



# La violencia como herramienta:

*Un análisis del uso de la violencia en  
la interactividad del videojuego.*

- Rocio Palacios -

## **Trabajo Integrador Final**

### ***La violencia como herramienta: un análisis del uso de la violencia en la interactividad del videojuego***

**Universidad Nacional de La Plata**

**Facultad de Periodismo y Comunicación Social**

**Autora:**

**Rocio Daniela Palacios (Legajo 22065/3)**

**rociodpalacios@gmail.com**

**Directora: Lucía Módena**

## RESUMEN

El objetivo de esta investigación fue analizar los sentidos que se construyen acerca de la violencia a partir de las formas de interacción que se plantean entre el jugador de un videojuego y el entorno representacional de la simulación.

Para poder alcanzar este objetivo, en primer lugar se estableció un marco teórico que permitiera una comprensión en profundidad del lenguaje de los videojuegos y las herramientas de comunicación que permitieran su análisis. Para esto se definieron el rol del desarrollador, el jugador y el analista con respecto al videojuego y los conceptos de juego y videojuego, simulación y representación, interactividad y reactividad. También se definieron los conceptos de comunicación, discurso social, dispositivo y materia significativa, recepción y finalmente el concepto de violencia en el contexto de la historia de los videojuegos.

El trabajo metodológico se llevó a cabo en dos etapas: la primera, de análisis de contenido basado en los procedimientos delineados por Eliseo Verón a partir de la teoría de los discursos sociales en la obra Fragmentos de un tejido (2004). Esta etapa tuvo como objetivo analizar el videojuego Bioshock, elegido por su relevancia cultural en el medio.

La segunda etapa consistió en la realización y análisis de una serie de entrevistas semiestructuradas a jugadores y jugadoras que se relacionan con los videojuegos de distintas maneras, con el objetivo de indagar acerca de las formas en que analizan y narran su relación con el medio.

La construcción de un marco teórico exhaustivo acabó convirtiéndose en un objetivo en sí mismo: encontrar una forma de investigar a los videojuegos desde la comunicación, para poder abrir nuevas posibilidades de investigación a futuro.

Tanto en el análisis de Bioshock como en las entrevistas con los jugadores se pudo observar cómo el análisis de la violencia en los videojuegos mediado por la interacción revela la importancia de analizar lo que la violencia en el videojuego habilita, justifica, y delimita como accionar aceptable e inaceptable. La clave está no solo en qué es lo que dicen, lo que muestran, y lo que escriben los videojuegos, sino también en lo que dejan hacer, lo que invitan o instruyen a hacer, y lo que los y las jugadoras hacen con ellos.

Si bien el desarrollador del videojuego transfiere al jugador la responsabilidad moral del accionar violento, para los jugadores y las jugadoras todo el accionar transcurre dentro de la dimensión lúdica y son capaces de ver al juego como autónomo con respecto a sus vidas y desconectado de la realidad. Por un lado los videojuegos construyen una creencia acerca de qué tipos de violencia son aceptables y qué sujetos es aceptable violentar, según el contexto de la narrativa, pero por el otro cada jugador y jugadora se apropia y resignifica el juego para producir narrativas propias, experiencias alternativas de juego, y criticar al contenido observado en pantalla.

El desafío actual estará en identificar y buscar soluciones para las formas en que los sentidos de violencia que los videojuegos habilitaron como aceptables influyen en las comunidades online, a menudo descritas como “tóxicas”, y cuáles son las repercusiones a nivel social de la violencia en estas comunidades.

**PALABRAS CLAVE** videojuegos y violencia; medios interactivos; comunicación y videojuegos.

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>4</b>
1.1. JUSTIFICACIÓN.....	4
1.2. TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	7
1.3. OBJETIVOS.....	7
1.4. ALCANCES Y LIMITACIONES.....	8
<b>2. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>9</b>
2.1. VIDEOJUEGO.....	9
2.1.1. JUEGO/VIDEOJUEGO.....	9
2.1.2. SIMULACIÓN/REPRESENTACIÓN.....	12
2.1.3. INTERACTIVIDAD/REACTIVIDAD.....	14
2.1.4. DESARROLLADOR/JUGADOR/ANALISTA.....	20
2.2. PERSPECTIVA COMUNICACIONAL.....	26
2.2.1. COMUNICACIÓN.....	26
2.2.2. TEORÍA DE LOS DISCURSOS SOCIALES.....	30
2.2.3. DISPOSITIVO Y MATERIA SIGNIFICANTE.....	33
2.2.4. SOBRE LA RECEPCIÓN.....	34
2.3. VIOLENCIA.....	36
<b>3. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>43</b>
<b>4. DESARROLLO.....</b>	<b>47</b>
<b>PARTE 1.....</b>	<b>47</b>
4.1 DESCRIPCIÓN DEL CASO DE ESTUDIO: BIOSHOCK.....	47
4.1.1. SINOPSIS ARGUMENTAL Y LUDOLÓGICA.....	47
4.1.2. DESCRIPCIÓN SEGÚN MARCO TEÓRICO.....	51
4.2 ANÁLISIS.....	54
4.2.1. TRASFONDO NARRATIVO.....	54
4.2.2. ANÁLISIS DE EXPERIENCIA DE JUEGO.....	57
4.2.3. DISONANCIA LUDONARRATIVA Y GÉNERO.....	73
4.2.4. PRODUCCIÓN Y RECONOCIMIENTO, SECUELAS E INFLUENCIA EN EL MEDIO.....	78
4.3 REFLEXIONES.....	85
<b>PARTE 2.....</b>	<b>92</b>
4.4. LA RELACIÓN JUGADOR-VIDEOJUEGO.....	92

4.5. GUÍA DE PREGUNTAS.....	93
4.6. ANÁLISIS DE ENTREVISTAS POR ENTREVISTADO.....	94
4.7. REFLEXIONES.....	113
<b>PARTE 3.....</b>	<b>119</b>
4.8. CONCLUSIONES GENERALES.....	119
<b>NOTAS.....</b>	<b>127</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>131</b>
<b>LUDOGRAFÍA.....</b>	<b>133</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>136</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

La relación entre los conceptos videojuego y violencia ha sido uno de los ejes de estudio que más ha persistido en el análisis de este medio desde sus orígenes hasta la actualidad. Los estudios que la han observado se han enfocado, sin embargo, a los efectos que produce en el jugador (particularmente el niño o adolescente) la exposición a imágenes audiovisuales de naturaleza violenta explícita, y la posibilidad de ejercer actos violentos dentro de entornos virtuales que simulan situaciones reales.

Esta investigación se propone cambiar el foco del estudio de los *efectos en recepción* que pueda producir la exposición del jugador a la violencia, porque responde a una concepción de la comunicación que está ligada al modelo tradicional de emisor-mensaje-receptor. Aquí el jugador está expuesto como un receptor pasivo y disociado de su entorno, y no como un participante activo de la simulación, que actuará influido tanto por las reglas y limitaciones que impone el sistema como por sus propias experiencias, su visión del mundo, y lo que determine según su propia voluntad.

El eje del trabajo metodológico estará puesto, entonces, **en el análisis de los sentidos que se construyen acerca de la violencia —la concepción, la forma de verla en relación con las situaciones conflictivas— a partir de las formas de interacción que se ofrecen al jugador para relacionarse con el entorno representacional de la simulación.** Para llevar a cabo esta tarea, el trabajo se dividirá en dos partes: la primera, que consistirá en un análisis de una obra, *Bioshock* (2007, 2K Games) y la segunda, que consistirá en entrevistas.

### 1.1. JUSTIFICACIÓN

En un artículo publicado a fines de 2016 por el Ministerio de Cultura de la Nación [1] se define a la industria del videojuego argentina como aún joven, porque en nuestro país comenzó a constituirse como tal en el año 2000, mientras que la industria, en el plano internacional, ya en 1983 había sufrido su primera crisis.

Otros datos de interés que ofrece el artículo están estrechamente relacionados al primero: en Argentina la industria del videojuego aún no está regulada, y se encuentra ante la posibilidad de “realizar un salto”. Nuestro país se posicionó a nivel mundial como proveedor de servicios para empresas del exterior, y el desafío que enfrenta como industria cultural es la posibilidad de empezar a crear productos originales, y establecer una identidad clara y reconocible.

