operativo y otras aplicaciones que el juego requiera para funcionar, el código informático que lo anida y al interior del mismo-, veamos cómo puede asimilarse a la noción de lo virtual en el sentido que la plantea Pierre Lévy (1999), considerándolo como lo que “no esta ahí”, de esta forma;

“Ser ahí” es la traducción literal del alemán *dasein* que en alemán filosófico clásico significa *existencia* y en la obra de Heidegger existencia humana -ser un ser humano-. Pero precisamente, no ser de ningún “ahí”, aparecer en un espacio inasignable (¿dónde tiene lugar la conversación telefónica?), no actuar más que entre cosas claramente situadas o no estar solamente “ahí” (como todo ser pensante), no impide existir (p. 14).

Esta noción se condice con el necesario descentramiento que marca el juego respecto de la vida corriente, como lo señala Huizinga (2008, p. 46), se podría considerar este aspecto como la principal característica del juego. El videojuego, entonces, y podríamos agregar que muchos juegos también, si no todos en, al menos, alguna de sus peculiaridades, explota la dimensión virtual de las cosas, las emergencias de aquello que hace de algo dado otra cosa -una escoba deviene caballo, por ejemplo-, la posibilidad de actualización de estas virtualidades en el videojuego está dada por el entramado de códigos que se ponen en interrelación y la conexión que estos establecen con el videojugador, en este sentido es que se pueden demarcar en forma más o menos antojosa dos posiciones, una pasiva en la que las emergencias están dadas por el videojuego y otra activa en la que el jugador explota las posibilidades del videojuego produciendo pequeños acontecimientos que algunas veces enriquecen a la comunidad de videojugadores y producen cambios en los videojuegos, en sus funcionamientos y la forma en que son creados.

En relación a los videojuegos en los que se centra este trabajo, los que se juegan de forma masiva y en línea, el videojuego se torna en en un medio comunicacional y socializante, en este sentido se torna necesario analizar cómo las comunidades de videojugadores inciden en la industria de los videojuegos y los videojuegos inciden en los videojugadores que las componen, ya sea explotando virtualidades en cuanto a las formas

de organización grupal para potenciar nuevas formas de experimentación en relación a un videojuego, como incurriendo en automatismos de dependencia o capturas, que cotan la producción y la experimentación libres y que podrían ser inducidas por la explotación comercial inherente al videojuego considerado por muchos como un nuevo arte, un arte industrial comparable al cine por ejemplo, estos puntos serán tratados con más profundidad a lo largo de los apartados que siguen.

Encontramos entonces en el videojuego la virtualidad en dos aspectos claves, virtualidad interna del videojuego, o emergente en el relacionamiento de este y toda su parafernalia con el jugador, es decir, referente a la actualización continua y las emergencias de la maquinación videojuego-jugador -que implican por otro lado las diferentes composiciones de hardware que hacen a la consola y todo lo que da consistencia al videojuego- y que están dadas en cierto grado por el código informático. Por otra parte, una virtualidad asociada ya a aspectos que pueden ser externos al mundo del videojuego, que tienen que ver con el devenir de todo lo que existe en su materialidad más inmediata -con esto quiero decir, en cierta externalidad respecto al videojuego y su virtualidad-, esto no quiere decir que el videojuego y su realidad virtual no se encuentre en algo que se podría dar a llamar “proceso de producción de realidad” en el cual las delimitaciones entre el “dentro” y el “fuera” siempre son utilitarias, más no fácticas, sino que lo hace en la medida que vuelca algo de sí sobre la vida cotidiana del jugador, es una delimitación que comporta esta paradoja. Este tiende a ser una complementación entre dos tipos de virtualidad, la del videojuego, que tiene que ver con lo que se actualiza en la virtualidad -aparece como una paradoja-, y lo que se entiende por virtual en tanto pasible de actualización en lo real.

El movimiento bergsoniano que va desde la afección a la memoria para efectuar la percepción contrayéndola en la acción venidera es útil para mostrar como se efectúa una acción en relación a lo virtual, a decir de Bergson (2006) “la memoria del cuerpo, constituida por el conjunto de los sistemas senso-motores que el hábito ha organizado, es pues una memoria cuasi instantánea, a la cual sirve de base la verdadera memoria del pasado(p. 174)”, por este motivo la percepción puede ser delimitada en relación a la memoria y el hábito “lo que ordinariamente se llama un *hecho* no es la realidad como aparecería en una intuición inmediata, sino una adaptación de lo real a los intereses de la práctica y a las exigencias de la vida social (p. 205)”. Desde este punto de vista lo virtual esta compuesto, en gran medida por lo que Bergson llama “memoria” donde reside el “recuerdo puro” de donde parte la acción, por eso se habla de una contracción de la memoria, esta está por otro lado en permanente cambio por su retroalimentación con lo actual. Se puede ver como este universo virtual no es específicamente el del videojuego si bien esta en relación con la



“virtualidad actual” de éste. En el siguiente apartado se trabajara sobre algunas teorizaciones de Deleuze sobre el cine haciendo hincapié en el apartado de Bergson sobre el dejavú de donde Deleuze va a extraer elementos para formar la noción de “imagen-cristal”.

### **El cine y los videojuegos.**

Es común observar secuencias en multitud de videojuegos que no serían posibles sin los estudios que se han llevado a cabo en el cine, allí radica parte del potencial del videojuego en relación al pensamiento y a la producción de subjetividad, en sus estudios sobre cine Deleuze hacía hincapié en la idea de dos tipos generales de imagen constitutivas de este, la imagen-movimiento, que va desde la espacialidad de lo extenso y el tiempo cronológico -el tiempo divisible, métrico, espacializado- hacia el movimiento cualitativo, la primer pregunta podría ser ¿cómo reconstruir un movimiento cualitativo a partir de la acumulación cuantitativa de imágenes?, este tipo de imágenes constitutiva del cine en tanto acumulación de imágenes para dar la idea de movimiento real, esto tiene que ver a decir de Deleuze (1985) con una presentación indirecta del tiempo. Por otra parte tenemos la categoría de imagen-tiempo, ésta ya más vinculada a la superposición de tiempos, es decir, al tiempo aiónico de lo virtual.

