

¿Por qué atrapan tanto los videojuegos?

Ps. Roberto Balaguer Prestes

Ponencia presentada en el XVI Congreso de FLAPIA, Montevideo, 2007

Introducción

Resulta a esta altura reiterativo señalar que los jóvenes ocupan cada vez más tiempo de sus vidas en la pantalla. Dentro de esas actividades están los videojuegos. El mundo de ficción de los videojuegos resulta ciertamente atrapante y a pesar de la magnitud de ese imán, son escasos los trabajos académicos dedicados a reflexionar sobre las causas de esa atracción tan irresistible. Muchas veces, sin explicitarlo, aun se considera estos juegos no del todo “genuinos”, no “verdaderos juegos” y sí como una suerte de mágicos imanes, que hacen que el jugador pierda todo raciocinio y quede atrapado, “embobecido” frente a la pantalla. Generalmente al pensarlo así, se está poniendo énfasis en lo escénico, en las imágenes, que como bien señala Prensky (2006) son el “eye-candy” (golosina visual) y no las verdaderas o más importantes causas de la fuerte atracción por los videojuegos.

A lo largo de este trabajo intentaremos desglosar algunos aspectos del jugar con videojuegos que expliquen esa capacidad de absorción tan grande que ejercen. Una de las cuestiones que atraviesa todos los elementos que explican la atracción es la “**disolución del yo**” que se da en este tipo de juegos. Es como si la cultura hubiera encontrado a través de la tecnología una forma de alcanzar nuevos estados mentales antes sólo perseguidos por las filosofías orientales y sus estados de meditación y trance.

Pensando entonces en los elementos que hacen que los videojuegos sean tan fascinantes, tan atrapantes, abordaré hoy **ocho** de ellos:

1. Diversión
2. Inmersión en otra realidad y atemporalidad
3. Fusión
4. Exploración
5. Dominio
6. Estimulación, frustración óptima, aprendizaje
7. Toma de decisiones y desafío a las habilidades

8. Sostén del self y vuelta a la realidad

1 Diversión

Cuando uno pregunta a los jugadores qué es lo que vuelve tan atractivos los videojuegos, enseguida surge como respuesta la diversión. En definitiva se trata de juegos (nada separa la definición clásica de juego de lo que sucede en pantalla), y por tanto la idea de diversión debe estar presente. Un videojuego que no sea divertido será abandonado enseguida, por mejores gráficos que tenga. Parte de la diversión consiste en poder hacer -dentro del “como si” del juego- cosas que habitualmente no se pueden hacer en la vida cotidiana, ya sea por imposibles o por transgresivas. Los personajes, la acción, envuelven al jugador en un clima de diversión y goce.

Los videojuegos habilitan a insertarse dentro de un mundo con características mágicas, donde se pueden llevar a cabo actos que son irrealizables en la vida de todos los días.

2 Inmersión en otra realidad y atemporalidad

La diversión debe acompañarse de una sensación de situarse en otro espacio. La inmersión en el juego (es decir la sensación de introducirse en el juego) es lo que yo llamo *habitar* la ficción. No solo se visita el mundo ficcional, como en un cuento, una película -es decir en la narrativa, sea cual sea su soporte- sino que se vive, se siente, se palpa. Se habita en definitiva. El jugador debe meterse dentro de la pantalla para jugar. Los videojuegos permiten a los usuarios habitar un espacio binario por fuera de las coordenadas habituales de su vida cotidiana. Cada videojuego permite la inmersión en un lugar mágico donde prácticamente todo se vuelve posible.

Esta es entonces una de las cuestiones que vuelve tan atractivos los videojuegos. Estos juegos de pantalla permiten salirse del mundo habitual, con la consecuente entrada a otra realidad con parámetros distintos a los de la materialidad. El videojuego permite la puesta en escena de la fantasía en un escenario digital en el cual uno de los mayores atractivos es esta experiencia inmersiva que ofrece. El mundo circundante queda en un segundo plano y se entra en una dimensión en la cual la percepción del pasaje del tiempo cambia. Es un mundo diríamos, sin tiempo. El espacio circundante se borra y el tiempo del reloj da paso a otro transcurrir del tiempo distinto. El juego en pantalla genera una suerte de disolución del sujeto en la máquina, con la consecuente atemporalidad que caracteriza esas situaciones de fusión.

