

Mirar a Facebook como un videojuego

Carlos Delgado Rivera

Noviembre 20 de 2012

El desarrollo de nuevas tecnologías de comunicación y administración de información trajo consigo el desarrollo de nuevos medios y éstos a su vez impulsaron el desarrollo de nuevos lenguajes acordes con las nuevas tecnologías. Pierre Levy¹ define al ciberespacio como *"el espacio de comunicación abierto por la interconexión mundial de ordenadores y de las memorias informáticas."* La interconexión de computadores en una red global permitió el flujo de grandes cantidades de datos simultáneamente por todo el planeta. En cuanto se constituye en el escenario donde ocurren estos flujos de información, internet (o más específicamente la World Wide Web) se configura como un nuevo medio de comunicación. Como dice McLuhan *"el mensaje de cualquier medio o tecnología es el cambio de escala, ritmo o patrones que introduce en los asuntos humanos."*² Internet sin lugar a dudas, le ha introducido a la sociedad un cambio de escala, de ritmo y de patrones en sus asuntos. El desarrollo vertiginoso de internet en los últimos años refleja esos cambios profundos que están ocurriendo en la sociedad. Entramos a la llamada "era de la información", una nueva era caracterizada por los cambios culturales que están ocurriendo a raíz de una transformación en los modos de la comunicación. Castells³ la describe como "revolución de la tecnología de la información", pero nos advierte de no caer en el determinismo tecnológico, "no implica que las nuevas formas y procesos sociales surjan como consecuencia del cambio tecnológico", y nos aclara que el resultado depende de un complejo modelo de interacción y que la sociedad no puede ser comprendida o representada de manera independiente a sus herramientas técnicas.

Retomando a Levy *"Es, en general, un error pensar en las relaciones entre antiguos y nuevos dispositivos de comunicación en términos de sustitución"*. Internet no reemplazó a ningún otro medio, es un paso más en una cadena evolutiva. Pero como dice Postman⁴ *"el cambio tecnológico no es aditivo, es ecológico. Un nuevo medio no añade algo, lo cambia todo."* El mundo de hoy no es el mismo de hace treinta años más internet, es un mundo totalmente diferente, que ha sido transformado por internet. *"El ciberespacio ha hecho surgir dos dispositivos informacionales originales en relación con los medios de comunicación anteriores: el mundo virtual y la información en flujo."*¹ Estos dos dispositivos junto con la comunicación todos-todos son los que Pierre Levy define como los *"portadores de las mutaciones culturales"*. Estos grandes cambios culturales se refieren a la posibilidad de interactuar con el medio y

con los otros usuarios, a la posibilidad de construir mundos virtuales y a situarse en el presente continuo del flujo de información.

La información en flujo nos remonta a la sociedad primitiva oral en donde las palabras de una conversación, al no estar escritas *se las lleva el viento*. La información en flujo antecede a la idea de inscripción o huella pero la puede fácilmente incluir. La transmisión en tiempo real de la señal de un micrófono o una cámara de video nos acerca a la situación de una conversación telefónica, una de telepresencia en un presente ubicuo. Sin embargo, nos propone Ferraris, se diferencian en la capacidad de ser *permanentes*. La transmisión del texto de un chat o de una señal de video deja necesariamente un registro que puede ser grabado, mientras que el sonido de las palabras se difunde en el espacio. "*Antes no existía la necesidad de guardar, el problema era no perder lo que había*"⁵, el registro de la información en flujo debe ser grabado para constituirse en memoria. Igual ocurre con la exploración de un mundo virtual, aunque el modelo está grabado como información numérica en un lugar concreto (el disco duro de un servidor en algún sitio), la situación particular de un actor dentro del modelo, se construye en el mismo momento en que está ocurriendo. La imagen que percibe el usuario al recorrer un mundo virtual, no está grabada en ninguna parte sino que se genera en presente y se transforma continuamente a medida que el usuario recorre el modelo.

La informática trajo consigo una manera particular de comunicarse con la máquina para darle instrucciones y una manera de conectar máquinas para compartir información. Trajo también una manera particular de representar la realidad y la fantasía a través de estructuras de información y modelos digitales de representación. Los hipervínculos, los ciclos condicionados, las clases, los algoritmos y las bases de datos son propios a las tecnologías digitales, son los elementos básicos de las nuevas narrativas porque están en los fundamentos del lenguaje utilizado para la comunicación entre computadores conectados en red. Estos elementos característicos de la informática son ante todo modelos de representación simbólica y como tales reflejan necesariamente discursos y modos de pensamiento. Un modelo de representación es un objeto cultural, requiere ser compartido y puede tener diversas versiones.

