

- NIELSEN, J. (1993) *Usability Engineering*. San Diego: Academic Press.
- (2000) *Designing Web Usability*. Indiana: New Riders Publishing.
- NORMAN, D. (1988) *La caffettiera del masochista*. Milán: Giunti, 1990.
- (1989) "Why interfaces don't work" en *The Art of Human-computer interface design* de B. Laurel (ed.). Massachusetts: Addison-Wesley.
- SCHANK, R. (1981) "Lenguaje y memoria" en *Perspectivas de la ciencia cognitiva* de D. Norman (ed.). Barcelona: Paidós, 1987.
- VERÓN, E. (1985) "L'analyse du 'contrat de lecture': une nouvelle méthode pour les études de positionnement des supports presse" en *Les médias. Experiences, recherches actuelles, applications* de AA.VV. París: IREP.
- (1987) *La semiosis social*. Buenos Aires: Gedisa.

#### ABSTRACT

*The research, here presented, proposes a critical analysis of instrumental approaches in Human-Computer Interaction (HCI). From a semiotic point of view, interfaces are not "tools" that "disappear" during interaction, but rather complex devices that constraint users to co-operate with designers and to contract with them for the sense of the interaction process.*

Carlos Alberto Scolari es coordinador de la Licenciatura de Periodismo y profesor de Teorías de la Comunicación y Comunicación Digital en la Universitat de Vic (España). Doctor en Lingüística Aplicada y Lenguajes de la Comunicación (Universidad Católica de Milán). Ha publicado: *Lo sguardo degli angeli. Intorno e oltre Blade Runner* (Turín, 2002, en colab. con Paolo Bertetti), *Historietas para sobrevivientes* (Buenos Aires, 1999), *Hyperbook. Un ipertesto per conoscere gli ipertesti* (Bolonía, 1995), *I nipoti dell'Eternauta* (Bolonía, 1994).

#### SIM-BIOSIS. DI-SIMULANDO THE SIMS

MATTEO BITTANTI

RUGGERO EUGENI<sup>1</sup>

#### 1. INTRODUCCIÓN: LA VIDA COTIDIANA COMO SIMULACIÓN

El simulador de "relaciones humanas" creado por Will Wright, *The Sims* (Maxis/Electronic Arts 2000), es el videojuego más vendido. Con más de 7 millones de copias comercializadas en poco más de tres años, *The Sims* ha destronado a *Myst* (Cyan/Broderbund 1993). El dato es todavía más sorprendente si se piensa que, mientras la mayor parte de los videojuegos coloca al jugador en la condición de poder vivir aventuras extraordinarias, *The Sims* simula la trivialidad de lo cotidiano. Pero no es esta la única paradoja de *The Sims*.

En un primer nivel, *The Sims* es una simulación "clásica". Junto con sus predecesores (*Sim City*, *Sim Earth*, *Sim Ant*, etc.) es el modelo dinámico de un sistema complejo. En este caso, el usuario establece las características de un núcleo familiar virtual y puede hacerlos interactuar entre sí o con otros personajes presentes en el área del juego (un barrio suburbano cualquiera de los Estados Unidos). Para usar la definición del mismo autor, *The Sims* es una "casa de muñecas virtual". Pero es también un verdadero *metavideojuego*, un texto polisémico que trasciende los confines del mero *ludus* electrónico. Para muchos usuarios *The Sims* se ha convertido en el equivalente videolúdico de los *reality TV shows*; así como *Big Brother* exhibe la normalidad de lo cotidiano, de manera análoga el juego de Wright repropone la trivialidad de la existencia.

