

Imaggen

Artes Letras Espectáculos. CONAC: Dirección de Información y Relaciones.

N° 100-9, Agosto de 1985 P.V.P. Bs. 5



Marco Antonio Ettegui en la performance Arteología, 17 de julio de 1981.

Foto: Julio Vengoechea

ORIANA DE FINA TORRES / AFORISMOS DE LUDOVICO SILVA
TADEUSZ KANTOR / EL AUTORITARISMO DE LOS VIDEOJUEGOS
HOMENAJE A MARCO ANTONIO ETTEDGUI
ENCUESTA SOBRE LIBROS VENEZOLANOS

Carlos Colina

El proceso de innovación tecnológica en los países desarrollados y la incorporación, a posteriori, de algunos de sus productos a nuestra realidad, a través de la importación, ha hecho que diversos artefactos electrónicos de reproducción y transmisión de signos e imágenes estén configurando un ocio específico. Dentro de todos esos artilugios, algunos inciden de manera particular en la actividad lúdica de los niños.

En repetidas oportunidades el juego se ha definido como una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, carente de objetivo económico, es decir, ha sido conceptualizado como actividad autónoma. No obstante, esta definición no abarca todas sus categorías. Además, la sociedad tecnológica heterodetermina (1) en gran parte, y con gran fuerza, la actividad lúdica. La publicidad massmediatizadora y la moda impuesta por ella, entre otros elementos, han contribuido a ese proceso. El juguete promovido es el producido en el momento por el sistema sociotécnico.

A pesar de todo lo expresado anteriormente, con respecto a la relación entre la actividad lúdica y el entorno sociocultural, la integración social del juego no es completa, por lo que han continuado existiendo categorías y espacios claramente autónomos. Ahora, el empuje de la informática viene a catalizar los ímpetus infiltracionistas y heterodeterministas de la tecnología moderna en la esfera lúdica, reduciendo aún más esos escasos espacios de indeterminación, autonomía y libertad presentes en el mundo lúdico.

En una sociedad caracterizada por la subordinación de todas las actividades a la economía (paneconomismo) la industrialización, en medio de programas informáticos consumibles a domicilio, tiene por racionalidad la rentabilización capitalista de las actividades aún abandonadas a la fantasía individual:

Esta socialización informática de la esfera de las actividades autónomas... sometería las actividades constitutivas de esta esfera a los criterios productivistas de rendimiento, celeridad y conformidad con la norma"... (2).

Es así como la comercialización y la programación se extenderían a los últimos restos de la vida autogestionada y autodeterminada.

Nos encontramos inmersos en un proceso de maquinización e informatización de las actividades de tiempo libre que ha hecho aparecer un novedoso compañero e intermediario del juego; el ordenador. Este último a veces puede aprender como en los casos de las máquinas de jugar ajedrez o damas. Sin embargo, aún hoy en día, los mejores jugadores pueden ganarle a los mejores programas de ajedrez (3). La mayoría de ellos tienen varios niveles de juego, desde principiante a experto. Como las damas son juegos menos complicados;

un ordenador bien programado puede encontrar siempre el mejor movimiento posible y ganará al ser humano siempre... (4).

La mayoría de las computadoras, entre ellas las "personales" o los "Home Computer", pueden tener un empleo lúdico. Sin embargo, no nos referiremos aquí a los efectos y condicionamientos impuestos por esas máquinas sofisticadas, sino los que ejercen artilugios más simples pero de mayor difusión, sobre la manera de jugar de considerables sectores de la sociedad y en particular de los niños. Estamos hablando de los juegos electrónicos de video. Pues bien, aunque por razones metodológicas, incluimos al uso de los llamados "ordenadores dedicados" dentro de este proceso de informatización del juego, no consideramos a estos equipos como verdaderas computadoras. Sus estructuras no se acoplan a la definición básica de las mismas. Los ordenadores son sistemas que tienen unidades de entrada y salida de información, una unidad de almacenamiento formada por la memoria principal y las unidades de almacenamiento auxiliar, una unidad central de proceso o centro de control de procesamiento de datos subdividida a su vez en una unidad lógica aritmética (encargada de operaciones como suma, resta, multiplicación, división, desplazamiento, comparación, etc.) y la unidad de control que dirige y coordina todo el computador. El video juego carece de unidad lógica-aritmética, de la capacidad de tomar decisiones, no es programable, ni imprime sus resultados.

No obstante, tal como lo señalan los distribuidores, estos juegos pueden actuar como un estímulo a la incursión en el mundo de la computación. El software de cada equipo cuenta con un cassette especialmente diseñado para permitir la iniciación del niño en la programación. Cuando actúan de esta manera están preparándolo para la sociedad y el mundo laboral donde les tocará desempeñarse, sin duda, mucho más informatizados que los actuales.