En primer lugar, se torna interesante hacer una diferenciación entre el llamado cine y su pauperización, el espectáculo, Deleuze en La imagen-tiempo nos da una pista sobre esta delimitación que también va a ser útil para desarrollar otros aspectos en relación al pensamiento y su conexión a las expresiones cinematográficas y que a efectos de este trabajo también se pueden encontrar en los videojuegos;

¿En que se convierten el “suspense” de Hitchcock, el choque de Eisenstein o lo sublime de Gance cuando los adoptan autores mediocres? Cuando la violencia ya no es de la imagen y sus vibraciones, sino la violencia de lo representado, se cae en una arbitrariedad sanguinolenta; cuando la grandeza ya no es la grandeza de la composición, sino una pura y simple inflación de lo representado ya no hay excitación cerebral o nacimiento del pensamiento, más bien una deficiencia generalizada, en el autor y en los espectadores (Deleuze, 1987, p. 220).

El cine de acción en su generalidad es un ejemplo claro de cómo esa “inflación de lo representado” llega a coartar toda posibilidad de pensamiento esto tiene que ver con que el movimiento de representación produce una brecha que oculta lo representado y lo encuadra, el significante es un ejemplo común de cómo esta operación se efectúa.

Los videojuegos heredan estas mismas intensificaciones del espectáculo, encarnado en las intensificaciones propias de las películas de acción o las exacerbaciones de las representaciones dramáticas o terroríficas de este tipo de cine -las figuras del héroe, el asesino, las delimitaciones burdas entre lo bueno y lo malo-, así, éstas se presentan tanto en el videojuego como en el espectáculo cinematográfico como un recurso efectista que en el videojuego aparece junto con la interacción del usuario que necesariamente toma forma frenética e imposibilita otros acercamientos más descentrados, estas imágenes emiten centros gravitatorios de los que es difícil salir más aún cuando el jugador debe actuar en consecuencia, privilegiando la utilidad en el accionar en este mundo virtual por sobre la problematización, la crítica o cualquier efecto de la estimulación del pensamiento.

El automatismo, las rítmicas de la dependencia, se mueven de esta forma en la dirección de un tipo de repetición muy particular, “¡La repetición vacía de adicción, eso es terrible!” decía Guattari (1984), el deseo deja de ser deseo de producción y pasa a formar parte de un sistema que queda subsumido al registro como pasa con el trabajador asalariado, “el socius como cuerpo lleno forma una superficie en la que se registra toda la producción que a su vez parece emanar de la superficie de registro” (Deleuze & Guattari, 2014, p. 19), no se produce nada en el encuentro entre el jugador y el videojuego, el objetivo es claro, ganar para conseguir algo que está dado de antemano llevar a cabo acciones para obtener algo dado, que sirve para obtener algo dado (y así *ad infinitum*).

Por otro lado, allí donde el cine encuentra la materia prima para su expresión artística, las transposiciones y los acoplamientos de partes inconexas, el choque, el forzamiento del poder asociativo -la imagen-mental-, en esas indeterminaciones siempre con una parte hundida en lo informe es donde al videojuego cabe indagar y experimentar para lograr sus propios medios de expresión artística. Deleuze habla de la imagen-cristal como el descubrimiento por parte del cine, del circuito mínimo que muestra de forma directa el tiempo;

En efecto, el cristal no cesa de intercambiar las dos imágenes distintas que lo constituyen, la imagen actual del presente que pasa y la imagen virtual del pasado que se conserva: distintas y, sin embargo, indiscernibles, y más indiscernibles cuanto más distintas, pues no se sabe cuál es una y cuál es otra. Es el intercambio desigual, o el punto de indiscernibilidad, la imagen mutua. [...] Así pues, lo que se ve en el cristal es un

desdoblamiento que el propio cristal no cesa de hacer girar sobre sí, al que él impide culminar ya que es un perpetuo “distinguir-se”, distinción que se está haciendo y que retoma siempre en sí los términos distintos para relanzarlos sin descanso (Deleuze, 1987, p. 114).

Parece que en los últimos dos años ha habido un cambio respecto a los videojuegos, asistimos hoy a la creación por parte de algunos programadores de videojuegos catalogados como “indie” que gozan de una recepción bastante buena por parte de los videojugadores y que ahondan otros aspectos dejando la mejor gráfica de lado al punto de que alguno de estos videojuegos terminan pareciendo salidos de los 90’s. Uno de estos videojuegos es *Undertale* (Toby Fox, 2015), catalogado en internet por algunos foros y webs especializadas como el mejor videojuego del año 2015 o incluso como “el mejor videojuego de todos los tiempos” por la web GameFAQs. En este videojuego, el mundo está dividido en dos, los humanos, viviendo sobre la superficie de la tierra, y los monstruos en un mundo subterráneo, estos dos mundos están separados por un portal difícil de franquear, el juego comienza en el momento en que el avatar -que en la narrativa, este videojuego asume como una especie de marioneta de otra consciencia, la del jugador- ingresa al mundo de los monstruos, a partir de ese momento mientras el videojuego progresa se van disparando diferentes tipos de diálogo y relacionamiento con los monstruos poniendo en juego la cuestión de la diferencia entre un monstruo y un humano, las decisiones que toma el videojugador durante el desarrollo del juego cambian de forma significativa el devenir narrativo pero lo más interesante de este videojuego, radica en que las acciones cambian su conclusión pero el videojuego puede ser vuelto a jugar, con la particularidad de que el sistema se comporta conforme a las acciones que el jugador llevó a cabo la sesión anterior, esto produce varios efectos, por un lado, una conciencia de cierta irreversibilidad del videojuego que potencia y problematiza el aspecto moral o ético, por el otro, la experiencia en el videojuego se presenta siempre obligando al jugador a estar con un pie fuera del videojuego gracias a las intervenciones de Flowie, uno de los personajes principales y el único que recuerda lo que pasó la sesión anterior y de otros personajes que asumen al jugador como jugador en sí mismo -los personajes “meta”-, lo que produce una brecha entre el videojugador y el avatar.

Además el videojuego está narrado y construido de manera que se produce en muchos intervalos el advenimiento de esos “cristales” señalados por Deleuze donde la actualidad del videojuego busca mezclarse de alguna forma con las imágenes pertenecientes a la virtualidad del pasado, potenciado este aspecto por esa especie de “consciencia de sí” del videojuego que obliga al jugador a descentrarse. ¿Se trata de monstruos, locos, presos, marginados sociales?, ¿Es bueno o malo? ¿Las dos cosas?, ¿Se

trata de un mundo, una representación, un fragmentos de realidad o varias realidad acopladas? Y así podríamos seguir hasta cansarnos.

