

Antonio José PLANELLS DE LA MAZA. *Videojuegos y mundos de ficción. De super Mario a Portal.* Madrid: Cátedra, Colección Signo e imagen, 2015, 256 pp.

En los últimos años se ha incrementado notablemente el interés de distintas disciplinas de las ciencias sociales en el estudio, el análisis y la comprensión de los fenómenos que comporta el videojuego. Estas investigaciones, que llevan al menos una década de desarrollo, indagan al videojuego tanto desde la perspectiva de su impacto cultural como en relación con el diseño, el trabajo artístico multidisciplinar que confluye en su lenguaje audiovisual y las formas específicas en las que interactúan la musicalización, la composición visual, su estructura narrativa, los aspectos relativos a su jugabilidad, su relación con otras prácticas lúdicas, con diferentes elementos de la cultura de masas a partir de los llamados fenómenos transmedia, y en general, en relación con las distintas formas de interactividad que su estructura algorítmica permite y propone. En este contexto, el libro de Antonio Planells presenta un aporte particular, tanto para generar una aproximación introductoria a los lineamientos generales que han orientado los diferentes debates en torno de la construcción de sentido y el potencial persuasivo de los videojuegos desde fines de la década del 90, como para abordar un conjunto de problemáticas específicas en torno de la construcción de entornos virtuales y de las posibilidades que estos espacios presentan.

El abordaje que Planells propone se orienta específicamente a la conceptualización de los elementos que conforman los entornos virtuales que presentan los distintos tipos de videojuegos estableciendo una lectura en la que confluyen herramientas conceptuales de la filosofía, de la narratología literaria y audiovisual, y el análisis de la dimensión lúdica del videojuego entendido como una estructura interactiva que supone un estudio autónomo. La confluencia de estas perspectivas y de sus resultados parciales dará lugar a lo largo del trabajo a la comprensión de los videojuegos como mundos ludoficcionales con características propias, cuya estructura y clasificación atenderá a una comprensión del espacio lógico del entorno virtual y de su estructuración como sistema lúdico dentro de un marco ficcional. Por esta razón, el autor propondrá llamar a su enfoque como una “teoría de los mundos ludoficcionales” estableciendo una distinción formal entre el lenguaje audiovisual del videojuego y el de otros medios como el cine o la televisión. La distinción conceptual de nociones específicas de la construcción del espacio virtual del videojuego como el *game desing*, el *gameplay*, el *play*, etcétera, se observa en relación con la estructura total del entorno virtual, recuperando los aportes de la narratología y la teoría de la ficción, pero también en función de la problematización filosófica de las nociones de necesidad y posibilidad, de sentido y de referencia, y las tensiones conceptuales que subyacen a la noción de mundo posible.

Los cinco capítulos que componen el libro se distribuyen en tres partes en las que se abordan temáticas claramente diferenciadas, pero que atienden a un orden expositivo coherente y sistemático, en el que las diferentes nociones desarrolladas en la primera parte del trabajo son recuperadas y puestas en diálogo en la segunda parte y aplicadas en el análisis de

diferentes casos en la tercera parte. De este modo, la primera parte se divide en dos capítulos en los que se recuperan respectivamente los aportes de la filosofía y de la narratología literaria. Las problemáticas que el trabajo recupera de la reflexión filosófica están principalmente emparentadas a la noción de “mundo posible” y el lugar que ha ocupado en el pensamiento de G. Leibniz, S. Kripke y D. Lewis. El aporte conceptual de estos pensadores resulta de particular interés al autor para delimitar su propuesta, en la medida que recupera las nociones de “composibilidad”, “término indexical”, “coherencia y completitud” para pensar en la forma en la que pueden estructurarse distintos mundos y los vínculos que se pueden establecer entre ellos. A su vez, el trabajo recupera algunas características de la reflexión de B. Russell y A. Meinong, en relación con la ficción, con el objetivo de mostrar algunas limitaciones del abordaje filosófico de lo ficcional. El registro en el que las nociones de estos autores son reconstruidas es marcadamente introductorio y de divulgación, pero el recorte de ideas y el recorrido intelectual que el texto propone resulta consistente con la estructura argumental que se presentará en la segunda parte del trabajo.

El segundo capítulo del libro busca recuperar los aportes de las teorías literarias, en particular las ideas de L. Dolezel en relación con la necesidad de ampliar el marco de análisis de la filosofía analítica para generar una aproximación teórica consistente acerca de lo ficcional, e incorporar elementos de otras disciplinas como la semiótica, la teoría literaria, y la antropología. A manera introductoria, Planells recupera algunas distinciones que la filosofía ofrece entre distintos tipos de *mimesis* a partir de la caracterización del filósofo francés Jean-Marie Schaeffer de cinco tipos diferenciados de *mimesis*, entre los que destaca sus acepciones como engaño, simulación y réplica. Esta distinción le permite volver sobre la valoración despectiva que ha expresado el pensamiento tradicional desde Platón a Descartes al abordar lo imaginario o ficcional desde una perspectiva epistemológica. Las dificultades para establecer un límite preciso entre lo ficcional entendido como engaño, o como una variación imaginaria de lo real, darán lugar a lo que Planells denominará “fingimiento lúdico” y que consistirá en una función de la *mimesis* que proyecta elementos friccionales sin una búsqueda de engaño, sino más bien de experimentar en conjunto una variante imaginaria de lo real, que se construye en torno al marco cultural y simbólico de los participantes, pero que refiere a un espacio autónomo que es ficcional, y que, desde la perspectiva del autor, es importante considerar en cierta medida separado del marco pragmático y cultural en el que se lo produce. De este modo, Planells comienza a desarrollar su propuesta para comprender el potencial de los entornos virtuales como mundos ludoficcionales, integrando sus reflexiones respecto de lo ficcional y acerca de la *mimesis*, en una descripción de los mundos ficcionales a partir de cinco características fundamentales: su falta de efectividad en lo real, que será identificada con el estatuto ontológico de “posibles no existentes”, la autonomía de su marco de referencia en relación con su coherencia interna, su caracterización como planos ontológicos a los que se accede únicamente a partir de un sistema semiótico, pues no constituyen variantes efectivas de lo real, y por último, la incompletitud intrínseca de todo mundo ficcional.