Las estructuras de las redes sociales y la comunicación entre las personas cuando son mediadas por modelos de representación digital, se construyen sobre lenguajes y narrativas propias de los lenguajes de programación. Es inevitable que estos modelos de representación simbólica impongan sus lógicas propias en la comunicación y terminen afectando de alguna manera a las personas y las comunidades que utilizan estos medios para comunicarse y relacionarse. "*Los hiperdocumentos abiertos accesibles para una red*

informática son poderosos instrumentos de escritura-lectura colectiva.”¹ La interfaz que nos presentan las redes sociales es la de un hiperdocumento editable, soportado por una base de datos. Retornando a Mac Luhan, “el medio es el mensaje” y “el contenido de todo medio es otro medio, el contenido de la escritura es el discurso, del mismo modo que el contenido de la imprenta es la palabra escrita”². La interfaz nos presenta y representa al mundo virtual, es el mensaje y el medio que nos contiene como modelos digitales para poderla recorrer.

Con la invención de la imprenta de tipos móviles se inicia un desarrollo tecnológico en busca de la multiplicación de registros de información. *“la esencia de la imprenta consistió en el poder de traducir el conocimiento en producción mecánica mediante el desmenuzamiento de cualquier proceso en aspectos fragmentados que luego se disponen en secuencias lineales de partes móviles y, sin embargo, uniformes”²*. Desde entonces la comunicación y la memoria de la sociedad se han visto afectadas por los diferentes desarrollos tecnológicos que se han dado a lo largo de estos 500 años. Pero principalmente desde mediados del siglo XX, con el desarrollo de la informática y las tecnologías digitales, se ha producido un cambio sustancial en la manera de guardar y transmitir información. La comunicación hombre-máquina y hombre-hombre mediada por la máquina, crea un nuevo modelo de relaciones generado por la acción de compartir o transferir información digital. Las tecnologías digitales de información y comunicación requieren del uso de lenguajes y modelos de representación simbólica acordes con estas tecnologías. Los lenguajes y las narrativas que utilizan los medios digitales construyen nuevos modelos de representación y traen consigo nuevos géneros narrativos y nuevos paradigmas de acceso y consulta a los registros de información.

Stuart Hall plantea que *“la existencia de lenguajes comunes es lo que nos permite traducir nuestros pensamientos (conceptos) en palabras, sonidos o imágenes, y luego usarlos, operando ellos como un lenguaje, para expresar sentidos y comunicar pensamientos a otras personas.”⁶*. Esto es válido sólo para el usuario de la red social y la comunicación que establece con los otros usuarios. Para que esta comunicación se pueda dar, el diseñador de la interfaz y el programador del sistema de información, deben hacer una traducción de esos lenguajes comunes a un lenguaje algorítmico propio de un modelo de representación digital. Todos los sonidos, las imágenes y las palabras deben ser digitalizadas para poder formar parte del modelo. La representación digital de la realidad no se limita a codificar numéricamente letras, colores y sonidos sino que también incluye digitalizar la dimensión espacial y la temporal, y todas las interrelaciones y comportamientos de la información. Es el proceso que describe Mac Luhan de *“traducir el conocimiento mediante el desmenuzamiento de cualquier proceso en*

aspectos fragmentados"². Retomando a Hall podemos decir que se trata de todo un "sistema de representación" que busca construir un modelo digital de la realidad.

Lev Manovich en su texto *Database as a Symbolic Form*⁷ señala que nos encontramos en una era caracterizada por la proyección de la ontología del computador sobre la cultura. *"El computador reduce el mundo a dos tipos complementarios de objetos de software: estructuras de datos y algoritmos... cada proceso o tarea es reducida a algoritmos y cada objeto del mundo es modelado como una estructura de datos."* En la medida que empleamos computadores para ayudarnos con un mayor número de tareas cada día, estamos introduciendo cada vez más la lógica del computador dentro de nuestra manera de actuar. La capacidad que tienen los computadores de conectarse unos a otros y compartir información constituye la base tecnológica que soporta un nuevo medio de comunicación que está transformando profundamente a la sociedad. La comunicación entre computadores y de estos con el programador y el sistema de transmisión de datos numéricos se da a través de lenguajes de programación. Con estos lenguajes se construyen los algoritmos y las estructuras de información, se construyen también las interfaces que nos permiten interactuar con ellos. Estos son los lenguajes con los que estamos modelando digitalmente la realidad y nuestras relaciones.