### **Videojuegos masivos en línea, breve caracterización.**

#### I- Videojuegos de “rol”.

Es posible realizar infinidad de demarcaciones en los videojuegos hoy en día, pero haré hincapié en dos que son funcionales al análisis que se desarrolla en este trabajo respecto a los videojuegos llamados “Videojuegos de rol multijugador masivo en línea” . Estos videojuegos interesana este desarrollo por incorporar la dimensión del relacionamiento interpersonal a través de internet en formas no específicamente competitivas, como su nombre lo indica, el jugador debe llevar a cabo un rol dentro de la sociedad virtual que el videojuego simula pudiéndose encontrar varios elementos presentes en la realidad física y simulados dentro del videojuego representados con mayor o menor diferencia. Lo que nos va a interesar más de estos videojuegos, es que prácticamente todos constan de un sistema económico, de bienes de consumo y gran parte de estos tiene sus propias simulaciones del trabajo humano -minería, herrería, ingeniería, alquímia, herboristería son algunos ejemplos.

Muchas veces este tipo de videojuego incluye también una dimensión deportiva que consta de varios tipos de geografías dispuestas para que los jugadores puedan enfrentarse en diferentes tipos de modalidades unos contra otros de forma individual o por equipos, según la modalidad se obtiene cierto beneficio por victoria, derrota, o por el simple hecho de jugar y muchas veces el mismo videojuego esta preparado para llevar un “ranking” basado en puntajes de diferente índole.

En muchos videojuegos MMORPG un factor importantísimo y sobre el que se va a fundar toda su estructura es la historia del mundo, este elemento narrativo es fundamental ya que es, por lo general, ordenador de los roles posibles dentro del videojuego y determinante de las aventuras, las llamadas “mazmorras” y las misiones de las que va a constar el videojuego teniendo estas últimas la particularidad de ser el agente narrativo más común y recurrente.

Otro de los elementos característicos de este tipo de videojuego es la evolución del personaje, la mayoría de las veces se la representa con “niveles” estos nivele posibilitan al personaje del jugador a medida que avanza mejorar sus habilidades, usar diferentes bienes

de consumo virtuales llamados comúnmente “items” y poder moverse en zonas que requieren más resistencia o habilidades.

Los videojuegos MMORPG son, a mi modo de ver, los que más aspectos de la vida cotidiana ponen en simulación, por este motivo es que es interesante ver cómo éstos videojuegos que pueblan tantas horas de tiempo entre muchos jóvenes hoy en día determinan los modos de producción subjetiva, tomando en cuenta el aspecto evasivo que tiene este tipo de videojuegos -recluirse en una realidad alternativa para escapar de una realidad en la que muchas veces puede resultar difícil existir- y el aspecto experimental en relación a lo que se pone en juego que no pertenece a la realidad cotidiana y que puede alimentar nuevas formas de existir en ella de modo alternativo. Quizá uno de los máximos exponentes de este estilo de videojuegos sea *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) otro de los máximos exponentes de este tipo de videojuegos puede ser *Lineage* (Ncsoft, 1998).

## II- Videojuegos Agonísticos o Competitivos.

También existen videojuegos que han devenido deporte virtual en sí mismos, han llegado incluso desde hace algunos años hasta ahora a profesionalizarse, existen hoy equipos patrocinados por marcas muy poderosas y campeonatos oficiales de las empresas que crean este tipo de videojuegos, son masivos pero no constan de las mismas características que los videojuegos de rol, aunque siempre haya algo de esto en funcionamiento, los avatares están presentes en la mayor parte de estos videojuegos pero la diversidad se reduce en función de las necesidades del escenario -estos videojuegos requieren un escenario más o menos fijo para poder proliferar-; posiciones y habilidades diferentes para los diferentes lugares que cada jugador ocupa en un equipo o en partidas -los escenarios no pueden diferir demasiado, la cancha de fútbol puede ser un buen ejemplo de relación análoga con un deporte clásico estandarizado-, a veces esta diferenciación no se presenta en el avatar en sí, sino en los objetos que va obteniendo en el transcurso de una partida. Son videojuegos que podrían catalogarse como agonísticos por sus características siempre orientadas a la competitividad. Este tipo de videojuegos han dado lugar a la aparición de la figura del videojugador profesional a partir de la de el deportista virtual.

Estos videojuegos, han devenido verdaderos deportes masivos entre los jóvenes, los campeonatos y las partidas importantes entre los mejores equipos se realizan en espacios amplios y acuden espectadores en gran número, esto da la pauta de cómo estos videojuegos se insertan en la maquinaria de producción capitalística, tanto a efectos económicos como semióticos, no se diferencia en mucho del fútbol u otros deportes de

calibre menor pero profesionalizados donde hay una circulación de deportistas, una cotización de éstos, donde hay flujos de entradas, “merchandise” u otro tipo de mercancías particulares relacionadas.

La proclividad de estos videojuegos a captar jugadores en círculos viciosos y la profunda frustración que pueden comportar están dadas en gran medida porque se tornan en instrumentos de valorización, sobretodo entre los jóvenes. En este sentido es que se adosan a la cotidianidad del videojugador e impregnan toda su vida y su relacionamiento con los otros, estos videojuegos desprenden significantes que hacen variar y modulan otros espacios que quien juega pueda habitar y su relacionamiento con los otros jugadores, sobretodo entre los jóvenes, los estándares del videojuego y los movimientos que cada jugador realiza en éste determinan un estatus. El “Elo”, la medida con la que se posiciona a los jugadores de ajedrez según sus logros o nivel de habilidad “objetivo” u objetivado constituyen la base para las “tablas” de clasificación para los jugadores de algunos videojuegos de este estilo que es lo que se desprende y deviene significativo. Entre los videojuegos más importantes de este calibre encontramos el Dota2 (Valve Corporation, 2013), League of legends (Riot Games, 2009), Smite (Hi-Rez Studios, 2014) o incluso Counter Strike, también de Valve, en la mayor parte de sus versiones.

### **Economía real y economía virtual.**

Son innumerables los paralelismos que aparecen entre la economía global y las microeconomías de incontables videojuegos, una de las claves que este trabajo se propone es la de dilucidar cuán liberados o independientes de la economía capitalista aparecen las microeconomías del videojuego en general, para así poder visualizar las fugas propias de un campo de experimentación virtual y por otro lado, hacer visibles los continuum entre economía real y economía virtual para plantear algunos procesos que hacen posible la conversión del tiempo de ocio en tiempo de trabajo virtual, en este punto radicaría la rentabilidad de un gran número videojuegos de multijugador en línea.

Ahora bien, es común ver hoy en día, no sólo al videojuego en sí mismo como mercancía, sino que también asistimos a un proceso por el cual determinados objetos virtuales hacen extracciones del flujo comercial y devienen mercancías sin soporte físico, se ha de señalar en este sentido, que si bien las horas de trabajo para realizar mercancías virtuales no difiere en naturaleza de las horas de trabajo para producir mercancías físicas, la diferencia radica en la naturaleza de la mercancía misma y en la posibilidad de

multiplicación de las mercancías virtuales, esta cualidad forma parte del código que la constituye y no requiere trabajo alguno además del implicado en la producción del código informático.