La segunda parte del trabajo, titulada “De los mundos de ficción a los espacios jugables”, busca incorporar el conjunto de reflexiones iniciales a la problematización del videojuego y los debates actuales en el área. El primero de los capítulos expone los lineamientos generales que han orientado el debate entre los estudios narratológicos del videojuego, y los estudios ludológicos. Aquellos que buscan comprender al videojuego como una estructura narrativa, principalmente asociados a los trabajos de J. Murray y M. Ryan, y los que buscan comprender al videojuego como un sistema lúdico que es susceptible de un estudio autónomo a los que se asocian los trabajos de E. Aarseth, J. Juul, M. Eskelinen y G. Frasca. La reconstrucción del debate y de las posiciones intermedias que surgen en torno a estos posicionamientos muestra su evolución a partir de principios de siglo, recuperando con claridad diversos argumentos de estos autores en torno al abordaje que resulta más propio del videojuego como objeto de estudio. Esta exposición finaliza con un comentario concerniente a las primeras aproximaciones al estudio del videojuego que comienzan a percibirlo desde el concepto de mundo posible, entre las que el autor destaca los aportes de J. Kücklich, M. Maieti, V. Looy y M. Mangieri.

El cuarto capítulo del trabajo expone de manera sistemática el abordaje propuesto por Planells para el análisis de los mundos ludoficcionales de los videojuegos. Para lo que vuelve a su integración de las nociones de mimesis, semántica extensional e intencional, y narración en la comprensión de los mundos ficcionales, expuesta en el segundo capítulo, para pensarla en el contexto de plataformas interactivas en las que se distinguen diferentes marcos normativos como el *game desing*, compuesto por las reglas y parámetros que constituyen la estructura de diseño del entorno virtual, el *play*, que se identifica con la experiencia del jugador, y una instancia intermedia que se identifica con el *gameplay* y a la que el autor describe como *una dimensión más concreta e inscrita en el corazón del play, que se define como la dinámica de juego que emerge de la relación entre las reglas de juego y su mundo*. La relevancia del *gameplay* en la construcción del mundo ludoficcional se hace visible, para el autor, en la medida que pone en relación su marco normativo con los elementos audiovisuales y narrativos que le dan unidad. De manera que la semántica extensional se complementa con el *game desing* del videojuego para dar lugar al mundo ludoficcional, al que el autor define como: *un sistema de mundos posibles concatenados que genera un espacio de juego determinado por un contenido ficcional y unas reglas estrechamente relacionados*. Estos mundos ludoficcionales son abordados por Planells a partir de la distinción de su “dimensión macroestructural estática” vinculada a los lineamientos generales que estructuran el entorno virtual al que se suscriben los distintos mundos ficcionales que lo integran, y su “dimensión microestructural dinámica” que es resultado de la experiencia concreta del jugador y que está dada por los elementos con los que este interactúa. A partir de lo expuesto, Planells procederá a retomar el debate actual acerca de los términos *inmersión* e *interactividad*, como elementos que expresan la especificidad del lenguaje audiovisual del videojuego para proponer una perspectiva novedosa a partir de la incorporación de la noción de *metalepsis*, de G. Genette, para reconsiderar los límites que se establecen en la experiencia videolúdica entre el mundo ludoficcional y la realidad del jugador.

Finalmente el trabajo concluye con un análisis, a partir de la perspectiva desarrollada, de diferentes videojuegos que buscan ser representativos de los géneros más relevantes. Entre ellos se encuentran el *Portal 2* (Valve Corporation, 2011), el *Starcraft II* (Bizzard Entertainment, 2010), el *Diablo III* (Bizzard Entertainment, 2012) y *The Movies* (Lionhead Studios, 2005). La clasificación de géneros que busca establecer el capítulo no se explicita en el trabajo, por lo que el recorrido que establece puede resultar algo confuso. Sin embargo, la ejemplificación del abordaje metodológico que el libro propone se expresa en cada uno de los casos y muestra el potencial de la concepción de los videojuegos como mundos ludoficcionales para generar una apropiación conceptual de su lenguaje audiovisual capaz de mostrar su especificidad, y a la vez de servir para la interpretación y el análisis de videojuegos particulares.

Emiliano Aldegani
Universidad Nacional de La Plata
emilianoaldegani@gmail.com