

I Jornada Educativa Internacional
Escuelas Alternativas y Educación de Calidad

Es posible aprender a pesar de ...

Conferencia

"Narrativa de los video juegos y organización del registro simbólico sobre la realidad social: el caso Pokémon".

13 de enero de 2004
Dra Graciela Alicia Esnaola

Hemos optado por el análisis de los videojuegos, haciendo especial énfasis en el "caso Pokémon" considerándolo como un instrumento mediacional y, en tal sentido, señalaremos los procesos semióticos que a él se vinculan y que muestran las características del escenario sociocultural que lo produce así como los procesos interpsicológicos que en ese entorno se generan. Sostenemos, siguiendo los aportes de la línea vigotskiana, que es factible extender los conceptos de "instrumento y de mediación" hacia y desde los procesos sociales.

Incluimos estas reflexiones porque subrayan la idea que los instrumentos de mediación no se constituyen en meros "facilitadores de la acción" sino que, efectivamente, producen un cambio en su estructura que provoca una nueva acción. El uso de instrumentos mediadores reorganiza funciones tales como la memoria y la atención, que constituyen funciones propias de los procesos psicológicos superiores. (Baquero, 1996). Dichas funciones se vinculan a estímulos externos que el sujeto incorpora a sus esquemas de percepción, en cambio la "memoria y la atención mediadas" producen vínculos entre estímulos deliberadamente introducidos por el sujeto. La acción aparece mediada y se invierte su sentido operando en el propio individuo, no en el entorno. Si bien los trabajos de Vigotsky se centraron, específicamente en los aspectos interpsicológicos que conforman los procesos mediados, es importante atender al lugar que ocupan aspectos históricos, sociales, institucionales más generales que propician el surgimiento de los instrumentos de mediación y la promoción de escenarios concretos para el desarrollo de actividades interpsicológicas.

Para poder comprender el impacto que producen estas tecnologías en la constitución de los Procesos Psicológicos Superiores es necesario entonces atender

a las características macro sociales que explican el surgimiento de estos juegos en tanto "instrumentos culturales de mediación" ya que traducen significados en soportes tecnológicos que, a través de las prácticas de uso terminan generando prácticas y significados sociales. Asimismo debemos considerar los escenarios socioculturales en los cuales se despliegan estas prácticas y que se traducen en ámbitos ficcionales, virtuales en los cuales se despliegan las narraciones y que prefiguran modos de acción de los sujetos. Porque es a través de estas prácticas intersubjetivas que el usuario-jugador se vincula con el personaje y a través de él con otros jugadores generándose reorganizaciones de conjunto entre los procesos psicológicos superiores. Esto es, Vigotsky le otorga un lugar central a los instrumentos semióticos como vía para el análisis de las raíces genéticas del pensamiento y lenguaje.

El juego en los niños en particular, resulta una actividad prioritaria en su proceso de apropiación de significados culturales a través de los instrumentos mediacionales regulados, en mayor o menor medida, por la cultura misma. En tal sentido los videojuegos, inscriptos en el orden de objetos de consumo masivo representan un claro ejemplo de instrumento cultural regulado por la cultura dominante, globalizada y tecnológica tanto en su formato (juguete sin antecedentes históricos) como en sus narrativas.

Al abordar el estudio semiótico de un videojuego en particular no pretendemos agotar los sentidos posibles y la inmensa riqueza que despliega la actividad lúdica de los niños que, por supuesto, no se restringe al uso de estos instrumentos tecnológicos. Estos objetos lúdicos permanecen entre otros juguetes, conformando nuevos estilos de interacción y prácticas muy extendidas y homogéneas entre niños del mundo globalizado. Nos interesa estudiarlas precisamente por su extensión en el uso y por lo particular de su conformación. Pretendemos acotar en qué sentido estos juegos protagonizan un rol central en la conformación de los procesos psicológicos superiores y qué procesos configuran.

Nos remitimos entonces a la generación de un nuevo entorno social, denominado "tercer entorno" (Echeverría, 1999) que difiere profundamente de los entornos naturales y urbanos en los que tradicionalmente han vivido y actuado los seres humanos. Situamos al *objeto-enseñante-videojuego* como uno de los primeros medios de acercamiento de los niños a las nuevas tecnologías.