Sobre este punto mismo creo que recae la producción en los videojuegos, veamos ahora como funciona en general el mecanismo. En la mayor parte de los casos el videojuego tiene sus propias monedas virtuales, en muchos casos pueden convivir varias en un sólo videojuego, la condición muchas veces es que el dinero real sea transformado mediante una compra previa o de primer orden, en cierta moneda virtual, así, tenemos una moneda virtual como traducción del dinero real y otra u otras que supuestamente pertenecen intrínsecamente al mundo virtual del videojuego. Esto resulta curioso, ya que las demarcaciones que surgen de estas distinciones a su vez separan los objetos virtuales posibles de ser mercantilizados bajo las reglas del mercado físico de los que no, pero además de esto, existen mecanismos por los cuales la moneda virtual hace extracciones indirectas del flujo comercial real que se efectúa sobre las mercancías virtuales, así, objetos virtuales que no tienen correspondencia directa con el dinero real son automáticamente fagocitados -si bien mediante una instancia indirecta- por el flujo comercial, en última instancia, devienen mercancías también. Encontramos así, de forma directa y fácilmente observable una de las variadas formas en las que el flujo de mercado atraviesa la realidad virtual del videojuego.

Sin embargo, aquí también radica un problema de difícil resolución en el análisis de la dimensión económica del videojuego, pues es extremadamente complicado explicar de manera rigurosa y a la vez general cuales son los mecanismos mediante los que la economía global inunda los videojuegos, si bien se puede visualizar en esta dificultad misma la forma en la que los objetos virtuales, lejos de pertenecer a una virtualidad separada de las posibilidades que plantea el mundo actual, son efectuaciones de la descodificación capitalista y ¿por qué no? Presentan cómo el campo de la informática, muchas veces citado como una fuerza indomable que desborda los límites del “cuerpo lleno del capital” es también un área sobre la cual el capitalismo encuentra los medios para su continua expansión.

Vemos aparecer en el caso del videojuego entonces, la máscara de “bien escaso” sobre bienes cuya principal o única característica diferenciante es la posibilidad de multiplicación sin implicación de trabajo humano, en este sentido, la limitación para generar escasez es un elemento fundamental de la economía en su punto de coalescencia entre la virtualidad al interior del videojuego y lo “real” de la economía global.

Según lo que he podido experimentar y observar, todas estas características de los videojuegos hacen emerger elementos que actúan sobre el proceso de producción de subjetividad, más adelante se continuará con el desarrollo correspondiente en los diferentes apartados.

### **La descorporeización.**

Denominaré descorporeización al proceso que hace que el jugador rompa en cierta medida la conexión con su propio cuerpo al insertarse en la máquina semiósica del videojuego, tal como lo plantea Mendizábal (2004) en su trabajo, se puede acoplar a esta noción el concepto de ritornelo, tal como lo plantea Guattari (1992) en *Caósmosis* en referencia específica a algunos medios tecnológicos, es decir, un mundo subjetivo que el jugador puebla por un momento. En este sentido, si se le concede al videojuego cierto estatuto de soporte experimental, si se considera al videojuego no sólo producto, sino productor del mundo en que vivimos, es que recurriendo al concepto de simulación, hemos de analizar qué se simula y qué no -respecto, claro está, de las simulaciones que componen la realidad material. El motivo por el cual señalo una descorporeización o desrealización del cuerpo en lugar de su virtualización es que si bien las tecnologías que son soporte del videojuego requieren de un cuerpo que se ponga en relación con la máquina que realiza el código -cualquier consola, pc o lo que se nos ocurra-, el cuerpo en sí no aparece potenciado sino puesto en un estado de actividad mínimo, la sinápsis se produce más bien entre el cerebro y la pc y el devenir es producto en mayor medida de esta relación, -se trataría de una virtualización del cerebro-, las terminaciones de esta conexión pueden ubicarse en las manos -con la salvedad de los sistemas muy complejos de ingeniería virtual que implican todo el cuerpo-, pero no se les puede dar mayor incidencia que la de trasladar la información del cerebro a la máquina por medio de impulsos motrices muy acotados y en cantidad de movimientos finitos.

La descorporeización tiene entre sus variados efectos, uno bastante significativo en lo que a la producción de subjetividad respecta, el hecho de que el “ser” del jugador esté del lado del avatar, no es muy diferente a imaginar que el jugador pasa a formar parte del mundo de las imágenes del videojuego, Jun Fujita Hirose (2014) propone en *La imagen-capital* algo que va a ser útil para el desarrollo de este punto:



¿Que es lo que se pone a trabajar sin ser pagado tanto en Makino como en Hitchcock? Esta cuestión es la que Deleuze se plantea en el último capítulo de *La imagen-movimiento* al inventar el concepto de “imagen mental”.

Hitchcock incluye en la película al público y sus reacciones. He aquí la respuesta que encuentra Deleuze en las observaciones hechas por Truffaut respecto del cineasta inglés. Si ésta último resuelve de manera casi alquímica la ecuación de igualdad vertiginosa “1=2”, lo hace al integrar el trabajo del espectador en el corazón del proceso de producción de plusvalía cine-capitalista. Y como sabemos bien, el espectador no hace más que pagar (derecho de entrada) y nunca ser pagado (salario), de modo que el trabajo que efectúa al interior de la película constituye necesariamente un trabajo no remunerado. El genio de Hitchcock consiste en hacer trabajar de este modo al público, a quien no necesita pagarle un sólo centavo (p. 32).

La igualdad “1=2” se produce en la expansión que lleva a cabo el cine para la extracción del plusvalor de las imágenes, en un principio la ecuación es “1+1=3”, esta es la fórmula de extracción es propia de las formas de cine más clásicas, en Hitchcock, se encuentra como claro ejemplo la película *Pájaros*, donde se extrae plusvalor por “acumulación de ordinarios”, pájaros ordinarios que actualizan un virtual (la rapacidad, el acechar, su ser amenazador) en virtud de su accionar colectivo. La forma “1=2” se realiza con el nacimiento de la “imagen mental” -fruto ésta de la relación que establecen las imágenes del filme-, no hay una síntesis clara porque el estímulo mental se formula en el equivoco, la forma en al que se relacionan es trabajo de quien ve, así, este pasa a formar parte del proceso productivo del cine como un trabajador más.