Es, entonces, el momento propicio para que no sólo quienes hacen videojuegos, sino también quienes los consumen, quienes los analizan, y quienes los estudian, acompañemos a

la industria en ese salto creativo y en la creación de una regulación que la estimule y proteja, por ejemplo, de las prácticas laborales nocivas que constituyen la norma en la mayoría de los estudios [2]. No es que en nuestro país y en nuestras casas de estudio se estudie o se escriba poco sobre videojuegos; en los últimos años la oferta de carreras dedicadas específicamente al diseño y programación de videojuegos ha ido en aumento, y muchas de ellas incluyen materias específicas dedicadas al rol de los videojuegos en la sociedad, y su impacto como nuevo medio en la cultura. Pero el “salto” que está por dar esta industria creativa sólo puede enriquecerse con el aporte de las distintas disciplinas que estudian a los fenómenos sociales, como la comunicación.

Lo que busca este trabajo no es proponer una forma definitiva de analizar videojuegos, descartando todo el trabajo que en las últimas décadas se ha hecho desde distintas disciplinas como la antropología, la psicología, la sociología, la filosofía, la propia comunicación e, incluso, desde su disciplina específica, los *Game Studies*. **Este trabajo nace de la idea de que la comunicación, por su propia naturaleza transdisciplinaria, puede nutrirse de toda esta tradición que ha estudiado a los videojuegos y, desde este lugar, hacer un aporte propio acerca de cómo operan los videojuegos como un elemento relevante en la producción social de sentido.**

Es por esto que esta propuesta de análisis de los videojuegos desde la comunicación no es un fin en sí misma: lo que pretende es **elaborar una serie de herramientas teóricas y metodológicas que, a la manera dinámica y en permanente evolución propia de los estudios de comunicación, sean un punto de partida para acceder al estudio de las obras interactivas.** Para abordar el lenguaje multimedial desde la perspectiva de la comunicación social y para pensar y discutir desde nuestro lugar como comunicadores, planificadores, investigadores, periodistas, profesores, cómo incorporamos este lenguaje a nuestro instrumental teórico y metodológico.

Como culminación de una carrera orientada a la planificación, este Trabajo Integrador Final sitúa al comunicador en un rol activo. Para facilitar la explicación de lo que esto implica, conviene valerse del concepto del *comunicador estratégico*, que la Doctora en Ciencias Sociales Sandra Massoni [3] usa para definir al comunicador como alguien que no se ocupa de las subjetividades (este es, indica, trabajo de psicólogos y educadores), ni de las sociedades (trabajo de sociólogos y antropólogos), sino de la comunicación como un espacio que emerge a medio camino entre ambos. Definida la comunicación como encuentro sociocultural, Massoni explica que entonces no se la puede constreñir a la dimensión informativa, y que “nuestro trabajo como comunicadores implica también una exploración de aquello que el lenguaje hace en otro lado [...] de aquello que se hace más acá y más allá de las metáforas o aún de otros diversos dispositivos de la dominación” (2013).

Tanto en Argentina como en el resto del mundo, la pregunta acerca de los videojuegos como medio se ha desplazado rápidamente desde *¿tienen los videojuegos valor*

*cultural, pueden ser considerados arte al mismo nivel que la literatura o el cine? hasta ¿de qué manera se puede pensar, analizar y estudiar a los videojuegos?* El campo de la comunicación nos ofrece varias herramientas para responder a las preguntas propuestas, pero se ha mantenido relativamente al margen de los estudios de este medio que no sólo tiene varias décadas de existencia, sino que como industria incrementa permanentemente su valor económico y cultural.

Cuando se habla de videojuegos a menudo se pone en primer plano el discurso elaborado por *la opinión pública*, expresión que sin definiciones claras suele utilizarse para referirse al periodismo de televisión, medios gráficos y radiales, y a los discursos políticos. De esto habla el periodista Simon Parkin en la introducción a su libro *Muerte por Videojuego* (2016) cuando propone que los videojuegos son “la forma de arte y diversión más reciente y como tal, de la que más se desconfía” (2016: 14). Además, “el nivel de desconfianza hacia ellos se ha mantenido constante, desconfianza de la que sus predecesores, la música, el cine, el teatro e incluso la palabra escrita, parecieron librarse con mayor rapidez. Durante sus décadas de existencia, a los videojuegos se les ha culpado de múltiples delitos, desde animar a la conducción peligrosa hasta que sirven de entrenamiento para asesinos que han perpetrado tiroteos en escuelas.” (2016: 17).

En la introducción al libro *Homo Videoludens 2.0*, Carlos Scolari expresa una preocupación similar a la de Parkin respecto a la falta de consideración hacia un fenómeno cultural de la magnitud de los videojuegos, haciendo alusión a la “miopía académica” que tuvieron las instituciones universitarias frente al cómic. La obra compila trabajos que investigan a los videojuegos desde numerosas líneas de trabajo, pero sin la pretensión de escribir “el libro teórico” sobre ellos.

Las intenciones expresadas por Scolari son similares a las que motivan a este trabajo: es el lugar ideal para el aporte del comunicador estratégico, que sabe recuperar y valorizar el trabajo de otras disciplinas, que reconoce a la comunicación como producción social de sentido y como fenómeno sociocultural, que no observa en el jugador a un receptor pasivo, susceptible a las influencias de estos productos del lenguaje multimedial. Desde un lugar que rechaza el análisis de la violencia en el videojuego desde las perspectivas ya estudiadas por otras disciplinas con respecto a sus efectos a nivel individual y social, que corresponden con el modelo simple que observa a la comunicación como mera transmisión de un emisor a un receptor.

Durante el desarrollo de este trabajo, el análisis se concentrará en el papel que juegan los productos de este medio dentro de la construcción de sentido, a través del estudio de sus contenidos, de la recuperación de su dimensión ideológica, y de las experiencias de algunos jugadores.

## 1.2. TEMA DE INVESTIGACIÓN

Los sentidos que se construyen a partir de las formas de interacción entre el jugador y el espacio virtual de un videojuego.

**Pregunta de investigación:** ¿Qué concepción de violencia subyace en la relación, mediada por las capacidades de interacción que se ofrecen al jugador, de éste con el entorno de los videojuegos en los que se desarrolla narrativamente un enfrentamiento bélico?

**Preguntas derivadas:** ¿Qué herramientas se ofrecen al jugador para relacionarse con el entorno?

¿Qué capacidad tiene el jugador de apropiarse del uso de esas herramientas?

¿Qué nociones de violencia se pueden observar a partir de la forma en que el juego expone las situaciones de conflicto al jugador y las herramientas que propone para su resolución?

¿De qué manera se construyen narrativamente las facciones que intervienen en el conflicto y la alineación del jugador a ellas o su rechazo?

## 1.3. OBJETIVOS

**Objetivo general:** Analizar qué concepción de violencia se establece a través de las herramientas interactivas que median la relación entre el jugador y el entorno de un videojuego en el que se desarrolla narrativamente un enfrentamiento bélico.

### Objetivos específicos:

- Establecer una muestra de títulos que permitan observar el uso de la violencia y el rol del jugador en el contexto de un enfrentamiento bélico.
- Elaborar un marco teórico que sirva como introducción al lenguaje de los videojuegos y a las herramientas de la comunicación que permitan su análisis.
- Establecer qué herramientas se le ofrecen al jugador para desempeñarse dentro del sistema del videojuego.
- Analizar y describir la forma en que se introducen narrativamente el conflicto y las facciones que intervienen en él.
- Indagar acerca de la forma en que el jugador se relaciona con esas herramientas, de qué manera describe su relación con el juego y qué concepción tiene acerca de la violencia observada en pantalla.

- Identificar las condiciones de producción y de reconocimiento en los discursos de los títulos seleccionados.

#### **1.4. ALCANCES Y LIMITACIONES**

Al tratarse de un análisis de casos específicos, este trabajo no tiene como finalidad proponer definiciones universales, aplicables a cualquier obra o título de los videojuegos como medio. La limitación está dada en que, al existir, como en cualquier otro medio, miles de obras de características completamente distintas, sería poco útil pretender que las conclusiones que se alcancen con esta investigación se apliquen a todas ellas.