Entre los productos de animación japonesa seleccionamos el videojuego *Pókemon* debido a aspectos vinculados con las características orientales de sus diseñadores y

con las apropiaciones simbólicas de los usuarios en las cuales advertimos un complejo sistema de significaciones basado en la "resemantización de micro universos de sentido culturalmente contradictorios" (Rafael del Villar,2000) que se generaliza en los circuitos de consumo y prácticas de uso vinculadas con dicha circulación. Por ello consideramos importante señalar aspectos propios de la "Japoanimación" atendiendo a los aportes de investigaciones sociosemióticas dirigidas por Rafael del Villar en la Universidad de Chile en torno a las características de su funcionamiento textual y sus contenidos. Los datos allí expuestos corroboran la información empírica que recabamos de modo tal que podemos caracterizar este videojuego en tanto producto para el consumo que proviene de una realidad cultural significativamente distinta a la occidental pero que es leído desde archivos de mundo occidentales y que suponemos cualitativamente distintos a los de su diseño de origen.

Adoptamos la estrategia de "lectura del objeto-enseñante" en el sentido de deconstruir el sistema de signos que soporta el objeto y que remite a un significado posible de interpretar. En este sentido los objetos culturales, además de responder a una función ("los juegos son para entretener, pasar el tiempo") también nos proveen de información simbólica significativa. Entonces, a partir de esta lectura podemos "interpretarlo para reconocerlo" aspectos insustituibles en el momento de selección del objeto más apropiado para cada circunstancia (si intentamos considerarlo como objeto educativo).

Leer este objeto cultural convoca a un proceso sistemático que se inicia en la observación no sólo de su materialidad (características técnicas) sino de sus complejas interrelaciones ya que el videojuego es un objeto tecnológico resultado de procesos de diseño desarrollados conforme a un plan. Para esta lectura debemos seguir un camino que se configura en la interrelación de aspectos vinculados en torno a la significación cultural. En tanto "lectura" intentamos abarcar múltiples variables que se interrelacionan en el objeto y que se inicia en la observación del objeto en su materialidad hasta llegar a una conceptualización compleja. Esta manera de acercarnos progresivamente al objeto deconstruye el camino del usuario/consumidor en su inmersión en el objeto de análisis e implica la toma de conciencia (por parte del analista) de las vinculaciones del objeto con el medio social.

En el caso del producto que analizamos: *Pokémon* (Producido por Nintendo) se establece una intrincada vinculación entre el cómic japonés (fenómeno *manga*) y la animación (*animé*) sometidos al formato del videojuego, que le imprime sus

características. Se advierte una clara primacía del formato "videojuego" sobre los otros productos culturales. Esta lectura a partir de cosmogonías diferentes explica el alto interés de las investigaciones de videojuegos respecto a los "efectos" que el uso de los videojuegos puede desencadenar en los niños.

Intentamos mirar y construir los contenidos "extranjeros" utilizando las herramientas que nos provee nuestra propia visión occidental advirtiendo que, en todo caso, siempre estaremos realizando una "resemantización" Planteamos de este modo una advertencia respecto al obstáculo epistemológico que nos sitúa en el desconocimiento respecto a la tradición japonesa.

A través del análisis del contenido de *Pokémon* (que se despliega en la tríada *videojuego / animé / cómic*) descubrimos tanto un esquema narrativo como aspectos vinculados con las identificaciones y nudos dramáticos que, si bien han sido diseñados desde una episteme oriental -y en ese contexto adquiere otras resonancias- es resignificado en nuestra lectura simbólica "occidental" del relato en la cual identificamos las características y temores de nuestro entorno cultural postmoderno.

Uno de los aspectos a considerar es la utilización de un código visual privilegiado en nuestro entorno mediático: *la imagen animada y montada serialmente* En los videojuegos se agrega al atractivo que genera la utilización de ese código, la posibilidad de intervenir en la serie organizándola a partir de la intervención del usuario. Por lo tanto, advertimos que, a la afirmación de Berdnt (1996) respecto al atractivo que despiertan estos productos debido a la solidez de la historia (con argumentos cercanos a las problemáticas actuales) deberíamos sumarle el soporte privilegiado que la pantalla de los videojuegos (y sus posibilidades tecnológicas) le imprime a estos productos japoneses.

En relación con los contenidos de la japoanimación hallamos que, si bien se refieren a una determinada interpretación cultural del mundo, los usuarios occidentales la resignifican reconociendo en esas historias situaciones propias de la época actual, que remiten a una percepción desregulada y holística del lugar del hombre respecto al orden universal. Inscripta en las condiciones de la cultura actual observamos una nueva configuración de las relaciones entre los sujetos que requieren de nuevos vectores de análisis. En este contexto podemos hablar de "permeabilidad de cosmovisiones" debido a la extensión de las comunicaciones que instala un vector muy interesante para el análisis de la identidad que hasta el

momento veíamos ligada a la territorialidad, a la pertenencia a determinadas tradiciones y que hoy se encuentran en un proceso creciente de modificación.