Ahora que comprendemos a grandes rasgos cómo el cine extrae plusvalor del espectador, la descorporeización puede ser entendida como la exacerbación de este aspecto que Jun Fujita observa en el cine, así, se puede comprender cómo el videojuego, al igual que el cine, puede devenir tecnología de extracción de ganancia a partir del tiempo de ocio. La descorporeización, vista de esta forma puede ser asimilada a un nivel de captación del espectador como trabajador que deviene una imagen más, con unas características particulares, claro está.

Aquí es precisamente donde se presenta como la alternativa más radical a este problema, la posibilidad de que un videojuego con otro tipo de pretensiones que las de hacer proliferar la forma “DMD” -Dinero para producir Mercancías que produzcan más Dinero- incorpore entre sus en sus elementos expresiones que lo presenten como otra cosa que un mundo alternativo, más aún, que lo presente mostrando la escisión entre el avatar el

videojugador y los otros modos de ser, entre el mundo exterior al videojuego y el interior que siempre resulta absorbivo, entre la historia y la vida, entre las ficciones de la realidad y la ficción de la virtualidad del videojuego. Uno de los personajes más emblemáticos de *Undertale* parece cumplir con esta función, luego de completar el videojuego en uno de sus finales “neutrales” por vez segunda, el personaje realiza su última fechoría –¿o ajusticiamiento?- y aparece éste diálogo:

*"Hee hee hee. ¿EN SERIO pensaste que matarme marcaría una DIFERENCIA? No. Cada vez que cargues tu ARCHIVO, Yo volveré. Y cada vez que trates de conseguir un final feliz... ¡Estaré allí para destrozarlo! ¡¡¡Ja ja ja!!!"* y continuará al cerrar tu juego como de costumbre” (Undertale, 2015).

Resulta extraño que un videojuego se arriesgue en un sólo diálogo a perder dominio sobre el jugador explicitando su improductividad, pero acaso este movimiento ¿no permite la producción de algo más que la repetición de lo mismo?

### **Ausencia de simulación de la subsistencia y su incidencia en la economía del videojuego.**

Es bien sabido que el videojuego ofrece un ambiente que es, en mayor o menor medida, simuladorio del mundo físico, se presenta así como un territorio en el que se habitan sistemas de comercio -como anteriormente se ha señalado-, sistemas de trabajo, formas particulares de ocio, formas particulares de relacionamiento entre los jugadores y formaciones comunitarias, clanes, hermandades, formas de civilización de otras épocas o alternativas a la nuestra, deportes propios del mundo virtual, entre otros.

En relación al aspecto económico, es notable como en la mayor parte de los videojuegos de multijugador masivos en línea, encontramos sistemas económicos que simulan en forma más o menos burda los modos de producción capitalista en varios de sus componentes. Sin embargo, en relación al cuerpo humano resulta complicado encontrar un correlato simulado en el videojuego de manera que permita una experimentación que pueda retroalimentarse con la realidad efectiva, esto sucede porque se simulan aspectos meramente funcionales al videojuego -movimiento, energía o salud de manera siempre cuantitativa-, pero se descuidan el factor alimentario y el factor tiempo -los avatares son imperecederos.

Se plantea necesaria entonces la exploración sobre los efectos que produce esta ausencia del cuerpo en el videojuego, tanto a nivel físico, la sustitución por un cuerpo virtual que lo simula, pero además, la exclusión en prácticamente todos los videojuegos de las características más importantes del ciclo vital de los seres vivos, la posibilidad de descomposición, envejecimiento y las necesidades nutricionales, en síntesis, la abolición de la mortalidad en el videojuego como problema.

En este sentido es que se excluye una limitación intrínseca de la realidad, la que corresponde a la manutención de las personas. Ahora bien, es difícil hablar de plusvalía en los videojuegos, puesto que cada “trabajador” es dueño, por lo general, de sus medios de producción. En el videojuego en línea World of Warcraft (Blizzard, 2004) -uno de los MMORPG más jugados desde que existe este tipo de videojuego-, se da algo bastante singular, cada jugador es libre de elegir dos o tres profesiones por cada personaje que tenga, y según el tiempo que invierta en el videojuego, puede llegar incluso a tener varias o todas las profesiones posibles al nivel máximo, es decir, poseer el máximo de habilidad posible en la materia, claro está que ese máximo no es excedible ya que está determinado por un código informático. En este videojuego los trabajadores, profesionales en la manufactura mercancías o extractores de materias primas podría decirse que son absolutamente autónomos. Quien no tiene determinada profesión puede acudir a otro jugador que la tenga para que realice el trabajo que le solicite brindándole o no las materias primas y los husos necesarios para realizar el trabajo, pero como el trabajador resulta dueño de los medios de producción sucede algo diferente a lo que pasa en nuestro sistema donde el precio de las mercancías queda determinado por la plusvalía (Marx, 2014, p. 262). El trabajador puede elegir en cierta medida el valor de su trabajo y cobrarlo sin intermediarios, por tanto no se puede hablar en este sentido de plusvalía en un sentido clásico, la plusvalía está dada en base al consumo o simplemente no está.

Ahora bien, con esto claro, en el caso de este videojuego en particular ¿cómo incidiría esta ausencia en la simulación de estos aspectos vitales de los que se hablaba al principio de este apartado? Si en El capital, Marx (2014), señala la manutención del obrero como aspecto determinante en el salario (pp. 262-263) -sin comida el obrero no produce- este sería, básicamente, el límite de la plusvalía, así, la ausencia de las necesidades vitales y la inmortalidad asociada a los avatares del videojuego se sumaría como otro aspecto determinante en las relaciones de producción sobre la realidad del videojuego y la capacidad de acumulación de los jugadores en el sistema de esta realidad derivada, con esto se efectúa una obturación que limita de manera bastante ostensible la posibilidad de experimentación, pero también nos permite observar como funciona un sistema que no

tiene en cuenta estos aspectos. Algunos videojuegos de este tipo hacen aparecer bienes virtuales o funciones “milagrosas” (Deleuze & Guattari, 2013, pp. 18-19) que no pueden ser producidos por el jugador ni conseguidos de forma alternativa a la compra por dinero real que que pasa por una conversión a una moneda virtual, estos introducen una constante más a la realidad virtual que le da una consistencia forzosamente coextensiva a los flujos de economía global.

Existen también casos de videojuegos MMORPG en los que se lleva a cabo una simulación bastante más rigurosa de las necesidades vitales, es interesante observar que estos se basan en un aspecto casi exclusivo, la supervivencia, de hecho esa es la clasificación que se les adjudica, son videojuegos de supervivencia, en general, su ambientación es un mundo posapocalíptico, los recursos para la supervivencia se encuentran en el mundo por donde el avatar del jugador vagabundea -y este término lo uso en el mismo sentido en que lo usa Deleuze (1987) para el cine neorrealista, se producen mostraciones todo el tiempo del horror del mundo donde se hace necesario un estado paranoide perpetuo para subsistir ya que toda acción fallará en relación a un cambio del estado de cosas del mundo no es necesaria la introducción de estas posibilidades a este tipo de realidad virtual.