Lo que se propone es crear un marco teórico y metodológico adaptable a otros títulos y a otros ejes de análisis —se tomará en este caso la violencia, pero otros ejes posibles son el género, las representaciones de clase y de raza y etnia, la sexualidad, nacionalismo y colonialismo, por nombrar algunos ejemplos—, que permita utilizar las herramientas del análisis cultural desde la comunicación al estudio de los videojuegos para contribuir al estudio de este medio.

## 2. MARCO TEÓRICO

El propósito del siguiente marco teórico es doble: por un lado, cumplir con el objetivo propuesto de crear una serie de herramientas teóricas que sirvan como introducción a dos campos que en el trabajo se relacionarán para el análisis, el del lenguaje de los videojuegos y el de la comunicación. Por otro, busca constituir un antecedente para futuras investigaciones en comunicación y videojuegos, y ofrecer una serie de referencias útiles para adaptarlas a futuro a distintos ejes de análisis y obras de los medios interactivos.

### 2.1. VIDEOJUEGO

#### 2.1.1. JUEGO/VIDEOJUEGO

Una de las definiciones de juego a las que se recurre con mayor frecuencia es la del filósofo e historiador Johan Huizinga, cuyo ensayo *Homo Ludens* fue el primero que abordó el fenómeno desde una perspectiva académica. *Homo Videoludens 2.0*, el libro editado por Carlos Scolari, juega con el título de la obra fundacional del estudio de lo lúdico para indicar que ahora es el turno de estudiar a los videojuegos como un fenómeno relevante para las instituciones académicas (el 2.0 se agregó al título original, *Homo Videoludens*, para la versión ampliada, usando al lenguaje que se utiliza en el versionado de software para indicar el estado del desarrollo del producto).

En el primer capítulo de *Homo Videoludens 2.0, Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas*, Xavier Ruiz Collantes empieza por la definición tradicional de Huizinga: “El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas totalmente obligatorias pero libremente aceptadas, acción que tiene una finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de conciencia de ser ‘de otra forma’ que en la vida cotidiana”. (Huizinga en Scolari, 2013: 21)

A esta definición agrega las características que Caillois, sociólogo autor de *Los juegos y los hombres*, enumera para describir al juego: es libre, es separado (respecto de la vida cotidiana), es ficticio, es reglado, es incierto y es improductivo. Todas estas características, según Ruiz Collantes, pueden ser aplicadas a los juegos, pero también a la recepción y comprensión de las narraciones. Luego identifica dos tipos de construcciones fundamentales diseñadas para obtener vivencias narrativas: los relatos y los juegos.

A diferencia de los relatos, “en los juegos los individuos experimentan, de forma directa, la inmersión en una narración que ellos mismos, como jugadores, a través de sus decisiones y acciones, contribuyen a desarrollar, por lo que se convierten en agentes protagonistas” (Ruiz Collantes en Scolari, 2013: 23). En el juego existen, a partir de estas características, dos formas de construcción de vivencias narrativas: la compactación y la representación.

En los juegos de representación se desarrolla una historia a medida que se juega simulando personajes y acciones, mientras que en los de compactación se configura “un fragmento de realidad con unas características específicas que convierten a ese fragmento de realidad, un partido de fútbol o una partida de ajedrez, por ejemplo, en una realidad que, en sí misma, posee una estructura narrativa” (2013: 26). Ambos principios pueden articularse en un mismo juego y, para el autor, en los videojuegos, esta superposición es “constante y se lleva a un límite extremo” (2013: 30).

Una característica que tienen en común tanto juegos como relatos es que en ambos casos la posibilidad de existencia está fundamentada en reglas de carácter generativo (2013: 32). Estas reglas son aquellas que, al ser aplicadas, posibilitan una multitud ilimitada de ocurrencias; en el caso de los juegos, son reglas que posibilitan el juego, pero que no constriñen el desarrollo de manera que todas las partidas se desarrollen exactamente de la misma manera —el autor pone como ejemplo partidos de fútbol o partidas de ajedrez—. La diferencia entre ambos es que las reglas generativas en el caso del relato son reglas de enunciación, mientras que las del juego son reglas de performance. Estas reglas configuran al relato como narración enunciación, mientras que el juego se configura como narración performance.

Los videojuegos son un ejemplo de estructura híbrida de estas dos formas de narración; para Ruiz Collantes, aquellos en los que se construyen representaciones figurativas de mundos son casos paradigmáticos de la inserción de componentes enunciativos en este medio. “El jugador observa el mundo representado a través de un encuadre que define un punto de vista instaurado por el enunciador y, aunque el jugador pudiera disponer de diferentes opciones para definir el encuadre y punto de vista, estas opciones están predefinidas por un autor-enunciador” (2013: 34).

Si bien la presencia de este aparato enunciativo y de la representación de mundos figurativizados en los que se desarrollan acciones acercan en apariencia al videojuego a los relatos audiovisuales, los juegos son construcciones que posibilitan vivencias narrativas. En los videojuegos los sistemas de reglas generativas descritos anteriormente determinan también lo que el autor llama “una estructura profunda, abstracta y genérica de carácter narrativo” (2013: 35).

La configuración de estas estructuras posibilita la experiencia de tres vivencias narrativas simultáneas y articuladas: la vivencia narrativa del juego de compactación, en la que el jugador experimenta una historia en la que acumula puntos, supera pruebas, gana a contrincantes; la vivencia narrativa del juego de representación en la que el mismo jugador, a través de los sistemas de interfaz y en relación dialéctica con las características del universo creado en el videojuego, construye el transcurrir de una historia situada en un mundo simulado; y la vivencia narrativa del jugador como espectador que observa un mundo, ajeno a lo que a él le es propio, y en el que se desarrollan acontecimientos más o menos singulares.

Por último, Ruiz Collantes ofrece algunos conceptos más que definen características del juego y que pueden ser útiles en el contexto de este trabajo. La primera es la noción de **género**: así como en los relatos, en los juegos también existe el concepto de género, que presupone la existencia de una estructura narrativa profunda, definida por reglas comunes a todos los juegos que pertenecen a un mismo género.

Otra es la **perspectiva lúdica**, según la cual un acontecimiento es considerado como juego a partir de un esquema narrativo según la cual la actividad está encapsulada (2013: 41). Esto significa que se entiende al juego como abstraído de su realidad anterior y posterior, porque lo importante es el desarrollo del juego.

Para terminar con los aportes de este autor a la definición de juego y las variaciones que lo distinguen del videojuego, es interesante tomar su concepto de **sentido e intrascendencia**. El sentido está vinculado al carácter narrativo del juego, y supone “una dirección y un objetivo, una meta o metas que dan coherencia al desarrollo del juego, a cada una de las decisiones (...) acciones físicas o cognitivas que se realizan en él” (2013: 44). La intrascendencia está relacionada con la perspectiva lúdica, definida anteriormente, y a la noción de *encapsulamiento* del juego: el juego es autónomo con respecto a la vida del jugador, al estar desconectado de la realidad que está por fuera del propio juego es, en este sentido, intrascendente.

Podemos complementar esta caracterización detallada del juego y, por extensión, del videojuego, como actividad cultural que proporciona vivencias narrativas, con una definición más sintética, específicamente referida al videojuego. El profesor Ian Bogost, investigador y desarrollador de videojuegos, explica en *How to do things with videogames* (2011) que los videojuegos “son modelos de experiencias más que descripciones textuales o representaciones visuales de ellas [...] un medio que nos deja jugar un rol dentro de las constricciones de un mundo modelado” (2011: 4) [4]

Al considerar al videojuego como experiencia coincide con Xavier Ruiz Collantes, pero al tratarlo no sólo como objeto artístico o de actividad que proporciona una experiencia, podemos encontrar un elemento clave que distingue al videojuego como tal: su carácter de medio. Los cuadernos de la cátedra Videojuegos y Sociedad de la Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos de la Universidad Nacional del Litoral, definen al videojuego como medio de comunicación “en tanto objeto construido con lenguajes icónicos, verbales y sonoros, sistemáticamente ordenados de modo que una comunidad los comprenda, los tome como posibilidad de intercambiar sentidos, puesto que está basado en códigos que los grupos tienen en común” (2011: 2).