## 2. NUDOS ABIERTOS: IDEOLOGÍA, CULTURA Y CONTRACULTURA ALREDEDOR DE *THE SIMS*

### 2.1 *Obra abierta, muy abierta, entornada*

Uno de los aspectos más fascinantes de *The Sims* está en su arquitectura flexible y maleable. La ausencia de objetivos rígidamente prefijados y la heterogeneidad de tácticas adoptables por parte del usuario convierten a la experiencia de juego en algo siempre estimulante. *The Sims* representa un ejemplo paradigmático de aquello que Pierre Lévy ha llamado “obra virtual”, un artefacto cultural cuyas características fundamentales son la versatilidad, la modularidad y la expansibilidad. Escribe Lévy:

cada actualización (de la obra virtual) revela un aspecto nuevo. Es más, ciertos dispositivos no se contentan con una función combinatoria sino que suscitan, en el curso de las interacciones, la emergencia de formas absolutamente impredecibles. De esta manera, el evento creativo no se limita más al momento de la concepción o de la realización de la obra: el dispositivo virtual *propone una máquina productora de eventos*. (Lévy 1997: 132, itálica nuestra)

Las observaciones de Lévy explican en parte algunas de las razones del éxito inesperado y arrollador de *The Sims*: cuanto menores son los vínculos y las limitaciones que la obra virtual impone al usuario, tanto mayor es su nivel de diversión y de implicación. *The Sims* le permite al jugador redefinir en diferentes niveles las características del juego, hasta llegar a subvertir las reglas (explícitas e implícitas) que pautan su funcionamiento. Ahí donde la mayor parte de los videojuegos impone al jugador elecciones limitadas (“mata o serás matado” en los *first person shooters*), *The Sims* propone situaciones mucho más ambiguas y complejas que pueden ser afrontadas en modos diferentes. No es casual que Celia Pearce (2002b) haya definido a *The Sims* como una forma de “narrativa LEGO” ni que Henry Jenkins (2003) lo considere un ejemplo de “narrativa emergente”, definición que se aplica a todos aquellos textos electrónicos caracterizados por una estructura flexible y dinámica, capaces de evolucionar en direcciones no previstas ni siquiera por los mismos autores.

La “apertura” de *The Sims* se manifiesta en niveles lúdicos y extralúdicos. En primer lugar, el juego ha sufrido una serie de transformaciones sucesivas gracias a las numerosas expansiones comercializadas por la misma Maxis, de tal manera que la última encarnación, si bien mantiene algunas de las premisas iniciales, aparece mucho más compleja y sofisticada respecto del texto “original”. Junto a esta “transformación” planificada “desde arriba” (o

como alternativa de ella), se han producido innumerables y significativas modificaciones surgidas “desde abajo”. En este sentido *The Sims* representa un ejemplo paradigmático de aquella que Henry Jenkins (2003) define como “the new participatory culture”.

### 2.2 Participatory culture

El investigador del MIT sostiene que en estos últimos años ha surgido una nueva forma de *participatory culture* que ha modificado profundamente las modalidades a través de las cuales los usuarios consumen diferentes tipologías de productos mediáticos. Según Jenkins (2003), los factores que han hecho posible esta transformación son tres: a) aparición de tecnologías que les permiten a los usuarios apropiarse con facilidad de los contenidos mediáticos, modificarlos a placer y redistribuirlos; b) multiplicación de las subculturas que promueven la filosofía de la autoproducción y c) difusión de nuevos modelos económicos que favorecen el flujo de imágenes, ideas y formas de narración a través de diferentes canales, los cuales a su vez exigen modos de fruición más activos. Todo esto ha llevado al nacimiento de una “audiencia interactiva” la cual, si bien tiene un notable margen de movimiento dentro de los escenarios mediáticos, no es completamente autónoma en el plano creativo, sino que opera junto a potentes multinacionales de la comunicación.

Alrededor de *The Sims* se ha formado una verdadera “audiencia interactiva” o, para usar la definición de Pierre Lévy (1997: 209), una “cosmopedia”, una comunidad que comparte sin fines de lucro varias formas de conciencia. La filosofía en la que se basa la “cosmopedia” incluye la producción y la distribución de conocimientos a través de afiliaciones de carácter táctico. Desde hace tres años, miles de usuarios esparcidos por el mundo producen y difunden gratuitamente una serie de contenidos digitales que han enriquecido y ampliado el microcosmos de *The Sims*. Como ha declarado el mismo Will Wright “los fans producen entre el 80 y el 90 por ciento de los contenidos de *The Sims*. Creo que el rol del programador consiste simplemente en construir las bases del juego, y que serán los jugadores quienes decidirán de manera autónoma en qué dirección desarrollarlo” (véase Byrd 2001).