Ya observamos cómo la ausencia o presencia en el mundo derivado de estos aspectos de la subsistencia determinan en gran medida las formas de economía que encontramos en los videojuegos, la ausencia que atañe a la generalidad de los MMORPG y que caracterizamos en primer lugar en este apartado utilizando como ejemplo el videojuego World of Warcraft (Blizzard, 2004) propicia la proliferación de mercancías y su circulación constante, sin embargo, en los videojuegos donde aparece una simulación más consistente de la subsistencia encontramos mundos donde los bienes de consumo se presentan escasos o como reminiscencias de un tiempo pre-apocalíptico, en este sentido los motivos estéticos que pueden tener los “items” para los jugadores quedan solapados por un exceso de utilitarismo necesario para la supervivencia.

A partir de esta caracterización no es difícil imaginar las ilusiones y visiones que puede propiciar esta desfase de la realidad económica derivada del videojuego respecto a la realidad del mundo en el que vivimos, ilusión de un mundo que puede funcionar perfectamente excluyendo la figura del capitalista, pero al que insidiosamente se le adosan funciones milagrosas y se le omiten funciones importantes que hacen a la realidad de cualquier ser viviente.

## **El juego, el aspecto simbólico y los elementos a-significantes que componen el campo.**

El juego considerado en su función de simbolización como se hace en muchas lecturas de vertiente psicoanalítica y evolutiva (Más allá del principio de placer, Freud) o como se cita en Bielli y López (2008) “El juego es simbólico, permite la aparición de nuevos significados y resignifica los ya existentes” (p. 161). Se entiende en este trabajo que tanto el videojuego como el juego en su definición más vulgar no sólo funciona en una dimensión simbólica, sino también en forma “semiósica” (Mendizábal, 2004), como Guattari (1992) señala en el primer capítulo de *Caosmósis*, la rítmica, la entonación y los elementos a-significantes que constituyen los Universos existenciales para el yo, la virtualidad encarnada en la materia informe que constituye la Expresión y el Contenido para Hjelmslev. ¿En que se basa la dependencia a los videojuegos o a cualquier medio tecnológico si no es en unas rítmicas particulares? ¿En donde radica lo que se efectúa en el tiempo cronológico y lo expande o contrae? Si Bauman o Lipovetsky hacen referencia a un cambio en la sensibilidad hacia algo así como una era de la inmediatez, una inmediatez que parece sobrevenir con el avance tecnológico, esta inmediatez de la que se habla se puede considerar en términos de rítmica, como se expresa en el apartado de *Mil mesetas* sobre el ritornelo, las nuevas territorialidades se producen a partir de unas rítmicas dadas por los avances de la tecnología.

La cuestión radica en saber, entonces, cuándo un territorio se cierra sobre sí mismo dificultado la posibilidad de desterritorialización, el encuentro de nuevas velocidades, nuevas rítmicas. En los videojuegos es normal este proceso de oclusión, los ritornelos que implican estas tecnologías se caracterizan por su habilidad mutativa, esta característica es extremadamente servicial al capital y es un movimiento que podría considerarse paralelo o confluyente a un movimiento de financierización interior al programa informático incluso. Es decir, el código informático permite desterritorializaciones y reterritorializaciones a una velocidad excepcional teniendo en cuenta la conectividad de los programas a internet, estas actualizaciones producen un desfase en relación a los usuarios, lo que aparece entonces es un flujo de datos que hace proliferar indefinidamente un complejo y gigantesco “ritornelo desterritorializado” (Deleuze & Guattari, 2014). El flujo financiero está íntimamente ligado a este aspecto, Jun Fujita Hirose ya ha mostrado en su ensayo cómo explota el cine al “general intellect” para producir plusvalor en su forma  $1=2$  que ya anteriormente se ha comentado. Con los videojuegos resulta particularmente beneficiosa esta fórmula, Deleuze se pregunta en *Presentación de Sacher-Masoch* (2001) “¿Cómo podría la excitación ligarse,

y con ello «resolverse», si la misma potencia no tendiera igualmente a negarla?” e inmediatamente responde “Más allá de Eros, Tánatos. Más allá del fondo, lo sin-fondo. Más allá de la repetición-lazo, la repetición-goma, que borra y mata”, si el videojuego y las nuevas tecnologías no gozasen de la mutabilidad que les presta la hiperconectividad de hoy en día su potencial captativo no sería tal, sin Tánatos difícilmente se podría hablar de Eros ya que “Tánatos es; sin embargo, no existe el «no» en lo inconsciente, porque en él la destrucción es dada siempre como el reverso de una construcción, en el estado de una pulsión que se combina necesariamente con la de Eros” (Deleuze, 2001).

Respecto al campo de la representación, hay elementos significantes que se pueden encontrar en los videojuegos y que tiñen las relaciones sociales dentro y fuera de éstos, sobretudo en los videojuegos competitivos que se han caracterizado de forma general unas páginas atrás en este trabajo y en sus escalas para ubicar a los jugadores según su “nivel de habilidad”, estos “rangos” hacen que los jugadores obtengan recompensas que varían según en que escalafón se encuentren, “son elementos que hacen sentir al *gamer* orgulloso frente al universo de sujetos lúdicos virtuales, ya que estas aplicaciones representan tanto sus gustos como sus logros obtenidos con esfuerzo y dedicación” (Loayza & Jerjes, 2011, pp.29).

El hecho de que se puedan comprar bienes virtuales que marcan una diferencia de los que se pueden obtener sin necesidad de invertir dinero “real” también constituye un elemento significativo en tanto produce una escisión entre los jugadores que pueden hacerlo y los que no, motivo del que se beneficia la industria del videojuego que no sólo se especializa en vender determinado videojuego, sino también en inventar maneras de extraer más ganancia, esta vez del proceso de consumo.