De la misma manera que otros medios de comunicación, la relación que median los videojuegos no es interpersonal: del productor a un jugador, sino a muchos. En esta relación el jugador se apropia del videojuego y lo resignifica en la experiencia de juego en la medida en que sus competencias culturales, comunicativas y sus determinaciones psicológicas lo

habilitan, pero es el productor quien define “los atributos más fuertes del videojuego (la complejidad de sus desarrollos argumentales, las distintas escalas temporales y espaciales, las resoluciones de cada planteo, etc.)” (Rosales, 2011: 3).

Esto permite comenzar a definir la dimensión comunicacional que tienen los videojuegos como medio y evitar caer en un error de concepción que a menudo perjudica el análisis del lenguaje de los videojuegos: considerarlos como una narrativa puramente emergente que por su misma construcción interactiva garantiza que ningún jugador va a recorrer un juego de exactamente la misma manera que cualquier otro. La idea de que esto distingue a los videojuegos de otros medios no interactivos es muy común, pero es importante cuestionar, como analistas, hasta qué punto esto es cierto para todos los videojuegos, y no para algunas obras o géneros en particular.

El texto de cátedra referido anteriormente comparte este interrogante al considerar que, aunque una pieza ofrezca múltiples posibilidades, siempre son finitas, porque para armar los escenarios y las tramas siempre es necesario reducir las posibilidades. Es el diseñador quien crea estas restricciones, y “un videojuego necesariamente muestra un recorte del entorno, de lo real” (2011: 3). Estas restricciones no sólo están limitadas por el criterio del diseñador, sino que también están supeditadas a las posibilidades técnicas del medio [5].

Al concentrar el enfoque de análisis en una perspectiva comunicacional, “no sólo importa del videojuego lo que se puede hacer con él, lo que el medio habilite, sino que interesa fijarse en su contenido: lo que representa, lo que (no) dice de la realidad” (2011: 3). David Buckingham, autor de *Más allá de la tecnología* (2008), define a los videojuegos como “textos multimodales” (Buckingham en Rosales, 2011: 14) que pueden ser abordados desde la semiótica en su nivel representacional, pero este abordaje resulta insuficiente si no se interpreta la dimensión lúdica, que es la que habilita la manipulación del jugador, es decir, lo que los “hace jugables”.

Este es el enfoque que da origen a este trabajo, y para entender mejor la naturaleza multimodal del videojuego es útil referir a los conceptos de representación y simulación.

### **2.1.2. SIMULACIÓN/REPRESENTACIÓN**

El cuaderno de la cátedra de Videojuegos y Sociedad citado anteriormente usa la definición de representación propuesta por José Luis Fecé en *Comunicación y educación en la sociedad de la información* (2000), que indica que “la representación es un proceso a través del cual los miembros de una cultura usan el lenguaje para producir significados” (Fecé en Rosales, 2011: 4). El significado en los objetos culturales no es preciso, sino que depende de la interpretación y el uso que haga de ellos el usuario/lector/espectador, y de la forma en que los consuma.

Tanto la representación como la simulación son, según el texto, propiedades

intrínsecas del videojuego. Para Gonzalo Frasca, teórico de los *Game Studies*, los juegos no sólo representan, sino que modelan un sistema (Frasca en Rosales, 2011: 5), y tienen la potencialidad de modelar la realidad a través de la simulación, que es una “poderosa forma de representación [que] está basada en reglas que imitan el comportamiento de los sistemas simulados” (Frasca en Rosales, 2011: 5). La simulación, al ser otra forma de representación, también hace recortes de la realidad, que “expresan las parcialidades de sus diseñadores” (Frasca en Rosales, 2011: 5).

Las simulaciones no representan eventos particulares, sino series de eventos potenciales, por lo tanto el diseñador debe pensar en sus objetos como sistemas y considerar las reglas que regulan sus comportamientos, mientras que el sujeto que interpreta la simulación crea un modelo mental de ellas, infiriendo las reglas que las gobiernan (Frasca en Rosales, 2011: 5).

Para Lev Manovich, autor de *The Language of New Media* (2002), cualquier objeto de los nuevos *media* es un objeto cultural, y como tal, puede representar tanto como construir algún referente externo (2002: 15). Manovich coincide con los demás autores en que estas representaciones, como todas las representaciones culturales, poseen un sesgo inevitable, ya que al construir algunas características de la realidad física lo hacen a expensas de otras, a partir de una visión de mundo entre muchas, un sistema posible de categorías entre muchos otros (2002: 15).

En *The Language of New Media*, Manovich traza la genealogía de los nuevos medios y cómo se relacionan con tecnologías y lenguajes provenientes de medios más antiguos, por eso su definición de representación y simulación son mucho más abarcativas que aquellas que los definen exclusivamente en relación con los videojuegos. Su definición permite relacionar al videojuego con tradiciones artísticas anteriores, y con desarrollos de los medios que ya han sido estudiados en profundidad desde la comunicación.

Recuperar este contexto es especialmente importante si lo que se busca es evitar lo que advierte Antonio José Planells de la Maza en *La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación* (2013): “la academia pronto se dejó fascinar por el medio antes que por su significación cultural”. Planells describe las tendencias de la academia como “fascinación por lo multimedia” y, especialmente, por la hipertextualidad. La novedad del hipertexto (incluso hoy, a casi tres décadas de su surgimiento) a menudo suele eclipsar la dimensión de objeto cultural y proceso social no sólo de los videojuegos, como explica el autor, sino que podría argumentarse que este es el caso para la mayoría de los productos de los nuevos medios.

Las interfaces de software, explica Manovich, actúan como representaciones al organizar datos de maneras particulares, privilegiando modelos del mundo y del sujeto humano. Al tomar como objeto de estudio los nuevos medios, y no exclusivamente los videojuegos, usa el término representación para referirse a diversas tecnologías de pantalla

como la pintura posrenacentista, el cine, el radar y la televisión. Con pantalla se refiere a la superficie rectangular que sirve de marco a un mundo virtual, y que existe en el mundo físico del espectador sin bloquear por completo su campo de visión.

En *The Language of New Media*, el término representación tiene un significado distinto según a qué otro término se lo oponga. Manovich entiende a la simulación, en relación de oposición con la representación, como las tecnologías que apuntan a sumergir al espectador por completo en un mundo virtual (y usa como ejemplo a las iglesias barrocas jesuitas, los panoramas del S XIX y los cines del S XX) (2002: 16).

En el caso de la simulación en los videojuegos, Ian Bogost explica que, al ser modelos interactivos de experiencias en lugar de escenas u objetos estáticos, para simular el comportamiento no pueden contentarse con los efectos visuales. Deben recurrir al diseño de sonido, a las propiedades del mundo físico (cita como ejemplos los rangos de movimiento del personaje, la tracción y la fricción) y al tacto, a veces a través del *feedback* de los periféricos (por ejemplo la vibración de los controles, o en las máquinas de arcade cuya interfaz física puede ser, por ejemplo, una motocicleta a escala o un asiento de automóvil) como del uso de controles de movimiento (como los juegos de la consola Nintendo Wii) (2011: 79, 80).

Para Manovich, en las tecnologías por computadora, la pantalla actúa como una ventana a un espacio de ilusión (profundidad), y también como un panel de control plano (superficie). A partir de esta definición, explica a la imagen como representación de un universo ficcional ilusorio en contraposición a la imagen como una simulación de un panel de control que permite al usuario controlar una computadora (la interfaz) (2002: 16).

La oposición que explica Manovich entre imagen/representación e imagen/simulación está presente permanentemente en el videojuego. En él, la relación entre ambos elementos no es antagónica, sin embargo, sino de imbricación, de intercambio constante: la imagen/representación puede entenderse como el elemento narrativo del videojuego, y la imagen/simulación como el elemento jugable.