El desarrollo de *The Sims* representa un fenómeno fascinante. Wright ha puesto a disposición de los usuarios instrumentos que impulsan un consumo creativo de *The Sims*. Los resultados no se han hecho esperar. Nos limitaremos a citar dos: *Sim Art Studio* y *The Family Album*. *Sim Art Studio* es un aplicativo que les permite a los usuarios proyectar cualquier tipo de *texture* en formato *bitmap* e importarla en el juego. Dejando de lado el hecho de que la práctica de crear nuevos personajes personalizados —definida en la jerga como *skinning*— se ha transformado hoy en una verdadera forma de arte, los fans

han utilizado esta opción para, por un lado, colocar dentro de *The Sims* personajes provenientes del mundo mediático contiguo al videolúdico: héroes televisivos (provenientes de series de TV como *Star Trek* o *The Simpsons*), de la historieta (los superhéroes Marvel o DC) y cinematográficos (los héroes de *Star Wars* o de *The Matrix*). En un juego de autorreferencialidad al cuadrado, los íconos de la cultura pop se han convertido (literalmente) en íconos videolúdicos. Además, los usuarios han empleado *Sim Art Studio* para crear modelos virtuales de sí mismos y colocarlos dentro de *The Sims*. Por una parte el superhombre, por otro el “hombrecito”.

Todavía más interesante ha sido el fenómeno de *The Family Album*. Creado originalmente para permitirles a los usuarios que fotografiasen “instantáneas” de la vida de sus personajes y poder compartirlos a través de Internet, este instrumento se ha transformado en una verdadera forma narrativa. Los jugadores han creado miles de historias ilustradas y las han distribuido —gratuitamente— en la Web [www.thesims.com/exchange](http://www.thesims.com/exchange) o en sitios creados por ellos mismos. *The Sims* se ha transformado en un generador de fotonovelas o cómics digitales. La Web oficial ha catalogado las historias enviadas por los jugadores en varias categorías o géneros: horror, ciencia ficción, familia, fantasía, acción, aventura, misterio, históricos, romance y comedia. La producción narrativa abarca desde las parodias de series televisivas o cinematográficas hasta historias inspiradas en episodios de crónica. Por ejemplo, algunos jugadores/narradores han usado *The Sims* para contar episodios de abusos sexuales, violencias familiares o tragedias internacionales como el ataque a las Twin Towers del 11 de septiembre de 2001.

### 2.3 (V) Ideología de *The Sims*

En el cuento “The Days of Perky Pat” (1963), Philip K. Dick describe una América postatómica en la cual los adultos pasan el tiempo simulando escenas de la vida cotidiana antes del apocalipsis por medio de una muñeca, Perky Pat, y de plásticos especiales llamados “composiciones”. Por admisión del mismo Dick, la figura de Perky Pat ha sido modelada a imagen y semejanza de Barbie, la muñeca introducida por la Mattel en 1959. Vittorio Curtoni ha definido este cuento de Dick como el “resumen de una cultura enferma [...], un estudio de antropología cultural” (1996: 9).

*The Sims* es la Perky Pat de nuestros días. Lo que relaciona a los dos textos es la ideología consumista. Gonzalo Frasca (2001) ha notado a propósito de *The Sims* cómo “the amount of virtual friends that you have depends on the amount of goods that you own”. Celia Pearce (2002b), por su parte, realiza una lectura opuesta: “a strong anti-consumerist satirical subtext to the game” dado que “characters need things to make them happy, but over time,

the things begin to own them”. Desde nuestro punto de vista la dos posiciones son al mismo tiempo correctas y equivocadas. En otras palabras: la ideología consumista de *The Sims* presente en el texto original ha sido impugnada y parodiada por los mismos jugadores.