En otras ocasiones (Balaguer, 2006, 2007) cuando me he referido a que las pantallas de los videojuegos ofrecen posibilidades inéditas de *habitar* la ficción, he aludido justamente a la inmersión dentro de la pantalla y el mundo que ésta ofrece con los diferentes juegos.

Con la Realidad Virtual y las posibilidades que ésta brinda –y aún más promete- la inmersión alcanzará dimensiones impensables, con mayores posibilidades de uso del cuerpo y del espacio tridimensional **(1)**. Las imágenes sintéticas acercan, crean y recrean mundos plagados de imágenes y conceptos ligados a ellas, con todas las posibilidades de simulación abiertas.

3 Fusión

La diversión y la entrada a otro mundo ficcional debe acompañarse de una tercera cuestión que es la fusión con la máquina, y más específicamente con el personaje en cuestión. En estos juegos, sujeto y objeto se hibridan formando una extraña conjunción del humano y la tecnología. Ese ensimismamiento, esa pérdida de referentes temporoespaciales muestra un estado de la mente “en conexión”, con una fuerte sensación de absorción, de estar atrapado como en una suerte de experiencia fascinante. Justamente parte del placer de jugar con videojuegos, reside en entrar en un estado mental en sincronía con la máquina y responder automáticamente, sin conciencia, casi fusionado con la máquina y su lógica.

La conciencia que se pone en juego en pantalla no es la de la vida diaria, la necesaria para manejarse en el mundo llamado “real”. El jugador está muchas veces absorto en el juego, metido dentro de la pantalla, al punto tal que parece no escuchar cuando se le habla, cuando se le requiere de vuelta en el mundo.

El videojuego necesita que el sujeto se “meta” dentro de la pantalla, deje su cuerpo momentáneamente, su self y se identifique con el personaje en cuestión para poder jugar adecuadamente y ganar.

Los videojuegos se manejan en general con personajes que deben ser **encarnados** por el jugador y para ello, la distancia jugador-personaje-máquina debe anularse casi por completo. “Yo soy ese personaje y ese personaje es yo” sería la forma de enunciarlo fenomenológicamente.

Cuando se lo mata al personaje, el jugador dice “**me** mataron”, nunca “**lo** mataron”. Hay una identificación total con el personaje en cuestión cualquiera sea éste. Se da un proceso de fusión donde para el jugador “él y yo” son casi uno solo.

Esto es exactamente habitar la ficción: perder la distancia con el personaje completamente, aunque a la vez se tenga conciencia que el jugador no es el

personaje. Hay algo del orden de la discriminación que se mantiene, lo que justamente lo convierte en un juego “como si”.

El personaje en cuestión no representa, ni el jugador lo representa a él. El jugador no se identifica **con** el personaje (que mantiene la distancia del yo con el otro) con lo que le pasa al otro como en el cuento infantil, sino que lo que le pasa al otro, le pasa al jugador. De eso se trata justamente la disolución del yo que señalábamos al comienzo. Por eso se pueden generar situaciones de tanta angustia o frustración cuando se pierde, o pasa algo raro o angustiante con el personaje. Esto se puede observar en el caso de simuladores de vida como es el caso de los SIMS, o en los juegos de lucha. Estamos hablando de juegos de fusión, de indiscriminación, de hibridación con la máquina, sus poderes, el personaje, etc. Los videojuegos permiten una ampliación de las funciones psíquicas y corporales y un intercambio en fusión de las mismas con las del personaje encarnado.

En ese momento deja de ser el yo habitual para pasar a ser un yo diferente, en conjunción con la máquina, una suerte de yo ampliado en sus habilidades y posibilidades cognitivas, de poder, conocimiento, etc.

Esa es la fusión con la máquina; se disuelven las fronteras yo/no yo con la máquina y se pasa a ser uno solo mientras dure el juego.

El personaje no está “en lugar del” jugador, no lo representa, sino que es. No es una representación sino una simulación, se actúa como el propio personaje.

El personaje avanzará según las habilidades y la experticia del jugador, pero esas habilidades se encuentran determinadas por las del personaje en cuestión. No se trata de conciencia, ni de proceso secundario sino de una cuestión muy intuitiva del cuerpo y sus reacciones a lo que le pasa al otro (identificación proyectiva mediante). Sólo identificándose proyectivamente con el personaje y pensando como él, se pueden resolver los problemas planteados por el juego.