### **2.1.3. INTERACTIVIDAD/REACTIVIDAD**

En *El Paisaje Mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas* (2000), Arlindo Machado define a la interactividad como “la posibilidad de responder y dialogar con el sistema de expresión” (2000: 208). Pero la palabra interactividad se convirtió en un término “elástico”, y corre el riesgo de abarcar a una gama excesivamente amplia de fenómenos y perder su significado. Interactividad se usa para experiencias tan disímiles como describir a salas de cine cuyos asientos se mueven, o telenovelas en las que los espectadores eligen el curso de la historia a través del teléfono.

Machado recoge definiciones anteriores de interactividad, como la de Enzensberger

en los años 70, que pensó a la interactividad “como un mecanismo de intercambio permanente de papeles entre emisores y receptores y supuso que, un día, la forma de funcionamiento de los medios de comunicación podría dejar de ser un proceso unidireccional de actuación de los productores sobre los consumidores, para convertirse en un sistema de intercambio” (Enzensberger en Machado, 2000: 208).

Esta visión parece haberse convertido en una realidad para muchos estudios de la comunicación digital, pero Machado, a continuación, sugiere otra visión de los fenómenos que conocemos como interactivos: contemporáneo a Enzensberger, Raymond Williams decía que la mayoría de las tecnologías que se vendían y difundían como interactivas eran, en realidad, *reactivas*. En las tecnologías reactivas el usuario lo único que puede hacer es elegir una alternativa dentro de un abanico definido de opciones (Williams en Machado: 2000, 208), y esto, advertía Machado ya en el año 2000, era válido para la mayoría de los videojuegos y aplicaciones multimedia consumidas a escala masiva.

Para Williams, la interactividad requiere “la posibilidad de respuesta autónoma, creativa y no previsible por parte de la audiencia o, inclusive en último caso, la sustitución total de los polos emisor y receptor por la idea más estimulante de los agentes intercomunicadores” (Williams en Machado: 2000, 208-209). Pero otros enfoques se hicieron sobre la dimensión semiótica del término, más sobre el lugar señalado para el lector o espectador (podemos extender la definición e incluir al jugador) de la obra de arte de cualquier época: “los actos de lectura y recepción, por el hecho de presuponer interpretaciones diferenciadas, también siempre fueron actos de creación y expresiones de una cierta libertad” (2000: 209).

De esta manera, Machado recupera la dimensión histórica de la discusión sobre la interactividad: precede por mucho a la informática, pero ésta lo que introdujo fue un aporte técnico al problema. Las tecnologías informáticas posibilitan que sea el lector/operador quien defina el recorrido de lectura “a lo largo de un universo textual donde todos los elementos se dan en forma simultánea” (2000: 209). Así, las obras nacidas a partir de este aporte técnico se realizan en el acto de la lectura, que en cada realización asume una forma diferente, aunque limitada por lo que habilita el algoritmo. Para Machado “el sujeto emisor sólo suministra el programa y el sujeto actualizador realiza parte de sus posibilidades” (2000: 210). Pero esta novedad no significa exactamente que el receptor tenga una mayor libertad o autonomía a través de la interactividad, sino sencillamente que ahora esta autonomía es una posibilidad (2000: 210).

Esta posibilidad es explorada por los autores Federico Peinado y Michael Santorum en su artículo *Juego Emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos?* (2004). En él, se introduce el concepto de juego emergente como aquel en el que el jugador es el verdadero protagonista. Planteado inicialmente por Ruth Aylett en 1999, el concepto define un tipo de juego en el que el entorno es autónomo con respecto al jugador, volviéndose cada

sesión de juego una experiencia única e irrepetible. En otras palabras, el juego emergente tiene “vida propia”, independiente de la inferencia del jugador.

Este concepto nace como respuesta al “dilema interactivo” planteado por Xavier Berenguer en *Historias por ordenador* (1998). El dilema interactivo consiste en la tensión entre “la necesidad del autor de controlar la historia y la libertad del interactor de variarla” (el texto se refiere a los lectores-espectadores como interactores). Las narraciones interactivas se conocen como no lineales, pero el autor las denomina multilineales, “ya que el interactor finalmente recibe la narración en forma lineal”.

Berenguer define tres modelos de narrativa no lineal: la ramificada (que funciona como un árbol en el que cada hoja es una unidad mínima del recuento de los acontecimientos y cada rama es una posible conexión entre ellos, en determinados momentos de la narración el interactor decidirá acerca del curso de la historia); la interrumpida (en la que el interactor encuentra indicios que le permiten develar la historia); y la orientada a objetos (en la que, a partir de una trama genérica y una serie de reglas que definen la personalidad y las características de los protagonistas y que rigen los encuentros entre los personajes, el interactor o los interactores desarrollan la narrativa a través de sus interacciones con otros personajes).

Según el autor, una interacción “constituye una interrupción en el discurso que cortocircuita los dos universos de la narrativa” (se refiere al mundo de la diégesis, es decir el mundo imaginario que conforma la historia, y el mundo externo a ésta). Escribir una historia interactiva consiste en describir personajes y objetos con sus propiedades respectivas, establecer fórmulas que definan cómo se relacionan entre sí y sus escenarios de acción, y a la vez implica estructurar la trama no como una secuencia de acontecimientos, sino como un “argumento multiforma abierto a la participación de los interactores”. Esta participación puede darse en distintos niveles: en el nivel débil la participación consiste en develar la historia, en el nivel fuerte el interactor puede introducir contribuciones y variaciones en la historia (Berenguer, 1998).

Lev Manovich relaciona a la interactividad y la narrativa con la ilusión. El ilusionismo en los nuevos medios, describe, convierte al sujeto en un usuario, bajo la expectativa de que interactúe con una representación ¿Cuál es el efecto que tiene la interactividad en el efecto de realidad de una imagen, en el realismo de la representación? Lo importante ¿es simular con exactitud las reglas de la física y de las motivaciones humanas, o simular fielmente los aspectos visuales de la realidad? (2002: 205).

Manovich profundiza estos interrogantes: los diseñadores de medios interactivos a menudo intentan estructurar la experiencia temporal del sujeto como una serie de cambios periódicos, que lo obligan a oscilar entre los roles de usuario y espectador, cambiar entre percibir y actuar, entre seguir la historia y participar activamente en ella (2002: 207). La pantalla, así, alterna entre ser transparente y opaca, una ventana a un universo ficcional 3D y

ser una superficie sólida, cubierta de menús, controles, texto e íconos: “la pantalla continúa alternando entre las dimensiones de representación y control” [6] (2002: 208).

Llama *metarrealismo* a la forma de realismo de los nuevos medios que incluye a su propia crítica en su interior, porque se basa en la oscilación entre la ilusión y su destrucción, entre la inmersión del usuario en una ilusión y su directa interpelación. Ve en los *first-person shooters* [7] un éxito en la coexistencia de los dos estados (tanto los dos estados de la pantalla opaca/transparente como los del usuario que percibe y actúa): mientras el usuario corre disparando a enemigos, presta atención a los indicadores de salud del personaje, la disponibilidad de munición, etc., y “la oscilación entre segmentos ilusionarios y segmentos interactivos obliga al usuario a alternar entre diferentes estados mentales —diferentes tipos de actividad cognitiva” [8] (2002: 210).

### **La dimensión ideológica en la interactividad**

*The Language of New Media* cita al pionero del cine interactivo Grahame Weinbren, quien propuso que, en los medios interactivos, tomar una decisión involucra una responsabilidad moral. Manovich argumenta que al pasar la toma de esas decisiones al usuario, el autor también le está pasando “la responsabilidad de representar el mundo y la condición humana en él” [9] (2002: 44).

De manera similar, en *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* (2004), Gonzalo Frasca define tres modelos ideológicos en las simulaciones: el primero es el que la simulación comparte con la narrativa, y tiene que ver con la representación y los eventos (esto incluye las características de los objetos y personajes, fondos, escenarios y *cutscenes* [10]); el segundo nivel es el de las reglas de manipulación: qué es lo que el jugador puede hacer dentro del modelo, dentro de estas reglas algunas establecen una posibilidad, mientras que otras son necesarias para alcanzar uno de los objetivos del tercer nivel [11]; el tercer nivel es el de las reglas de objetivo: lo que el jugador debe hacer para ganar, lo que el autor considera obligatorio. Frasca agrega un último nivel a estos tres, aclarando que puede haber aún otros: el de las meta-reglas. Las meta-reglas establecen de qué manera las reglas pueden ser modificadas.