### 2.4 *The Sims* entre resistencia y aceptación

*The Sims* constituye un terreno de conflicto (v)ideolúdico. En la batalla participan las multinacionales que están tratando de colonizar los espacios virtuales y la masa de usuarios que explota los mismos espacios para manifestar su propio rechazo a esta lógica consumista. Ya a nivel textual el juego promueve una ideología políticamente correcta que contempla, entre otras cosas, la imposibilidad de simular matrimonios entre los miembros del mismo sexo. En segundo lugar, los programadores deliberadamente han elegido no representar de manera realista los órganos sexuales de los personajes. Como era de esperarse, poco después de la introducción del juego aparecieron en la Red —en webs especializadas como *The Academy of Syminalist*— una serie de soluciones para evitar el efecto “fuera de juego” que distorsiona las partes desnudas de los Sims. Algunos jugadores incluso han creado “skins” de camisetas y logo pro gays que se descargan gratuitamente de la Red, mientras que en sitios eróticos como [www.adultgamereviews.com](http://www.adultgamereviews.com) han distribuido clips que mostraban varios tipos de efusiones lésbicas y gays entre “simsianos”.

En segundo lugar, *The Sims* representa el último ejemplo de *advertainment*: en el mes de noviembre de 2002 McDonald’s e Intel anunciaron que invertirían más de dos millones de dólares para promover sus productos dentro de *The Sims Online* (Maxis 2002), la última encarnación de *The Sims*. El fenómeno, conocido como “product placement”, no es nuevo: desde hace varias décadas los espacios de los videojuegos están habitados por marcas de todo tipo, como lo demuestran los logotipos presentes en las simulaciones deportivas y en los juegos de carreras. El caso de *The Sims Online*, sin embargo, presenta algunas novedades relevantes. La primera es que la inserción de la marca no asume en este caso una función meramente decorativa, sino explícitamente promocional. En otras palabras, la marca es utilizada de manera instrumental y funcional con respecto a las necesidades de la empresa y su inserción ha sido negociada directamente con los productores del juego. Pero, sobre todo, más que la marca son los mismos productos de las multinacionales los que se promueven en el juego. En *The Sims Online*, por ejemplo, el jugador podrá comprarse Big Macs y papas fritas (virtuales) en los locales (también virtuales) de la popular cadena de comidas rápidas. Los más emprendedores podrán inclusive aspirar a una carrera en el sector gastronómico de las franquicias.

Ante el ingreso prepotente de las multinacionales dentro de *The Sims*, algunos usuarios han manifestado su insatisfacción en *newsgroups* y foros. Otros han organizado formas virtuales de protesta y resistencia. El caso más sorprendente ha sido el de Tony Walsh (2002), un periodista canadiense que ha invitado explícitamente a boicotear los productos McDonald's en *The Sims Online*. Entre otras cosas el periodista/militante ha sugerido a los jugadores que simularan el envenenamiento por hamburguesa e insultaran al personal virtual de McDonald's.

No menos interesante es el proyecto *Tiny Signs of Hope*, una web pacifista que pone a disposición de los usuarios diferentes *tools* para "amueblar" los ambientes de *The Sims* con pósters virtuales con mensajes contra la guerra (figura 1).

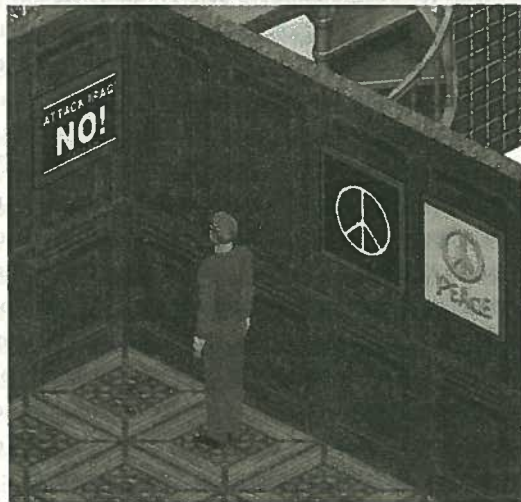


Figura 1. *Tiny Signs of Hope*: pacifismo en *The Sims*.