Es interesante entonces, advertir los estudios culturales de la japoanimación como un fenómeno derivado y característico de estos tiempos. Al respecto consideramos sumamente interesantes las investigaciones que en este campo se están llevando a cabo en la Universidad de Chile (Del Villar Muñoz,1989) y de cuyas conclusiones extraeremos algunas consideraciones interesantes.

En este contexto las características de la "cultura de masas" instala su presencia como clave para producir modificaciones en el concepto de cultura ilustrada y por consiguiente impacta en las prácticas de aprendizaje que se proponen en las instituciones de circulación del poder ilustrado que lo sostenían (la escuela, la escritura) Un poder que observamos se descentra desde el seno de esas instituciones y que se impregna de productos simbólicos elaborados en las pantallas de los medios masivos.

Comprendemos entonces en este análisis las referencias a una peculiar "cotidianeidad" modelada a través de los circuitos de publicidad y consumo globalizados que traen consigo la diversidad, la proliferación de imágenes y que invitan a un placer inmediato, cuyo componente visual se ha espectacularizado en la pantalla y que se muestra como "naturalizado" para una mirada ya acostumbrada a incluirlo en el espacio de la cotidianeidad.

Este entorno genera en el proceso de conocimiento, una creciente importancia del saber en un sentido diferente a la concepción clásica del término, y que se reduce a la acumulación de información y a su procesamiento. Estaríamos en presencia de procesos culturales atravesados por los valores del consumo masivo de productos. Los procesos de culturalización a esta altura de los acontecimientos señalarían un nuevo concepto de **identidad social** entendida en términos de relaciones frágiles, cambiantes y dispersas, a la medida de los productos mediáticos.

El circuito que advertimos transitaría desde el reconocimiento del producto y su logo identificador a través de la publicidad televisiva, el lanzamiento del producto *animación / videojuego / cómic* en el mercado y de manera casi simultánea, retroalimentando las posibilidades de mayor impregnación perceptual a través de los cortos televisivos y posteriormente la producción de un film, como prolongación y elaboración de escenas ya conocidas.

Como primer destinataria de este circuito corroboramos que la cultura infantil, juvenil se hace parte del mercado -el mercado de los mensajes o de intercambio simbólico- en el cual los bienes y servicios se trasladan a través de los usuarios independientemente de su localización, favoreciéndose el acercamiento del producto a través de la innovación tecnológica e informativa.

La pantalla de la TV ya incorporada al escenario cotidiano, opera como una forma de vinculación entre los mensajes, convergiendo hacia ella a los otros soportes incluido el impreso de los *cómics* o historietas¹ en las que se incluyen los personajes *manga* japoneses. El público lector comparte esta necesidad de prolongar el tiempo y el espacio, repetitivamente y de escenificar en el espacio virtual las necesidades y angustias de un momento histórico que aleja a los sujetos del diálogo y del encuentro. Es este lector quien se encuentra atravesado por una estructura comunicacional masiva, que homogeneiza las cosmogonías en productos de masivo valor de intercambio global. Y hallamos que curiosamente, la "japoanimación" se instala desde esta tríada mediática como un claro ejemplo de un producto de consumo nacido para el mercado global. Un producto elaborado siguiendo esta línea de circulación masiva que es consumido por un público ya advertido, en términos foucaultianos: "ya docilizado" mediáticamente. Corroboramos en nuestra exploración las acotaciones del investigador español Trajano Bermúdez (1995) respecto a que el público "consume masivamente personajes, íconos, más que historias. Y una vez creado uno de ellos con la suficiente rentabilidad comercial, no se puede decir que su vida pertenezca a este reino o al otro, sino a los tres (*manga, animación o videojuego*)".

A diferencia del sentido que adquiere el cómic en occidente, el manga japonés no solo enuncia significados sociales de su época sino que se instala como expresión de valores culturales. Es así que hallamos personajes como los que analizamos, los *Pokémons* que describen las relaciones que se establecen en un escenario en el cual las vinculaciones que proponen las historias hacen referencia a roles y posiciones en las cuales el centro es el niño, específicamente un varón preadolescente.

Hoy concebimos entonces al sujeto, su "identidad", en términos interaccionales, surgiendo del vínculo que se establece entre el sujeto y la cultura en la cual se desarrolla, lugar de encuentro entre lo privado y lo público. El sujeto se define con un "yo" separado del mundo externo pero en diálogo continuo con los mundos

¹ Cómics, historietas o "tebeos" tal como se los conoce en España

culturales externos. Proyectamos a nosotros mismos nuestra identidad cultural y a la vez internalizamos sus valores y significados para poder apropiarnos de ellos.