El jugador abandona la mente propia y se fusiona con la del otro y ahí descubre cómo salir del embrollo en el que se encuentra.

Por eso desenchufarse resulta tan doloroso, porque implica una pérdida, un desasirse de los ropajes del personaje, librarse de sus características y retornar al propio yo del jugador. Desconectarse hace aparecer en escena la vivencia de “hipocuerpo” (Balaguer, 2002) que he descrito en relación al cuerpo y a las dificultades de manejarse con la multipresencia de las redes. El cuerpo único, material, limitado es una vivencia que se siente limitante de ese otro cuerpo fusionado con los distintos poderes de los personajes en cuestión.

Al jugador le resulta difícil “desconectarse, de ese mundo plagado de imágenes y escenarios de ficción ya que implica dejar atrás poderes, fuerza y otro(s) cuerpo(s) complementario(s) del suyo propio.

Es un elemento fácilmente observable en los pequeños esa dificultad para desprenderse de la pantalla y el malhumor y la irritación que genera el tener que hacerlo. La irritación en parte está dada por el salirse de ese estado empático de fusión, de cadencia y sincronía que se da con el personaje de la pantalla. La desconexión lo saca de la fusión, opera como un tercero que busca la desconexión de la máquina y el niño. Por eso hoy las vicisitudes familiares no sólo se remiten al triángulo edípico (mamá, papá, hijo) sino también a la crianza en el equilibrio conexión-desconexión.

La función de corte paterno no sólo se da con la madre, sino con el polo de la conexión, que incluye lo materno, pero a mi juicio, lo trasciende. El sujeto del siglo XXI aparece barrado tras la castración y ahora: la desconexión.

4 Exploración

Los videojuegos son a mi entender los juguetes paradigmáticos de nuestra era, los juguetes que mejor dan cuenta de un sinnúmero de elementos característicos de nuestra época y que quizás sólo a través de estas producciones culturales podemos apreciar.

Entre esos aspectos destacamos la exploración que se observa en los mundos ficcionales de los videojuegos. Los coloridos escenarios de los videojuegos son espacios para explorar y adaptarse a los cambios incesantes de nuestra época. Son una metáfora del cambio y de la capacidad de exploración, así como en otro contexto, el chateo funciona como una adaptación a la velocidad y a la capacidad de síntesis en el fluir comunicativo.

Los videojuegos enseñan a navegar en la incertidumbre de la pantalla donde la exploración se vuelve necesaria para el desenlace final. El sujeto debe hacerse cargo de las situaciones, tomando los elementos de su personaje y las habilidades que éste posea y desenvolverse en caminos plagados de incertidumbre. Allí, en esas pantallas, el incontrolable e impredecible devenir posmoderno debe intentar volverse manejable para un sujeto que sólo cuenta con sus recursos propios, su conocimiento.

Muchos de los juegos representan una situación enigmática a develar en el transcurso del propio juego. Se necesita jugar para saber lo que pasa. El final no está dado de antemano, no se conoce, sino que hay que encontrarlo en la exploración.

En el juego de pantalla “la realidad” se va descubriendo paulatinamente a medida que avanza el juego. Para lograr avanzar en el juego se hace necesario ir explorando, conociendo, experimentando para descubrir las formas de pasar las pantallas, subir los niveles y dejar atrás los distintos obstáculos que se van presentando.

Junto a la inmersión y la fusión, la exploración es un pilar de la capacidad de atracción de los videojuegos. La exploración permitirá ir desarrollando las habilidades necesarias para resolver los problemas que se van planteando. Los videojuegos son los juguetes que mejor representan la era del conocimiento que nos ha tocado vivir. El sujeto está inmerso en un mundo en el cual debe resolver autónomamente sus dificultades, contando con los recursos que el personaje de turno le provee.

5 Dominio

Cada juego esta ahí para ser vencido. Cada juego representa un nuevo desafío a la capacidad del jugador para llegar hasta el final, poder “dar vuelta” el juego, como se dice en la jerga de los videojuegos.

Frente a los videojuegos los niños utilizan los personajes, los materiales y los escenarios que cada videojuego propone, buscando alcanzar el éxito a través del dominio. La sensación de dominio, el sentimiento de eficacia (Bandura, 1995) resulta fundamental para el enganche y para ese imán que señalábamos al comienzo.

Los videojuegos se caracterizan por una fuerte capacidad de retroalimentación.