Si bien Frasca relaciona las meta-reglas con las distintas herramientas que permiten al jugador modificar el juego a nivel de su programación (editores, *mods*, juegos de código abierto), podemos pensar este concepto como las tácticas que tiene el jugador, que a menudo no están pensadas por el productor, para modificar las reglas a su antojo. Ejemplos sencillos son los *speedruns*, que consisten en partidas en las que el objetivo del jugador es acabar el videojuego lo más rápido posible, a menudo valiéndose de los errores que existen en el motor del juego (bugs o glitches); otro ejemplo son los *pacifist* o *no kill runs* en los que jugadores de juegos en los que la fuerza letal es la forma más conveniente de avanzar el juego se proponen como desafío completar el juego sin matar a ningún personaje.

## Tiempo y espacio en las narraciones interactivas

En el segundo capítulo de *Homo Videoludens 2.0, Ida y vuelta al futuro. El tiempo, la duración y el ritmo en la textualidad interactiva*, Massimo Maietti explica que la textualidad interactiva coloca al usuario en una posición que no es ni la del autor ni la del espectador/lector, sino que requiere y promueve una experiencia pragmática y estética diferente (2013: 53). El tiempo en los medios interactivos es particular porque se puede detener a voluntad, rebobinar, reescribir: es distinto de las nociones de tiempo como lo entienden la semiótica y la narratología.

Es por esto que entender cómo funciona el tiempo en los textos interactivos es importante para el análisis. Maietti retoma de la lingüística la distinción entre historia y discurso (discurso, aquí, tiene una concepción distinta a la que se utilizará en este trabajo, que será desarrollada más adelante). Según esta concepción, la historia acontece como un hecho, con su tiempo propio, mientras que el discurso sería cada palabra que se utiliza para la narración de esa historia, y en el discurso el tiempo se manipula con fines narrativos. De esta manera el autor establece la diferencia entre el tiempo del relato (el tiempo que lleva la narración) y el tiempo del objeto del relato, de aquello que se explica.

El discurso, en Maietti, “es la serie secuencial de la narración que se da en la fruición secuencial del texto” (2013: 54). Es decir que consiste en el orden de los acontecimientos en la forma en que son presentados al lector/espectador durante la lectura/visión del texto. En los medios interactivos se genera durante la interacción, entonces como resultado de una interacción determinada se produce un discurso lineal. Si bien es posible describir o analizar el discurso resultante de una interacción determinada, esta descripción no puede incluir todo el texto interactivo, ni permite entender la naturaleza del proceso de concreción de la textualidad interactiva.

Siguiendo esta línea, Maietti no considera a la historia como una propiedad de la historia textual que se pueda resumir o reconstruir a partir de una determinada realización interactiva, sino que porque está determinada por la actuación del jugador, un videojuego puede explicar diversas historias. En un juego como *Bioshock*, según el accionar del jugador, la narración puede tener una duración de 20 minutos y contar cómo, tras estrellarse su avión en el Océano Atlántico, un hombre encuentra un faro que sirve como puerta de acceso a una ciudad bajo el mar en la que es asesinado por personas desfiguradas, o durar unas doce a quince horas y concluir al escapar de la ciudad bajo el mar sano y salvo.

En ciertos casos si bien el inicio y el final son fijos, el orden de los acontecimientos que se suceden en el espacio narrativo entre ambos no es nunca único; hasta en las obras de ficción hipertextual sencillas, la cantidad de posibles ordenaciones de acontecimientos es sorprendentemente alta. Esto implica, concretamente, que en las obras interactivas el discurso y la historia se generan de manera dinámica durante la interacción.

Es por estas propiedades que Maietti concluye que en las obras interactivas la noción de orden, que explica cómo se articulan el discurso y la historia en un texto, resulta igualmente problemática: si no se limita el accionar del usuario mediante un orden específico y predeterminado de los acontecimientos, puede incurrir en paradojas temporales. Es común entonces que sea el orden del discurso el que establezca el orden de la historia en los medios interactivos, ya sea porque la narración está limitada por una dimensión temporal, o porque el “ahora” del usuario se corresponde con el “ahora” de su avatar.

Otro concepto problematizado por Maietti con respecto a los medios interactivos es el de duración. Al respecto, dice que hay dos tipos de duración: la duración controlada por el objeto (cuando el texto da una temporalidad y requiere que el jugador se adapte a ella) y la duración controlada por la experiencia (cuando el jugador dispone de tiempo ilimitado para cumplir los objetivos). Por lo general, la duración de las obras interactivas va a depender de las concreciones específicas, y puede variar significativamente.

“Cuanto más interactivo es un texto, más capaz es el usuario de marcar su propio ritmo y de establecer o evitar repeticiones, entre otras cosas, y, así, minar la efectividad de la estructura de tensión general del texto” (Maietti en Scolari, 2013: 62). Es por esto que en los videojuegos la estructura de tensión está en manos del jugador, quien forma parte del mundo ficcional: puede intervenir en él, asumiendo la posición de un *álter ego* que por lo general tiene los mismos conocimientos acerca del mundo ficcional que él. “En los medios interactivos, el tiempo está suspendido, es cambiante, paradójico e indeterminado” (2013: 63), y por lo tanto no puede ser estudiado como una estructura general del texto, sino como resultado de la interacción entre usuario y sistema (2013: 64).

Pero la interacción no puede producirse en un *vacío semiótico*, es decir que se produce en la medida en que el mundo ficcional o plano de contenido se organiza para invitar al usuario a formar parte de él. El usuario accede al mundo ficcional a través de una interfaz (la interfaz es la “superficie de contacto” entre el jugador y la máquina que ejecuta el juego), y la circulación de signos está mediada por la retroacción que el usuario, cuando interactúa con el juego en el mundo real a través de la interfaz, recibe del mundo ficcional (Maietti en Scolari, 2013: 65-67).

Otra noción que es importante para analizar un texto interactivo es la noción de **espacio**. Según Manovich, en *The Language of New Media*, el espacio representa un ejemplo del potencial de los nuevos medios para dar lugar a formas estéticas originales y sin precedentes históricos. Dentro de la novedad del espacio, el autor reconoce la importancia de considerar la estética de la navegación (si se procede por corredores, en líneas rectas, o si la navegación es libre).

Antes de alcanzar el final narrativo del juego, el jugador deberá visitar la mayor parte del espacio, “descubriendo su geometría y topología, aprendiendo su lógica y sus secretos” (Manovich, 2002: 245). En un gran número de juegos, la narrativa y el tiempo mismo del

relato están equiparados a la progresión por el espacio tridimensional: habitaciones, niveles o mundos. La narrativa entonces no es *contada* al jugador, sino que éste es quien la hace progresar a través de lo que el autor define como *acciones narrativas y exploración*. (Manovich, 2002: 247).

La acción narrativa es la que el jugador lleva a cabo para que la narración no se detenga. Si el jugador simplemente deja de moverse, deja de interactuar, la narración se detiene. Pero la acción narrativa de moverse a través del mundo del juego cumple en sí misma el objetivo de exploración, porque mirar y actuar son las actividades clave que lleva a cabo un jugador, y en los juegos es muy común que ambas ocurran en simultáneo (Manovich, 2002: 247).

En *How to do things with videogames*, Ian Bogost también reflexiona acerca de las acciones del jugador y el espacio navegable, utilizando como ejemplo el título *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001). Para Bogost, los videojuegos piden constantemente a sus jugadores que *actúen*, y a menudo la trama de sus historias está atada al recorrido físico del paisaje. Muchos juegos, además, ofrecen un espacio continuo más que uno discontinuo que puede ser recorrido deliberada y activamente (2011: 48).

Según Bogost, a pesar de que la opinión popular sugiere que *Grand Theft Auto III* es un juego que permite al jugador “hacer cualquier cosa”, en realidad ofrece muy poca libertad de acción, ya que sólo un número limitado de actos son realmente permitidos en el mundo del juego. Lo que sí ofrece es la libertad de movimiento continuo, es decir de recorrido del espacio, y para algunos jugadores esta libertad supone una actividad placentera en sí misma (2011: 48-49). Es interesante considerar este último ejemplo que utiliza el autor para ilustrar las formas de navegar el espacio de un videojuego en términos de las meta-reglas de Frasca, o como se verá más adelante al definir tácticas como parte de la perspectiva comunicacional, en términos de los usos, consumos y tácticas que emplea el jugador.