### **Sobre la noción de “adicción” y contra el utilitarismo capitalístico.**

Diversos trabajos se proponen definir variables en torno al tema de la adicción a los videojuegos, algunos ejemplos pueden encontrarse entre los que se han revisado previamente a la construcción de esta monografía y que están nombrados como antecedentes al comienzo del escrito. La mayor parte de las veces lo que se entiende por “adicción” está dado por una serie de variables que tienen que estar presentes y por características que hacen que un videojuego sea adictivo por ejemplo;

El riesgo de adicción a Internet en la adolescencia está directamente relacionado con el grado de relación social de cada aplicación, la naturaleza de la relación que el jugador establece con internautas, la dimensión para explorar, la incertidumbre y la posibilidad de alcanzar un estatus que le diferencie de los demás [...] Otros factores son la interacción que se establece entre el adolescente y el ordenador (Echeburúa, 1999; Griffiths, 2000) y la sincronía de la respuesta (prácticamente en tiempo real). Por ejemplo, los juegos Massively Multiplayer Online Games (MMOG) son altamente adictivos debido al alto grado de comunicación, al tipo de interacción con el ordenador y a la rapidez de respuesta. (Castellana; Sanchez-Carbonell; Graner; Beranuy, 2007, pp.199)

No podemos disentir respecto a que estas características de estos tipos de videojuegos comportan cierta proclividad para que quien los juega pueda caer en cierta “adicción” de la que se nutren muchísimos videojuegos, pero también es cierto que muchas son las producciones que pueblan nuestra realidad y que por determinadas características comportan algún potencial de “adicción”, Guattari escribió un texto en referencia a las drogas que va en esta línea, lo dio a llamar *Los adictos maquínicos* (1984), si las máquinas deseantes funcionan necesariamente por desarreglo (Deleuze y Guattari, 2014), sería justo decir que a mayor libertad del videojuego en relación a este desarreglo, mayor es la proclividad para la adicción, por este motivo la adictividad no es un aspecto intrínseco a ciertos elementos que componen la realidad solamente, sino que todos en agenciamientos diversos son proclives de poseer esta característica, de hecho el sólo agenciamiento requiere de un reclamo al elemento que se agencia, una adicción impersonal entre los elementos que forman un “campo de consistencia”.

Entonces, ¿qué solución se puede encontrar a este problema?, o mejor, ¿Cómo delimitar un campo en el cual el videojuego pasa a ser mas bien “perjudicial” para el jugador o para determinados grupos de videojugadores? En este sentido es que resulta funcional hablar en términos de captación y no de adicción, introduciendo de esta forma la dimensión política a la discusión, se ha mostrado a grandes rasgos, cómo la naturaleza tecnológica del videojuego está ligada a los flujos capitalísticos. Por un lado, el flujo de mercado, en tanto aparecen bienes virtuales que tienen lugar dentro del videojuego o asociados a este, por otro, el videojuego mismo o los implementos que hacen falta para jugarlo, y por último, el flujo financiero, que se produce en tanto los mismos jugadores entran en contacto directo con este, como si se tratase de una imagen más, tal y como se ha desarrollado en el apartado sobre la descorporeización. Deleuze (2005) en sus clases enfatizaba en relación al

delirio de Schreber y el sistema pedagógico de su padre; “Si se suprime del delirio del hijo la dimensión político-mundial del sistema pedagógico paterno, ya no se puede comprender nada” (p. 29), de la misma forma planteamos que si se extraen de las coordenadas político-libidinales las características que hacen al videojuego y tanto a su “adictividad”, a su proclividad en relación a ciertos aspectos del aprendizaje, a las velocidades de reacción o aspectos comportamentales, ciertamente se está lejos de comprender cómo las prácticas de los videojugadores obturan o reclaman la producción, qué es lo que se produce y en qué medida impacta en la vida de quien juega. En este sentido se hace inútil, estéril, cuantitativizar aspectos cualitativos, transformarlos en variables con afán de obtener datos para formular una “verdad científica” unívoca si no se los encauza en un análisis complejo que tome en cuenta las esferas en las que se inscriben, el campo de consistencia del que emergen.

Guattari (1984) sostenía que:

una sociedad que no fuese capaz de tolerar, de manejar sus adicciones perdería su vigor. Sería aplastada. Es preciso que ella se articule, quiéralo o no, al aparente desorden de las adicciones, incluso y sobre todo las que dan la impresión de ser escapatorias improductivas.

Por estos motivos es que esta noción se presenta en forma demasiado problemática para tomar suficiente consistencia, puede tener utilidad en algunos casos, en otros aparecer obturando procesos que aparecen en el entrecruzamiento de variados elementos que hacen al estado de cosas y que figuran una posible salida a este.

Como posible alternativa a esta noción problemática se podría proponer una como la de captura o captación, una noción como ésta se separaría de los manuales psicopatológicos por su naturaleza abarcativa, por su aplicación necesariamente multidimensional y por tanto inmanente. La pregunta pasaría de ser ¿cuáles son las características individuales de la adicción? a ¿cuáles son las condiciones bajo las que determinada adicción funciona?, entonces ¿ésta adicción en sus determinaciones funciona en relación a un cierto proceso productivo o es adicción a la manera de un círculo vicioso?

Existen muchísimas investigaciones respecto a cuestiones tan específicas como los tiempos de reacción o el aprendizaje implícito como la investigación de Marco y Chóliz (2011), o incluso respecto a dependencia y adicción como el trabajo que realizaron Graner, Sánchez-Carbonell, Beranuy y Castellana (2007) - entre otras búsquedas con pretensiones científicas respecto a los videojuegos-, he de señalar lo mismo que en el caso de la



adicción, un ejemplo claro se encuentra en el trabajo de Carbonell (2014) que se apoya en el manual DSM 5.

Teniendo en cuenta el entramado complejo en el que se insertan los videojuegos, es demasiado problemático concebir investigaciones entorno a objetos tan discretos. También es preciso señalar que muchas de éstas investigaciones siguen un criterio que resulta absolutamente utilitarista, es decir, ¿no hay un sesgo en tomar una variable específica como el tiempo de reacción y hacer un estudio de esta en relación a los videojuegos?, ¿no se busca mediante este procedimiento dar sustento al videojuego como herramienta para mejorar habilidades específicas? Y si es así, ¿en pos de qué?, en el caso de la psicopatología, la adicción ¿no abre un nicho a la industria farmacéutica, a la medicalización?

Estas son interrogantes que muy pocas veces se pueden vislumbrar en las investigaciones de corte más cuantitativo que he revisado, más allá de ciertos intentos precarios por referenciar lo investigado al entramado del que forma parte no hay visos de un análisis que tome en cuenta otras dimensiones determinantes en cuanto a los videojuegos.

## **Conclusiones.**

En todo el transcurso de este trabajo he intentado mostrar cómo es que los videojuegos funcionan en la red en la que están insertos, como todo trabajo, se ha iniciado en una búsqueda que esperaba encontrar verdades provisorias relacionadas a la temática, sin embargo, en este campo lo poco que he podido constatar tiene que ver con las formas en las que el videojuego no puede ser dissociado de la realidad en la que esta inmerso.