### 3. TÁCTICAS DEL SENTIDO: FIGURAS DE LA ENUNCIACIÓN EN *THE SIMS*

#### 3.1 *Destrucciones/instrucciones de uso*

Entre las utopías de la tradición textual clásica a la que los hipertextos han dado cuerpo, un lugar central está reservado al rol del lector en tanto co-enunciador del texto. El lector de hipertextos traduce las potencialidades del "texto-recurso" en la actualidad de un "texto-discurso", y realiza de esta manera un verdadero proceso de enunciación. En el caso de los hipertextos de ficción esto equivale a fundar y hacer evolucionar un mundo posible: el hi-

perlector contribuye a la construcción y a los desarrollos de un "mundo de invención" dotado de espacios, tiempos, personajes, objetos, eventos y acciones. Se abren a partir de este punto dos ámbitos de estudio interconectados entre sí.

Por una parte es posible estudiar los espacios de maniobra que el hipertexto permite al usuario: se trata, en sustancia, de estudiar el *espacio lógico* (la organización de los contenidos en términos de la accesibilidad recíproca que se tiene a nivel del software) y el *espacio visible* del hipertexto (la representación de los contenidos en la pantalla), para reconstruir los caracteres del *espacio del uso* (Bettetini et al. 1999). En otras palabras, es necesario entender "qué puede hacer y ser el usuario", o sea, se trata de definir los *roles enunciativos* del usuario.

Por otro lado es posible analizar las relaciones e interferencias entre acciones y roles del usuario real y, por otra parte, el desarrollo y los personajes de ficción. En este caso se trata de estudiar "qué puede imaginarse hacer y ser el usuario", las formas de complicidad del usuario con respecto al mundo de ficción, o sea las *posiciones enunciativas* del usuario.

Este apartado pretende proponer dos hipótesis correlacionadas. En primer lugar consideramos que *The Sims* representa un giro de 360° en el panorama de los videojuegos al proponer no tanto un cierto rol y una cierta posición para el usuario, sino un set de roles y posiciones diferentes. Más que "videojuego" *The Sims* es una "caja de componentes" que puede dar lugar a diversos usos, comportamientos y formas de complicidad. La jugada más evidente de *The Sims* es la destrucción, la deconstrucción de un rol único para el usuario. Esto, sin embargo, *no significa la proliferación incontrolada de roles que las indicaciones textuales no pueden disciplinar*. Al contrario, parecería que *The Sims* sustituyen el rol único con la propuesta de tres posibles roles enunciativos (que no se excluyen mutuamente durante el juego).

En segundo lugar, creemos que *The Sims* propone un modelo de simulación de la experiencia de la vida cotidiana. Algunos han observado justamente que este videojuego permite la simulación de las tácticas desplegadas en la cotidianidad. Nuestro análisis pretende demostrar que *The Sims* propone una simulación de los procesos de construcción de sentido que otorga una cierta coherencia a la red de prácticas, comportamientos, acciones y rituales de la vida cotidiana.

#### 3.2 *Como un acuario: el modelo de la observación*

*The Sims* ha sido proyectado para funcionar independientemente de la intervención del usuario. Una vez elegida la casa y la familia, el usuario puede simplemente observar lo que pasa. Hay algunos aspectos de *The Sims* que

evidencian tal modalidad de juego. El espacio lógico incluye una modalidad de autogestión: el pasaje de una variable a otra es automático. La extensión del área sobre la pantalla destinada a hospedar la escena del mundo ficcional, la posibilidad de remover la barra con los comandos que permiten controlar a los personajes o la calidad del sonido reenvían a la posibilidad de construir una actitud de pura observación. Se asiste en este caso a la anulación de la actividad de coenunciación del usuario: su rol es de simple *espectador*. Su posición con respecto al mundo textual permanece *externa*: la narración es siempre en tercera persona.