La impronta del modelo societal no está ausente en estos artefactos. El videojuego no es neutral, impone una recepción pasiva de contenidos ideológicos y obstaculiza la plena inteligibilidad del objeto lúdico. En cierto sentido, es un artilugio rígido para el cual no tiene cabida ni factibilidad técnica hablar de "otro uso". La participación en el juego se ve menoscabada por el uso de un medio de difusión extremadamente autoritario.

El "videogame" conlleva con otros medios de difusión (videograbadores, T.V.) a un ocio escasamente participativo y sedentario. Los usuarios son simples receptores o emisores de mensajes muy dirigidos por canales preestablecidos. Prevalece la máxima del empleo del mínimo esfuerzo físico, configurante del actual concepto de confort. En efecto, al compararlo con otras expresiones lúdicas, los videojuegos deben ser incluidos dentro de esta tendencia.



Tanto el "hardware" como el "software" de estos equipos dicen mucho de la creatividad de sus diseñadores pero obliteran el surgimiento de la misma en la actividad lúdica. La escogencia de alternativas no está al alcance del niño, a menos que entendamos por ésta la elección de un cartucho dentro del software de juegos ofrecidos a nivel comercial. La invención de juegos es un camino truncado en estos equipos. (5).

Con esos juegos no tiene cabida la discusión colectiva sobre la forma y oportunidad de aplicar cierta norma. La subjetividad de los videojugadores no cuenta para nada. En los cartuchos yacen preestablecidas las reglas del juego, cuya veracidad no se puede discutir ni poner en duda. En realidad, ello no está planteado. Un programa evalúa los aciertos y los fallos de los jugadores e impone las reglas como algo indiscutible. El aparato electrónico se transforma en juez objetivo y parte del juego.

El niño es predominantemente un consumidor de mensajes empaquetados en cassettes. Estos últimos tienen grabados programas mayoritariamente recreativos y lúdicos, que establecen los límites entre los cuales puede variar un juego, pero lo importante es que las fronteras a esa variabilidad no son establecidas por el videojugador.

La mayoría de los juegos están diseñados para el juego entre dos individuos o para el enfrentamiento exclusivo con la máquina. A sus consolas se le puede conectar fácilmente dos controles, cuando no lo traen adheridos fijamente. Se establece así un juego competitivo de una persona contra otra, o contra el aparato, imposibilitándose técnicamente el juego en equipo, lo que podría incidir, en el caso de un uso adictivo, en contra del desarrollo de la capacidad de cooperación y el aprendizaje social del niño. Además, al sólo

posibilitarse el enfrentamiento de destrezas individuales (la habilidad de un videojugador contra la de su oponente) se está estimulando el individualismo.

El sistema sociotécnico requiere participantes humanos precisos, intensivos, en suma productivos. El videojuego tiende a estimular esas características, sino como habilidades adquiridas, al menos como parámetros de conducta. En el juego se procura un conocimiento exacto de su grado de dificultad, de su duración en minutos y segundos, de los aciertos y fallos (que tienen que ver con el tiempo empleado), contabilizándose estos últimos con puntajes diferenciales según el juego practicado y el tipo de dificultad enfrentada.

El videogame estimula los reflejos del videojugador, su rapidez, acoplándolo de esa forma al modo de vida de la sociedad tecnológica.

Notas:

(1) Las actividades heterónomas están definidas por las necesidades exteriores y no por los objetivos que los individuos se fijan por sí mismos. Son actividades, funciones o trabajos que se determinan en función de las exigencias práctico-inertes de la sociedad en tanto sistema material o aparato. Se parte así de la idea de la existencia de dualismo (esfera autónoma/esfera heterónoma) en la sociedad capitalista. Estos conceptos provienen en lo esencial de las obras siguientes:

— André Gorz: *Adiós al Proletariado*, París, Ediciones 2001, S.A., El viejo topo, 1982.

— Landong Winner: *Tecnología Autónoma*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1979.

(2) André Gorz, Op. cit., p. 90.

(3) En las tempranas investigaciones universitarias se utilizó gran cantidad de tiempo en el juego de ajedrez, porque es un buen ejemplo de un proceso mental complejo.

(4) S. Curran-R. Curnow: *Juegos, Imágenes y Sonidos*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili S.A., 1984, p. 14.

(5) Por el contrario, en las computadoras personales este camino sí está abierto. ¿Cuáles son sus posibilidades?, ¿Cuáles son sus límites?; serían aspectos relevantes e indagar con meticulosidad.