Por este motivo y en relación directa a lo que mis estudios en la facultad de psicología me interrogan, fue ineludible encontrarme con algunas preguntas en ese trayecto angustioso, si el videojuego como problema es indiscernible de la realidad en la que se encuentra y en la que también se encuentra quien lo juega, si no podemos considerar un “yo” interactuando con la exterioridad de las máquinas y lo social sino a la realidad como red que da consistencia a algo como un “yo”, es decir, un “yo” como posición y no como depósito ni residuo, una subjetividad como universo existencial siempre pasible de que el más tímido arremolinamiento de fuerzas rompa con la tranquila unicidad, cómo, en este contexto, producir cortes en esa maraña relacional.

¿Cómo definir los límites de los elementos que componen ese mundo? Y aún más complicado, ¿cómo y cuándo intervenir desde la psicología? Deleuze decía -no recuerdo

donde ni voy a buscarlo-, que el pensamiento emerge de la imposibilidad, allí donde en apariencia no hay una solución. Se me ocurre que una salida viable a estos problemas requiere sin lugar a dudas una parámetros que orienten la práctica del psicólogo en una dirección ético-política concienzuda, quien evade este aspecto termina por ser presa del poder macabro del mercado y deviene sin duda alguna herramienta normalizadora.

Creo que el diálogo que entablan los diferentes apartados de este trabajo, está precisamente, en la inmanencia en la que entra cada uno de los elementos analizados, termina por ser simplemente una nota de advertencia personal, respecto a las etiquetas psicopatológicas, respecto a la delimitación antojosa de los “objetos de estudio”, respecto de las contingencias en relación a la intervención del psicólogo.

Una parte bastante extensa de este trabajo la he dedicado a consolidar ciertas generalidades que corresponden a los aspectos artísticos del videojuego centrándome en algunos criterios que me parecieron análogos a muchos de los que esgrime Deleuze en sus estudios sobre cine haciendo hincapié en la parte virtual o la memoria al estilo de Bergson, los aspectos virtuales se encuentran por doquier y si digo en uno de los apartados que las constantes actualizaciones que hacen que este gran ritornelo informacional en el que se encuentra el videojuego incluido está en constante proceso de desterritorialización y por ende los flujos capitalísticos pueden explotar esta característica, también he de decir que las emergencias de esta constante desterritorialización pueden desbordar el cuerpo lleno del capital. En ese punto es donde surgen invenciones que si bien no pueden evitar ser captadas de alguna forma a posteriori, surgen como verdaderas alternativas a lo instituido, todo el movimiento alrededor del software libre -aplicaciones bajo licencia GNU por ejemplo- que busca que con la compra de una aplicación dada se incluya el código que la compone para que el usuario pueda hacer modificaciones a su gusto en ésta o las comunidades de videojugadores que se proponen la creación de algún videojuego con determinadas características son sólo dos ejemplos en los que se ve claramente cómo, internet, la red informacional restituye en parte los medios de producción al trabajador transformándose en un medio de posibilitación para un proceso de producción completo que no deja a quien lo utiliza enganchado a un proceso de producción de registro como se señaló anteriormente en uno de los apartados de este trabajo.

Por último, los aspectos que se han trabajado en el desarrollo de esta monografía resultan absolutamente arbitrarios y están relacionados a mis vivencias en torno a los videojuegos, sin embargo no son cuestiones que están escindidas, sino diferentes caras del videojuego. La descorporización resulta un concepto central no por lo que implica en relación al cuerpo de quien juega, eso es lo menos interesante de esta noción, la

importancia está en proporcionar una herramienta para incorporar al jugador dentro de la realidad virtual más allá de la forma abstracta.

El motivo de este trabajo, como ya se ha señalado, fué estudiar a grandes rasgos cómo se relacionan el cuerpo, la red informática y los soportes tecnológicos y cómo éstas máquinas se insertan en el marco económico y social, por eso se podría hablar de un denominador común en el desarrollo de todos los aspectos trabajados, este denominador común ha sido la triple síntesis que proponen Deleuze y Guattari (2013) en *El antiedipo*, también ha sido útil esta herramienta a la hora de observar qué es lo que definitivamente es “captado” y por qué, ha servido en este sentido pensaren un doble movimiento que siempre culmina en la producción de registro, aunque necesariamente exista un momento en el que este esquema se desborda como se ha querido mostrar en el penúltimo apartado sobre el aspecto simbólico y los elementos a-significantes que componen el campo, referente específicamente a la relación entre Eros y Tánatos.

## **Bibliografía.**

- Bergson, H. (2010). *Materia y memoria*. Buenos Aires: Cactus.
- Carbonell, Xavier; (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, Abril-Junio, 91-95.
- Deleuze, G. (2013). *Derrames: Entre el capitalismo y la esquizofrenia*. Buenos Aires: Cactus.
- Deleuze, G. (1985). *La imagen-movimiento*. Buenos Aires: Paidós.
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo*. Buenos Aires: Paidós.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2013). *Capitalismo y esquizofrenia: El antiedipo*. Buenos Aires: Paidós.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2002). *Capitalismo y esquizofrenia: Mil mesetas*. Madrid: Pretextos.
- Graner Jordana, Carla; Sánchez-Carbonell, Xavier; Beranuy Fargues, Marta; Castellana Rosell, Montserrat; (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, Septiembre-Diciembre, 196-204.
- Guattari, F. (1996). *Caosmosis*. Buenos Aires: Manantial.
- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. Buenos Aires: Alianza.
- Jun Fujita Hirose (2014). *Cine-capital: Cómo las imágenes devienen revolucionarias*. Argentina: Tinta limón.
- Lacasa, Pilar; Méndez, Laura; (2015). Los videojuegos, herramientas para el cambio. Un estudio desde la teoría de la actividad. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, Septiembre-Sin mes, 271-300.
- Loayza, Jerjes; (2011). Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis de la frontera entre lo real y lo virtual en América Latina. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, Sin mes, 19-40.
- López Raventós, Cristian; Belli, Simone; (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, otoño-Sin mes, 159-179.
- Marco, Clara; Chóliz, Mariano; (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, Mayo-Sin mes, 418-426.
- Marx, K. (2014). *El capital: Libro I, Tomo I*. Buenos Aires: Akal.

Méndez, Laura; del Moral, M. Esther; (2015). Investigación e Innovación Educativa con Videojuegos. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, Septiembre-Sin mes, 211-218.

Rehbein Felmer, Lucio; Alonqueo Boudon, Paula; Filsecker, Michael; (2008). Aprendizaje implícito en usuarios intensivos de videojuegos. *Paidéia*, Sin mes, 165-174.