Esta modalidad de uso deja en absoluta evidencia la insensatez de algunos comportamientos. La cotidianidad de *The Sims* aparece caracterizada por una serie de comportamientos casuales (los Sims entran en las casas de los demás, se visitan, hablan, ríen, se duchan, cocinan aunque nadie vaya a comer, etc.) a la cual se suma una ritual y ciega repetitividad (toman automáticamente el autobús a la mañana, van al baño periódicamente, etc.). En cada caso la cotidianidad está dominada por una *insensatez* incontrolada.

### 3.3 Las tácticas de la cotidianidad: el modelo de la participación

En este segundo modelo el usuario puede intervenir de diferentes maneras en el desarrollo ficcional. En primer lugar puede “amueblar” el mundo de ficción: construye un núcleo familiar, le ofrece una casa, compra muebles y electrodomésticos, etc. En segundo lugar puede intervenir encauzando algunos aspectos de los eventos ficcionales: el usuario controla los comportamientos de los personajes (uno por vez), tanto los de carácter *práctico* (interacciones con objetos) como *relacionales* (interacciones con otros sujetos). También en este caso existen diferentes medios textuales que delimitan esta modalidad de uso. La arquitectura del espacio lógico le permite al usuario introducir variables controladas. El espacio visible “de superficie” (construido por paneles y barras con comandos) permite un control constante del presupuesto —de tiempo y dinero—, además de las elecciones relativas a la compra de muebles y objetos. Las intervenciones prácticas se evidencian con un asterisco que aparece sobre los objetos cuando se los sobrevuela con el cursor; las intervenciones relacionales, por su parte, se distinguen por una pequeña cara que aparece sobre los personajes. Finalmente, también el espacio visible “de profundidad” (el espacio de ficción tridimensional) presenta una señal de la actividad del usuario: el polígono que flota sobre la cabeza del personaje bajo control del jugador (Eugeni 1998).

Se trata de la modalidad de uso más cercana a una normal situación de juego. Se trata, además, de la modalidad de uso a la cual se refieren las observaciones de los investigadores relativas a la capacidad decididamente innova-

tiva que tiene *The Sims* para simular las tácticas que guían la vida cotidiana. El rol del usuario es por lo tanto el del *jugador*. Respecto de las posiciones que puede asumir, estas son *internas* con referencia al mundo textual y *variables*: el usuario puede “entrar” dentro de un personaje o asumir la posición de un metapersonaje directivo que determina el destino de todo un grupo familiar.

Esta segunda modalidad de uso implica una responsabilidad del usuario para determinar la *sensatez* del mundo de ficción: ahora los personajes se comportan de manera sensata y respetan los esquemas, reglas, tácticas, objetivos, desarrollos narrativos, etc. Esto no quita un margen de posible insensatez, dado sustancialmente por el imperfecto control del conjunto de sujetos en escena; pero puede ser fácilmente removida en el proceso de proyectación y orientación del mundo de ficción llevado a cabo por el usuario.

### 3.4 La pulsión de la narración: el modelo de la traducción intertextual

Una modalidad a la que hasta ahora no nos hemos referido es aquella de la “fotografía” (*snapshot*): en este caso el desarrollo temporal se bloquea y el usuario puede fotografiar una determinada porción de mundo textual en un cierto momento. La fotografía puede ser completada con un epígrafe y terminar enriqueciendo un álbum. Como ya expusimos, esta modalidad ha alcanzado gran difusión: los usuarios empíricos han construido verdaderos *story boards* [guiones] de narraciones por ellos inventadas y representadas, acompañadas por extensos epígrafes narrativos. Se trata de una tercera modalidad de uso de *The Sims*. Aquí el usuario asume el rol de *autor intertextual*: no sólo “juega” produciendo un texto-discurso que expone una particular historia de *The Sims*, sino también “reescribe” y traduce el texto primario en un segundo texto compuesto por imágenes y epígrafes. Las posiciones expresadas respecto de este segundo texto pueden ser *externas* (narrador impersonal y omnisciente) o *internas* (uso de la primera persona e identificación con uno de los personajes), *fijas* o *variables*.