Con el desarrollo de lo que se conoce como la web 2.0 se sentaron las bases (tanto tecnológicas como conceptuales) de las llamadas redes sociales. Redes como Facebook* o Twitter* al mismo tiempo que facilitan la comunicación entre millones de personas, reducen las relaciones humanas al modelo de mundo constituido por algoritmos y estructuras de datos. Estas estructuras de datos son los modelos con los que estamos representando el mundo. *"En cuanto a forma cultural, la base de datos representa el mundo como una lista de elementos, que se niega a ordenar. En cambio, una narración crea una línea de causa y efecto para unos elementos (hechos) aparentemente desordenados. Por tanto, la base de datos y la narración son enemigos naturales. Compiten por el mismo territorio de la cultura humana, proclamando cada cual su derecho exclusivo a descifrar el sentido del mundo"*⁸.

Los géneros tradicionales de la narrativa se transforman con la desaparición de la linealidad del relato. Cuando formula su teoría de la narrativa, Mieke Bal⁹ define **acontecimiento** como "la transición de un estado a otro que causan o experimentan actores", y **fábula** como "una serie de acontecimientos lógicos y cronológicamente relacionados". Bal nos propone que la narrativa se construye como un proceso, una secuencia lineal de acontecimientos que no necesariamente, pero sí generalmente, siguen tres

fases (posibilidad o virtualidad, acontecimiento o realización y resultado o conclusión). Si comparamos las dos alternativas, narración lineal con base de datos, encontramos que el concepto de acontecimiento es común en ambos casos. Una ruta algorítmica se construye a partir de actores que pasan de un estado a otro, un acontecimiento tras otro en secuencia nos permiten recorrer la base de datos. Pero mientras la fábula es narrada por el autor y nos presenta una única ruta preestablecida de acontecimientos, la base de datos es un *"poderoso instrumento de escritura-lectura colectiva"*¹ que permite al usuario construir sus propias rutas.

La base de datos plantea una narrativa construida con el usuario, Nos presenta simultáneamente múltiples unidades, que se pueden consultar en cualquier orden de acuerdo a los intereses del usuario. También nos presenta la posibilidad de introducir o alterar información en la base de datos. La información cambia de una estructura narrativa lineal que sigue un orden lógico a una nueva narrativa que resulta de navegar una estructura ramificada en profundidad, sin seguir un orden preestablecido. La comunicación con una base de datos es principalmente de consulta y registro, se le hace una pregunta para obtener una respuesta o se le introduce un registro. Es una comunicación en doble vía, la información fluye continuamente en ambos sentidos. Para que se pueda dar la comunicación entre personas y bases de datos es indispensable que exista una interfaz. Es la *"Conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes"*¹⁰. La interfaz es la que refleja el modelo de representación digital y define los términos de la interacción del usuario con la base de datos. La interfaz es un objeto simbólico que funciona como frontera común entre el modelo de representación y las personas.

El videojuego es un nuevo género narrativo, surgido de los desarrollos tecnológicos, pero continuador de estrategias y tradiciones muy antiguas. La narrativa del videojuego se genera a partir de la relación entre unos usuarios y una estructura de datos, incluye la consulta de información, pero principalmente requiere de la interacción con una interfaz. *"la mayoría de los videojuegos se basan en un principio de cálculo en tiempo real de una interacción de un modelo digital del explorador con el modelo de una situación"*¹. Para que el usuario pueda interactuar con la interfaz debe estar construido como modelo digital y hacer parte de la interfaz. Aunque la interfaz intente ser cada vez más intuitiva y amigable y ser sensible a gestos más *naturales*, requiere de una actitud de identificación con el modelo digital por parte del usuario. Esta identificación se consigue con la construcción de nuestro avatar; a medida que seleccionamos entre las opciones que nos presenta la interfaz, construimos una representación de nosotros mismos cada vez más compleja. Recorrer la interfaz requiere del flujo de información en doble sentido continuamente. Nuestros gestos alimentan el modelo que

se transforma con ellos, y este a su vez, se actualiza constantemente para ofrecernos siempre la representación de la nueva situación.