#### **2.1.4. DESARROLLADOR/JUGADOR/ANALISTA**

Lo definido con respecto a la participación del jugador en la construcción del objeto interactivo, de sus características, sus tiempos, su libertad para navegar el espacio, pone al desarrollador en un lugar interesante, ¿hasta qué punto controla o anticipa el accionar del jugador? Y para el analista es de vital importancia distinguir estos roles para ubicarlos en los polos de la producción y el reconocimiento de los discursos del videojuego. Es por esto que a continuación se definen los distintos roles que ocupan el analista, el jugador y el desarrollador con respecto a la realización, el consumo y el análisis de videojuegos.

Con anterioridad se definió, a partir del texto de la cátedra de Videojuegos y Sociedad, que en los videojuegos, como en los demás medios masivos, la relación entre el productor y el consumidor no es interpersonal, sino que va de uno (desarrollador) a muchos (jugadores).

Para los docentes de esta cátedra, en el análisis del videojuego no sólo se piensa en torno a lo que el medio habilita, lo que se puede hacer con el juego (aquí podemos ubicar la participación del jugador, y en cierta medida las limitaciones técnicas y de lenguaje a las que se enfrenta el desarrollador), sino también su contenido, lo que representa acerca de la realidad (aquí podemos ubicar al desarrollador expresando su sesgo a través de su producción artística, pero también al jugador, inscripto en su contexto, haciendo uso del videojuego y reconstruyendo el mensaje en su mente) (Rosales, 2011: 3).

Con respecto al rol del analista, el mismo texto toma de Fecé la siguiente propuesta: “La lectura crítica de los medios audiovisuales consiste en desmontar la aparente naturalidad de las imágenes, y en discutir la supuesta transparencia de los medios audiovisuales” (Fecé en Rosales, 2011: 4). El texto, además, insiste en que un análisis de los videojuegos es insuficiente si no se analiza también su contexto de uso. Lo que distingue a los videojuegos de otros medios audiovisuales es la intervención del jugador, por lo tanto el analista deberá observar no solamente la forma en que está construida la representación de la realidad, sino también de qué manera está habilitada la posibilidad de actuación en ella.

Para anticiparse a esta posibilidad de actuación, el desarrollador deberá establecer de manera inequívoca a qué tipo de jugador estará dirigido su producto. Podemos introducir así el concepto del jugador como un actor con conocimientos especializados, como lo establece Mario Rajas en su trabajo *Análisis de la participación del lector en la construcción del videojuego* (2004). Interesado en “el estudio de la creatividad bidireccional en los videojuegos”, este autor propone que en los videojuegos se producen dos funciones creativas: la enunciación discursiva del producto y la participación del jugador dentro de la configuración del proceso comunicativo y artístico.

Rajas pone en relieve la importancia del soporte de hardware o plataforma a la hora de producir “una participación cada vez más activa y envolvente por parte del jugador, que le vaya alejando progresivamente de la sensación convencional de encontrarse frente a una máquina y le vaya sumergiendo en ese mundo posible” (2004), pero utiliza como ejemplos los mismos dispositivos que con anterioridad definimos a partir de Bogost como elementos que dan textura a la simulación (dispositivos que dan al jugador un feedback sensorial). Este tipo de respuesta sensorial no habilita en el jugador una participación más activa, sino que está más relacionada con el concepto de inmersión.

Gonzalo Frasca cita a Janet Murray para definir a inmersión como el “poder del medio para ayudar al usuario a construir una creencia, más que a interrumpir su incredulidad” (Frasca en Rosales, 2011: 7). El término que utilizan estos autores para definir las acciones que el medio permiten al jugador y que tienen consecuencias en la representación es **agenciamiento**. El feedback sensorial no está relacionado con la capacidad del jugador de influir sobre la representación, sino con su inmersión en ésta.

Pero la propuesta de Rajas sobre el jugador con conocimientos especializados es

interesante: los jugadores necesitan poseer ciertos conocimientos para, por ejemplo, crear partidas en red, adaptar una computadora personal a los requerimientos de hardware de los títulos más recientes, crear *mods* y parches para juegos. Pero esto también puede extenderse a los conocimientos sobre género y lenguaje de los videojuegos, porque desarrollar habilidades a través de la práctica es un imperativo tan antiguo como el propio medio.

Al respecto, en *Muerte por videojuego*, Simon Parkin compara a los videojuegos con la música, porque ambas permiten a jugadores y músicos interpretar y apropiarse de una experiencia concebida por otro creador, “acentuar, modular, ser virtuosos. En ese sentido, las salas de juego eran escenarios públicos para la interpretación de videojuegos, donde los jugadores más diestros exhibían su talento a los espectadores” (2016: 38-39).

Otra de las comparaciones que hace Parkin es con el deporte (2016: 27) para ilustrar la faceta competitiva de los videojuegos, que cobra su forma más literal en los campeonatos de títulos como *League of Legends* (Riot Games, 2009), y en la disciplina de los eSports o deportes electrónicos. En el capítulo 4 de *Homo Videoludens 2.0*, escrito por Henry Lowood, *Cultura de la repetición: acción y visión en los videojuegos*, el autor destaca a la demostración como uno de los modos principales de funcionamiento de los videojuegos, y nos propone un nuevo tipo de jugador: el jugador comunitario, aquel que juega para otros, registra y difunde las acciones del juego (2013: 108-110). Podemos identificar así, además de aquel que se dedica a la exhibición en espacios públicos y la participación en competencias, al jugador comunitario como aquel que genera contenidos como *Let's Plays* y *Walkthroughs* para redes sociales como Youtube, y Streaming en vivo a través de plataformas como Twitch.

Volviendo sobre la idea de que el desarrollador del videojuego necesita establecer de manera inequívoca el tipo de jugador al que estará dirigido su producto, podemos expandir esta idea gracias al aporte de Mario Rajas, quien sugiere que en la realización, la creatividad está asociada al tratamiento de las *sustancias expresivas* que forman materialmente un videojuego: el aspecto audiovisual (imagen gráfica, fija y secuencial; infografía y texto; banda sonora; voces, diálogos, sonidos ambiente) tiene como referencia principal el lugar del jugador con respecto al texto (2004).

Rajas identifica a estas sustancias expresivas con el discurso del videojuego, y como complemento a éste pone a los contenidos: espacio, tiempo, acciones y personajes (que completan el entramado narrativo del videojuego). En la mayoría de los juegos la intervención activa del jugador se da en los segundos, mientras que los primeros se reservan a la actuación del creador. Al intervenir sobre los contenidos, el jugador genera su propia secuencia de juego, guiándose tanto por la trama lineal establecida como por sus propias intenciones; pero por otro lado, como se mencionaba anteriormente, hay jugadores que se han apropiado de una parte de la creación de videojuegos, generando contenido propio.

Hasta aquí definí de qué maneras el jugador puede intervenir sobre el juego, y cómo es el desarrollador quien diseña las reglas de esa intervención, pero falta introducir un

concepto clave: el de mecánicas de juego, o *game mechanics*. Miguel Sicart, en su artículo *Defining Game Mechanics* (2008) ofrece la siguiente definición del término: “las mecánicas de juego son métodos invocados por agentes, diseñados para interactuar con el *game state*” [12]

Los métodos son los mecanismos que tiene un objeto para acceder a los datos dentro de otro objeto, por lo tanto una mecánica de juego es la acción invocada por un agente para interactuar con el mundo del juego, constreñido por las reglas del juego. Sicart entonces habla del agenciamiento del jugador en relación con los métodos: las acciones que el jugador puede llevar a cabo dentro del espacio de posibilidad creado por las reglas son los métodos de agenciamiento dentro del mundo del juego. Y no sólo por el jugador, sino por cualquier agente, incluyendo a aquellos que son parte del sistema, como por ejemplo, los personajes no-jugables cuyo comportamiento se rige por inteligencia artificial.