Los juegos manejan sistemas de recompensas, felicitaciones, gratificaciones de una forma escalonada, adaptable a cada nivel experiencial del jugador, de forma tal de mantener siempre la atención y la motivación del mismo.

El éxito del juego depende de la capacidad de mantenerse dentro de los parámetros de “dificultad aceptable” para el usuario. No pueden ser ni tan fáciles como para generar desmotivación, ni tan difíciles que produzcan frustración y posterior abandono.

En estos juegos se da un permanente desafío a la autoestima y a las habilidades perceptivas, estratégicas y de respuesta del jugador. Sin embargo, cada juego se adapta al usuario y sus posibilidades presentes. Los videojuegos permiten el desarrollo de habilidades específicas escalonadamente, en una espiral de aprendizaje que resulta envidiable por cualquier sistema educativo.

Hay un continuo reforzamiento en los juegos que genera parte del gancho para seguir jugando. Los videojuegos permiten tanto la catarsis de la agresividad, como la satisfacción de poder desplegar facetas de la personalidad no mostradas o inclusive censurables en la cotidianidad. En esta otra realidad se pueden llevar a cabo actos que no son posibles en la vida cotidiana, pero que bien podrían llegar a ser una buena

preparación para el futuro, como es el caso de los simuladores (Balaguer, 2003 a). El dominio pasa en buena medida por lograr encontrar los procedimientos adecuados que tienen que ver con la inteligencia corporal que se pone en juego en estas pantallas. No se trata de *pensar sino de reaccionar* (esto es clave) o anticiparse a lo que vendrá.

Pensar, reflexionar no ha lugar en pantalla, la cuestión central es de fusión y de procedimiento corporal, de mantenerse conectado a lo que le pasa al personaje, no de pensar, porque no hay tiempo para ello. Esto es similar a lo que hacen los deportistas de élite o los músicos cuando están bien metidos y concentrados en su tarea: simplemente ejecutan su performance. El poder mantenerse en esa zona llamada en inglés “flow zone” hace que estos juegos sean fluidos.

6 Estimulación, frustración óptima, aprendizaje

Complementando el punto anterior es conveniente señalar la importancia que tiene estar en esa “flow zone”. Esos parámetros de “dificultad aceptable” que no son tan fáciles como para generar desmotivación, ni tan difíciles como para que produzcan frustración y posterior abandono, ponen en juego una capacidad de sostén muchas veces pasada por alto. Si se ha denominado a la televisión niñera digital o chupete electrónico, por sus capacidades de compañía y arrullo, en este caso los videojuegos agregan nuevos elementos.

Mantener al jugador en “flow zone”, implica que las dificultades que se presentan siempre son atendiendo las capacidades del jugador. De a poco se van elevando las exigencias (level up) de forma de generar una motivación constante, y una frustración óptima.

Este es otro de los elementos que vuelve tan atractivo y tan difícil de abandonar ese mundo de ficción, ya que se maneja con niveles de frustración bastante “óptimos”. Frustran como una “madre suficientemente buena”, diría Winnicott. Estos juegos son entonces, un sostén suficientemente bueno, capaz de calmar muchas ansiedades, aunque no se trate de un otro. Sin embargo sí funciona como otro, como lo hace por ejemplo un instrumento musical.

7 Toma de decisiones y desafío a las habilidades

Los videojuegos son un escenario privilegiado para el desarrollo de las habilidades en la toma de decisiones. En los entornos gráficos la información fluye y el jugador debe elegir permanentemente qué camino tomar para alcanzar la meta. El éxito depende de

las decisiones tomadas. Cada pantalla presenta nuevos problemas y diversas elecciones para llevar a cabo. El desafío a las habilidades es permanente, lo que genera enormes dificultades para abandonar el juego.

Con excepción de los videojuegos son pocas las instancias que tienen los jóvenes para hacer un ejercicio tan potente de la toma de decisiones.

8 Ficción, sostén del self y vuelta a la realidad

La pantalla ofrece soluciones alternativas a la presencia-ausencia del otro, funcionando como una suerte de sostén, de presencia. La pantalla es una compañía más inteligente que la televisión entre otras cosas porque permite una interactividad mayor.

Los niños en la pantalla encuentran un mundo mágico por fuera de las reglas del mundo adulto. Allí deben resolver los problemas, atravesar los miedos e intentar salir indemnes.