Este tercer modo completa ulteriormente ese proceso de construcción de sentido que hemos visto apenas delineado en el primer modelo y más desarrollado en el segundo. Aquí la construcción de sentido es total: el uso de los epígrafes para semantizar las imágenes (y el dominio de la narración por parte del usuario) permiten un control absoluto del sentido y una completa obliteración de los actos o de los particulares insensatos y casuales que poblaban la pantalla cuando nadie intervenía para disciplinar las acciones de los Sims.

## 4. CONCLUSIONES

A modo de conclusión podemos decir que *The Sims* no propone al usuario un rol determinado, sino un conjunto de roles posibles. Los tres modelos de uso de *The Sims* identificados reenvían a otros tantos roles enunciativos: el usuario puede colocarse como espectador, jugador o autor intertextual de *The Sims*. Estos diferentes papeles reenvían a diferentes grados de sensatez que el usuario está llamado a dar al mundo textual y a las acciones que allí se desarrollan: el usuario, en tanto *espectador*, asiste a una representación insensata, casual y automática de acciones y comportamientos cotidianos; en tanto *jugador*, introduce en este panorama algunos principios de orientación; en tanto *autor intertextual*, finalmente, reescribe el mundo ficcional basándose en un principio de orden y proyectación.

*The Sims* ha sido exaltado como el primer juego que pone la vida cotidiana —con su pequeña épica de tácticas, astucias, ocasiones para aprovechar, etc.— en el centro de un juego de simulación. Hemos visto que esto es cierto, sobre todo con referencia al segundo modelo de uso identificado. Sin embargo podemos decir que todo *The Sims* se define como una metáfora de la operación de fondo de la vida cotidiana: el dar sentido a esa red minúscula y tenaz de acciones, encuentros, eventos, repeticiones que corre el riesgo constante de escapar de nuestro alcance para caer en la insensatez. Una batalla en la cual nuestras armas son los proyectos, las tácticas, las narraciones y las memorias.

Traducción de Carlos A. Scolari

## NOTA

1. El trabajo ha sido proyectado conjuntamente por los dos autores en todas sus secciones. La escritura se dividió de la siguiente manera: Matteo Bittanti ha escrito el apartado 2 y Ruggero Eugeni el apartado 3 y las conclusiones.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BETTETINI, G., GASPARINI, B. y VITTADINI, N. (1999) *Gli spazi dell'ipertesto*. Milán: Bompiani.
- BYRD, T. (2001) "GDC 2001 Game Design Keynote: Wright's 'Design Plunder' ", *Gamasutra* 23.03. ([http://www.gamasutra.com/features/20010323/byrd\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/features/20010323/byrd_01.htm))

DICK, P. K. (1963) "The Days of Perky Pat", *Amazing* 12 (trad. it. "I giorni di Perky Pat", Vittorio Curtoni (ed.), *Le presenze invisibili*, vol. 3. Milán: Mondadori, 1996).

EUGENI, R. (1998) "Myst: multimedia hypertexts and film semiotics", *Iris* 25: 9-26.

FRASCA, G. (2001) "The Sims: Grandmothers are cooler than trolls", *Game Studies* 1 (1). (<http://www.gamestudies.org/0101/frasca/>)

JENKINS, H. (2003) "Interactive audiences? The 'collective intelligence' of media fans" en *The New Media Book* de D. Harries (ed.), 157-170. Londres: British Film Institute.

LÉVY, P. (1994) *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. París: La Découverte.

— (1997) *Cyberculture*. París: Odile Jacob (trad. it. *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*. Milán: Feltrinelli Interzone, 1997).