Cuando Manovich analiza la relación entre las bases de datos y la interfaz de los videojuegos nos describe el nuevo género narrativo. *"En vez de pensar en los juegos en términos de narración y descripción, tal vez sería mejor si lo hiciéramos en términos de acciones narrativas y exploración.*

*En vez de que le narren, es el propio jugador el que tiene que llevar a cabo acciones para hacer avanzar la historia"*⁸. El videojuego es un escenario de comunicación entre personajes contruidos por los usuarios que interactúan entre sí y con una base de datos. *"La construcción del personaje, su identidad, es fundamental en el desarrollo del juego. A menudo el personaje se crea y en función de la experiencia en el juego va adquiriendo su propia identidad, habilidades, cualidades, etc. Al mismo tiempo que la personalidad de rol es importante, la historia diegética se crea en tiempo real y de forma colectiva entre todos los habitantes"*¹¹.

De esta misma manera podemos referirnos a redes sociales como Facebook; son escenarios digitales donde se construyen personajes que en función de la experiencia en el juego van adquiriendo su propia identidad. A medida que comparten información construyen identidad y definen relaciones en los registros de la base de datos, *la historia diegética se crea en tiempo real y de forma colectiva entre todos los habitantes*. El juego se compone de *"acciones narrativas y exploración"*, exploración en la información que comparten otros usuarios. El juego es multiusuario y en red, cada usuario construye su personaje para que interactúe con los personajes de otros usuarios en un entorno de red.

Facebook es un escenario digital que propone un modo de conversación entre amigos mediado por la informática; al mismo tiempo que abre posibilidades de comunicación, limita, encasilla y unifica alternativas de representación. Facebook es parte del discurso que se desprende de una gran base de datos de personas, eventos y comentarios. Es un objeto simbólico en continua transformación, construye redes sociales generando relaciones entre los registros de la base de datos, reduce las relaciones humanas al modelo de mundo que nos presenta Lev Manovich constituido únicamente por algoritmos y estructuras de datos⁷. Una base de datos de personas, comentarios y vínculos como Facebook* debe necesariamente recorrerse de manera algorítmica, es la misma forma de organizar la información la que impone el modelo. La red social y sus relaciones se definen sobre la estructura de la base de datos, por tanto no pueden ser ajenas a ésta y a sus narrativas propias. La comunicación se vuelve algorítmica, queda encajonada en *situaciones determinadas por una descripción fija y finita, que funciona paso a paso, en una secuencia de estados sucesivos independientes*.¹²

La manera como se definen las identidades y se construyen las narraciones en Facebook obedece a la misma manera como se construyen identidades y narraciones en gran cantidad de videojuegos. Son identidades virtuales que responden en una primera instancia a la lógica del test de selección múltiple para luego construir una identidad mas compleja y una narración en el tiempo, a medida que se interactúa con el sistema. Para poder interactuar en la red, los individuos deben primero existir en la red. La construcción de una identidad en una red social, o más genéricamente en un modelo de representación digital, se desarrolla inicialmente a través de la acción de llenar datos en un formulario de registro en una base de datos (o seleccionando entre alternativas posibles en el videojuego).

Llenar los datos en un formulario nos propone definirnó a nosotros mismos a partir de una información que se nos solicita. Cuando aceptamos llenar ese primer formulario donde se nos imponen unas categorías, se inicia un proceso de construcción de identidad mucho más subjetivo, que depende de que tanta información de nosotros mismos estemos dispuestos a compartir con los demás. La construcción del avatar o personaje que nos va a representar en el juego se inicia aquí. Aunque tratemos de asumir una actitud muy honesta y objetiva, es inevitable que pensemos más con el deseo de cómo queremos que otros nos vean a cómo nos vemos realmente a nosotros mismos. Algunas personas crean identidades totalmente falsas por diferentes motivos, mientras otros solo alteran su edad unos pocos años, el sentido de verdad es totalmente subjetivo y además cambia en el tiempo. *"Son identidades peculiares: unitarias, a la vez que múltiples; localizadas, al mismo tiempo que distendidas o dispersas; con múltiples centros y descentradas."*¹⁸.