Vivimos en un mundo percibido como hostil y donde los padres quieren y no quieren que sus hijos salgan a la calle. La pantalla se ha transformado en una solución para ello: habilita a salir sin necesidad de moverse de la casa.

Vivimos también en un mundo de desamparo, de niños en la calle, pero también de niños de pantalla cuyo único sostén, muchas veces, es el mundo digital. Son niños que han encontrado en la pantalla un “holding electrónico” frente a la ausencia y las fallas de sus padres. Niños que aprenden a navegar solos porque sus padres son inmigrantes digitales, analfabetos de una nueva cultura digital. Los niños ya no sólo juegan para tramitar sus conflictos pasados, para superar sus dificultades presentes, sino también para aprender a manejarse en un mundo futuro que los espera en pantalla. Este es un mundo nuevo, fragmentado que requiere del conocimiento de cierta iconografía muchas veces sólo aprendible en pantalla.

Notas

1. **(1)** Esto es algo que hemos señalado como una tendencia que echa por tierra algunos elementos de sedentarismo atribuidos a los videojuegos. A tal respecto remito a mi trabajo: Balaguer, R. (2005) “La migración de la recreación juvenil al sedentario mundo de la pantalla” Conferencia brindada en el VII Congreso Sudamericano de Psicología del Deporte, la Actividad Física y la Recreación, III Congreso Uruguayo de Psicología del Deporte IMM, Montevideo, Uruguay, mayo 2005 Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=207>

Bibliografía

1. Balaguer R. (2002), "Videojuegos, Internet, Infancia y Adolescencia del Nuevo milenio" en revista *Kairos* Año 6 Nro. 10, 2do Semestre 2002, Buenos Aires
2. Balaguer, R. (2002) "El hipocuerpo: una vivencia actual que la virtualidad aún no puede eludir", en *TEXTOS de la CiberSociedad* (<http://cibersociedad.rediris.es>), 2.
3. Balaguer, R. (2003 a) "Haciendo foco en el nuevo pensamiento. Tercer enfoque para la Psicología educacional" en *Psicología en la Educación: un campo epistémico en construcción*, Montevideo; Ed. Trapiche
4. Balaguer, R. (2003 b) *Internet: un nuevo espacio psicosocial*, Montevideo: Ed. Trilce
5. Balaguer, R. (2004) "Vínculos y subjetividad en los nuevos contextos electrónicos" en Revista *Razón y Palabra*, No 40, México.
6. Balaguer, R. (2005 a) "La difícil tarea de orientar subjetividades de exploración (navegación y zapping)" en *Escenarios y dispositivos Orientación vocacional y profesional en contextos diversos*, Carbajal, M. & Moll, C. (compiladores), ADEPTRU, Montevideo, Ed. Frontera, 2007
7. Balaguer, R. (2005 b) vidasconnect@das.com. La Pantalla, lugar de encuentro, juego y educación en el siglo XXI, Montevideo: Ed. Frontera
8. Balaguer, R. (2006) "Cuentos infantiles y videojuegos. Semejanzas y diferencias de dos objetos representantes de dos subjetividades" Ponencia presentada en las Jornadas de AUDEPP "De Princesas, magos & brujas", Montevideo, noviembre 2006
9. Balaguer, R. (2007) "La ficción en la nueva narrativa de los videojuegos" ponencia presentada en las 3as, Jornadas de Literatura y Psicoanálisis de la Asociación Psicoanalítica del Uruguay, Montevideo, julio 2007
10. Bandura, A. (1995) *Auto-eficacia: cómo enfrentamos los cambios de la sociedad actual*, Bilbao: Desclée de Brouwer, 1999
11. Bauman, Z. (2000) *Modernidad Líquida*, México: Fondo de Cultura Económica, 2002

12. Bauman, Z. (2001) *En busca de la política*, México: Fondo de Cultura Económica
13. McLuhan, M y B.R. Powers (1989) *La Aldea Global*, Barcelona: Editorial Gedisa,
14. Prensky, M. (2006) *Don't bother me mom. I'm learning*, Paragon House Publishers
15. Quéau, P. (1993) *Lo virtual*, Barcelona: Ed. Paidós
16. Rheingold, H. (1991) *Realidad Virtual Los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas* Barcelona: Ed.Gedisa, 1994
17. Sartori, G. (1997) *Homo Videns La sociedad teledirigida*, Buenos Aires : Taurus