MAXIS (2000) *The Sims* Electronic Arts 2000.

— (2002) *The Sims Online* Electronic Arts 2002.

PEARCE, C. (2002a) "Sims, Battelbots, Cellular Automata God and Go", *Game Studies* 2 (1), julio. (<http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>)

— (2002b) "Towards a Game Theory of Game" en *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* de N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (eds.). Boston: MIT Press.

WALSH, T. (2002) "Big Mac Attacked", *Shift.com* 07.11. (<http://www.shift.com/content/web/425/1.html>)

## ABSTRACT

*The Sims (2000-2003) is a fascinating computer game that allows the user to simulate human behaviour and the triviality of everyday interactions. This essay makes sense of the appeal of what superficially looks like a virtual dollhouse. The researchers conclude that The Sims is an example of a new form of interactive narrative that allows the user to play an array of possible roles: spectator, player and intertextual author.*

Matteo Bittanti es licenciado en Filosofía y Ciencias de la Comunicación por la Universidad Católica de Milán. Ha realizado el Master of Science in Mass Communications en la San José State University (California). Es profesor en la Libera Università di Lingue (IULM) y en la Università Cattolica de Milán. Su publicación más reciente es *Per una cultura dei videogames* (Milán, 2002). E-mail: mbittanti@libero.it.

Ruggero Eugeni es profesor de Semiótica y Semiología del filme en la Università Cattolica de Milán. Ha alternado las investigaciones de semiótica general con estudios sobre el cine, la televisión y la narrativa de género. Entre sus últimas publicaciones: *Il testo visibile* (en colab. con F. Colombo, Roma, 1996), *Analisi semiotica dell'immagine* (Milán, 1999) y *Film, sapere, società* (Milán, 1999).

DIÁLOGOS, LENGUAJES Y TECNOLOGÍAS

El diálogo mediado por las tecnologías de la comunicación es un fenómeno que se ha desarrollado de manera significativa en los últimos años. Este artículo analiza el fenómeno del diálogo mediado por las tecnologías de la comunicación, con especial énfasis en el caso de la comunicación mediada por computadora (CMC). Se exploran los aspectos teóricos y prácticos de este fenómeno, así como los desafíos que plantea para la investigación y la práctica profesional.

**MEDIAR EL DIÁLOGO.**

**INTERFACES Y COMUNICACIÓN MEDIADA POR COMPUTADORA**

NICOLETTA VITTADINI

Desde la aparición de las interfaces gráficas la noción de /interfaz/ se ha cargado con valencias cada vez más complejas. Las primeras definiciones la equiparan a un instrumento de "traducción" que permite la comunicación entre dos sistemas que no hablan el mismo lenguaje (el hombre y la máquina) (Couchot 1988). Con el desarrollo de la World Wide Web, se ha visto que la interfaz representa la organización de los contenidos de un sitio y constituye la prefiguración de una experiencia de relaciones con un espacio y con los sujetos simbólicos que lo habitan (Fleming 1998; Bettetini et al. 1999).

El ingreso siempre más significativo de las formas dialógicas dentro de la Web ha llevado al primer plano su dimensión de espacio dinámico y abierto fundado en la intersección de diversos flujos comunicativos (Preece 2000; Hine 2000). Nos encontramos por lo tanto ante un objeto complejo que exige enfoques analíticos articulados en varios frentes: la representación visual, la dimensión enunciacional –y prefigurativa– de las relaciones y la simulación de una situación comunicativa.

El ingreso siempre más significativo de las formas dialógicas dentro de la Web ha llevado al primer plano su dimensión de espacio dinámico y abierto fundado en la intersección de diversos flujos comunicativos (Preece 2000; Hine 2000). Nos encontramos por lo tanto ante un objeto complejo que exige enfoques analíticos articulados en varios frentes: la representación visual, la dimensión enunciacional –y prefigurativa– de las relaciones y la simulación de una situación comunicativa.