Cuando nos referimos a identidades construidas en las redes sociales, nos referimos a los personajes contruidos por los usuarios. Solo los personajes modelados digitalmente dentro de la interfaz pueden actuar en ella, para estar en el juego se debe estar modelado en los términos del juego, es lo que se necesita para poder existir, es la esencia del modelo. No necesariamente a cada personaje le corresponde un usuario diferente, un usuario puede crear tantos personajes como desee, puede desarrollar múltiples identidades cambiantes en el modelo. Puede alterar la información en cualquier momento, eso también hace parte del modelo. *"Quizá en vez de hablar de identidades, heredadas o adquiridas, iría más acorde con las realidades de un mundo globalizador hablar de identificación, una actividad interminable, siempre incompleta, inacabada y abierta"*¹⁹. La identidad se construye en comunidad, sólo a través de nuestras relaciones con otros y de compartirles información se construye nuestra identidad. *"El yo se conceptualiza como más fragmentado e inacabado, compuesto de yos o*

identidades múltiples relacionadas con los diferentes mundos sociales que habitamos”²⁰.

El uso de la red social trae consigo la acción de compartir información, el sentido de la red está en compartir información. Las comunidades que se construyen sobre la base de compartir información acerca de un interés común, son las que Bauman llama “*Comunidades de preocupaciones comunes, ansiedades comunes y odios comunes, pero en todos los casos comunidades ‘colgador’: una momentánea reunión en torno a un clavo del cual numerosos individuos solitarios cuelgan sus miedos individuales.*”¹⁹

Claro que en la red nunca dejamos de ser una variable, no perdemos esa característica de los objetos digitales de podernos transformar y replicar; la información que compartimos no es necesariamente verdadera y solo somos algo hasta que decimos que somos otra cosa. Nuestra identidad es sólo una variable que siempre puede ser “reseteada”, en cualquier momento podemos salir del juego y volver a entrar como otro personaje.

Facebook*, **Twitter*** y **Skype*** son marcas registradas que corresponden a aplicaciones de comunicación en red, desarrolladas con la tecnología conocida como web 2.0

Bibliografía:

1. Levy, Pierre. 2007 “*Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*” México: Anthropos editorial
2. McLuhan, Marshall. 1996 “*Comprender los medios de comunicación, las extensiones del ser humano*”. Barcelona: Paidós comunicación.
3. Castells, Manuel. 1997 “*La sociedad red*” Madrid: Alianza editorial
4. Postman, Neil. 2004 “*Las 5 advertencias del cambio tecnológico*” Madrid:
5. Ferraris, Maurizio. 2005 “*¿Dónde estás? Ontología del teléfono móvil*” Barcelona: Marbot ediciones
6. Hall, Stuart. 1997. “El trabajo de la representación”, En *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage
7. Manovich, Lev 1998. “*Database as a symbolic form*”. <http://manovich.net/articles/>
8. Manovich, Lev. 2005 “*El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*”. Barcelona: Paidós comunicación.
9. Bal, Mieke. 1990 “*Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*” Madrid:

ediciones Cátedra

10. Diccionario de la lengua española. <http://www.rae.es/rae.html>
11. Lluís Anyó Sayol, 2006. "*Conspiración en Espai 8: etnografía virtual, videojuegos y sublime tecnológico*". en III Congreso Online - Observatorio para la Cibersociedad 'Conocimiento abierto, Sociedad libre'
<http://www.cibersociedad.net/congres2006/comuns/index.php?llengua=es>
12. Chaparro, Raul 2005. "*¿Qué es realmente un algoritmo?*" En: Revista de la Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito.
18. Gómez Cabranes, Leonor. 2006 "*Tras las huellas de los e-nómadas. Reflexiones metodológicas en torno a una experiencia de etnografía digital en foros sobre Extremadura*". en III Congreso Online - Observatorio para la Cibersociedad 'Conocimiento abierto, Sociedad libre' <http://www.cibersociedad.net/congres2006/comuns/index.php?llengua=es>
19. Bauman, Sygmunt. 2001 "*La sociedad individualizada*". Madrid: ediciones Cátedra
20. Hall, Stuart. 2010 [1989] "*El significado de los nuevos tiempos*". En: *Stuart Hall. Sin Garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. E. Restrepo, C. Walsh y V. Vich (editores). Popayán: Instituto Pensar, Instituto de Estudios peruano, Universidad Andina Simón Bolívar, Envió Editores