La identidad, costura, sutura al sujeto a una estructura. Estabiliza tanto a los sujetos como a los mundos culturales que ellos habitan, tomándolos a ambos recíprocamente más unificados y productibles (Hall, 1997:14)

Entonces, en el contexto de la postmodernidad, hallamos que el sujeto, cuya identidad era percibida como estable y unificada, se percibe fragmentado, no ya en una única sino en múltiples identidades, algunas contradictorias y no resueltas, en una construcción frágil. Se han perdido las certezas de la modernidad y si bien el sujeto es más plástico para adaptarse a las cambiantes situaciones del mundo actual, esa misma posibilidad es generadora de mayor angustia propia de la incertidumbre que implica aprender a vivir sin certezas.

El sujeto asume identidades diferentes en cada circunstancia, y no encuentra un criterio compacto que las congregate. Es un delicado esfuerzo psíquico por conservar la coherencia en medio de la incertidumbre. En el espacio de lo privado atendemos a identidades contradictorias, incluso opuestas que permanentemente están en movimiento. Esta flexibilidad no deja de ser una poderosa estrategia para adaptarnos a los continuos cambios. Una identidad fija, rígida, poco plástica construiría una "historia sobre nosotros mismos" que no sólo será ineficaz para la resolución de situaciones problemáticas sino que demandaría un esfuerzo de hiperadaptación al sujeto restándole energía vital para resolver problemáticas de la vida cotidiana que demandan respuestas de crecimiento y actitudes creadoras.

Sin embargo, concebir una identidad acabada, fija y única constituye un deseo ilusorio y una fantasía inalcanzable. Conforme vamos incorporando nuevos sistemas de significado y nos impregnamos de otras representaciones culturales, iremos confrontando nuestro propio sistema de creencias y construyendo nuevos "posibles" con los cuales identificarnos. Por lo tanto, advertimos la riqueza y la complejidad de la realidad como un fenómeno inconmensurable que se resiste a ser agotada en axiomas de verdad acabados.

El sujeto es en la medida que la información lo define y es posible concebir la figura del "sujeto mediatizado" vinculado a un todo, que es fragmentario. Citando a Morin (2001), podemos definir entonces al sujeto como un concepto que se vincula a la dependencia y a la vez a la noción de autoorganización, que implica una realización con otro. Por lo tanto estamos afirmando que para ser autónomos

tiene que haber, necesariamente, una dependencia del exterior (dependencia energética e informativa) y precisamente en ese ámbito, en ese "espacio transicional" se definiría el "yo" del sujeto.

El *concepto de identidad postmoderna*, en este sentido, se define en su relación con otros, en el diálogo entre sujeto y sociedad. A esa información que el sujeto incorpora desde el exterior la interpretamos como construcción de la subjetividad mediatizada por otros, en un nosotros colectivo. En este punto, la concepción oriental de sujeto se aleja de esta idea ya que la relación con el exterior no es diferenciada porque se concibe desde una absoluta integración. Muchos estudios, entre los cuales podemos señalar los de F. Varela, Evan Thompson y E. Rosch dan cuenta de una diferencia básica entre el pensamiento oriental y el occidental y que radica en la conciencia "intencional" que mueve al pensamiento occidental hacia la dirección de un objeto, a diferencia de la episteme oriental que está impregnada por una "presencia plena", holística, que abre el conocimiento de tal manera que le posibilita ser reflexivo y automático a la vez.

Advertimos entonces que las concepciones de sujeto para la cosmogonía oriental y occidental son diferentes. Ya explicitamos que la creencia del sujeto occidental, pre moderno, se basa en que la vida es permanencia y es posible concebir un sí mismo estable y coherente hacia el cual referir los significados del mundo. El conocimiento se estructura en términos de polaridades opuestas en las que se prioriza un objeto u otro. El sujeto intenta organizar su vida en torno al principio de placer, a través de la búsqueda de bienes materiales o simbólicos diseñando un camino en el cual se niega la certeza del ocaso, de la vejez. En cambio, el pensamiento oriental deshecha la dualidad e instala la posibilidad de incorporar actitudes que reconocen como constante, precisamente, el cambio. La meditación, como herramienta del pensamiento oriental es un ejercicio de permanente búsqueda y reconocimiento del movimiento en el cual el límite entre el sujeto y el mundo externo se diluye. Llegamos entonces a comprender el cruzamiento en las epistemes oriental y occidental postmoderna en la búsqueda de sentidos múltiples, en una concepción "polidialógica"