La diferencia entre las mecánicas del juego y las reglas del juego, es que las primeras conciernen a la interacción con el juego —están modeladas con base en el agenciamiento—, mientras que las segundas dan lugar al espacio de posibilidad en el que esa interacción es posible —están modeladas para el agenciamiento— (Sicart, 2008).

Estas definiciones formales, si bien tienen un contenido bastante más técnico de lo que pareciera requerir este trabajo, permiten conocer en mayor profundidad del rol del desarrollador del videojuego. Además, Sicart destaca la capacidad de los jugadores de apropiarse del agenciamiento dentro del mundo del juego y comportarse de maneras impredecibles. Para el autor, una cosa es lo que el diseñador prevé y otra muy distinta es la forma en que los jugadores realmente interactúan con el mundo del juego.

Ya se hizo referencia a esto con anterioridad con el ejemplo de Bogost del jugador de *Grand Theft Auto III* que utiliza las mecánicas de manejo de vehículos para recorrer el paisaje, el mapa del juego, en lugar de trasladarse entre los objetivos que demandan la trama y las misiones del juego. A estos ejemplos Sicart los explica como los casos en que una mecánica de juego se utiliza con fines ajenos a la jugabilidad.

Para definir la posición del analista podemos referir a dos fuentes: una, procedente del campo de los *Game Studies*, el autor Gonzalo Frasca y su trabajo *Juego, videojuego y creación de sentido* (2009) y la segunda, procedente del campo de la comunicación, el capítulo *Problemas de la observación de los fenómenos comunicacionales* escrito por Sergio Moyinedo para el cuaderno de cátedra de Comunicación y Cultura (Cátedra I) de la Facultad de Periodismo y Comunicación social — UNLP.

Frasca reconoce dos formas de interpretar al juego. Por un lado la interpretación semiótica tradicional, que observa al juego desde disciplinas como la lectura, el cine, la música, la escultura: “cuando un niño juega con soldaditos tanto el jugador como los observadores interpretan el evento de acuerdo a las características de los elementos de juego

(formas, colores, diseños, etc.)” (2009: 38). La otra forma es la que Frasca, a partir de la teorización de Espen Aarseth, denomina interpretación del plano ergódico, relacionada con la manipulación física de los objetos involucrados.

Los géneros ergódicos (entre ellos el juego) producen signos que, además de tener varias interpretaciones posibles, tienen múltiples manipulaciones posibles. Cualquier estado de un juego, que de por sí es polisémico y abierto a la interpretación, también es susceptible a ser modificado por los jugadores, de acuerdo a reglas preestablecidas; y esta manipulación es física y no metafórica, la obra se modifica formalmente a través de la manipulación y, por ende, también su significado (Frasca, 2009: 38).

Para Frasca la ludología, como disciplina que estudia los juegos, videojuegos y juguetes, permite entender mejor la relación entre las reglas y los signos materiales. El objetivo de su trabajo es introducir el campo de la retórica del juego como la creación de sentido a través del acto de jugar (con juegos, juguetes y videojuegos), y propone tres dimensiones necesarias para entender cómo los juegos comunican ideas y valores tanto a jugadores como a observadores: *playworld*, *mecánica* y *playformance*.

*Playworld* es el espacio del juego, en el sentido físico y material: incluye tanto objetos como el espacio donde se manipulan (en el caso del fútbol sería la pelota, el estadio, el cuerpo del jugador, en los videojuegos se trata de las palabras, imágenes, textos, sonidos que componen la experiencia) (Frasca, 2009: 29-40); la *mecánica*, para Frasca, está identificada con las reglas del juego, y sugiere que a través de las reglas es posible persuadir, explicar o exponer ideas (2009: 40-41); por último, la *playformance* observa la dimensión física del juego, el rol que cumple el cuerpo del jugador en el juego: “Hacer, tocar y moverse no son simplemente acciones pero también son maneras de entender el mundo, formas que tiene nuestro organismo de adquirir información y entender el mundo” (2009: 43).

Hasta aquí pudimos definir las dimensiones que deberá observar el analista a la hora de analizar al videojuego. En *Problemas de la observación de los fenómenos comunicacionales* (2011), Sergio Moyinedo reflexiona acerca del vínculo con el texto televisivo, pero podemos extrapolar algunas de sus conclusiones al caso del texto-videojuego.

Moyinedo explica que ninguna percepción es inocente, sino que la observación (en este caso se refiere a la espectación televisiva) se organiza en torno a saberes no formalizados acerca del mundo, que provienen de la cultura. La vinculación entre el espectador y el texto está organizada y regulada por los esquemas perceptivos que provienen de ella (2011: 24).

Las operaciones que un espectador lleva a cabo cuando ve televisión (o cuando juega a un videojuego) dependen de la posesión de un conjunto de saberes acerca del dispositivo, de los tipos discursivos, de los géneros y los estilos que configuran la práctica televisiva contemporánea, si bien ninguna de estas determinaciones nos es visible al momento de ver televisión (Moyinedo, 2011: 24). De la misma manera podemos proponer que cuando el

jugador juega a un videojuego lleva a cabo operaciones que dependen de la posesión de un conjunto de saberes del mismo tipo (acerca del dispositivo, los tipos discursivos, los géneros y los estilos).

Que estas operaciones no sean visibles al momento de la espectación no significa que no puedan ser observadas, pero esta tarea está reservada para el analista. Los términos espectador/analista (o jugador y analista) no designan necesariamente a personas diferentes, sino a “dos posiciones de observación posibles frente a un fenómeno social” (Moyinedo, 2011: 25).

Moyinedo retoma las denominaciones de Niklas Luhmann con respecto a estas dos posiciones de observación, quien plantea la distinción entre un observador de primer orden (el espectador, el jugador) y un observador de segundo orden (el analista). Cuando se dice que las operaciones que constituyen los comportamientos de observación no son visibles para el observador de primer orden, significa que éste ha naturalizado los comportamientos de observación a tal punto que no percibe su determinación histórica (2011: 26).

Para Moyinedo, es este olvido de su condición de observante lo que le permite permanecer en la creencia de las representaciones que se hace del mundo; si el observador de primer orden tomara conciencia acerca de la historicidad de su observación, sería consciente del carácter parcial de su observación, y todas sus representaciones serían relativizadas, haciendo imposible la vida social (2011: 27).

Por otro lado, “El observador de segundo orden es un observador de observaciones” (2011: 28). Esto significa que el observador de segundo orden no deja de ser un observador de primer orden, sino que, si bien puede observar las operaciones que determinan la observación de primer orden, permanece ignorante acerca de su propia actividad, “ignora *durante el análisis* las operaciones que organizan la vinculación analítica con su objeto de análisis” (2011: 28).

El analista u observador de segundo orden, observa operaciones: el observador de primer orden tiene delante de sí un texto del cual obtiene un sentido sin percibir las condiciones históricas que lo configuran, mientras que el objeto de la observación analítica consiste en las operaciones que determinan históricamente la apropiación del mensaje, ciertos modos de circulación social de sentido (Moyinedo, 2011: 29).

En la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, el analista ocupa una posición *metadiscursiva*, por fuera de las relaciones discursivas que observa: así como antes se dijo que el observador de primer orden tiene delante de sí el texto del cual deriva sentido, el analista tiene delante de sí lo que Verón llama “unidad mínima de la red discursiva” (Verón en Moyinedo, 2011: 35). Esta unidad mínima consiste en el sistema de relaciones entre un discurso, sus condiciones de producción y sus condiciones de reconocimiento, y es a través del análisis de esta unidad que el analista puede dar cuenta de los procesos de circulación de

sentido que organizan la vida social.

A continuación, como parte de la perspectiva comunicacional de este trabajo, se definirá en mayor profundidad la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón.

## **2.2. PERSPECTIVA COMUNICACIONAL**

### **2.2.1. COMUNICACIÓN**

En *Abrir la Comunicación* (2003), Florencia Saintout dedica el capítulo “*La ruptura. Un campo en movimiento*” a trazar una genealogía de los desplazamientos en los modos de entender a la comunicación que se produjeron en América Latina durante las décadas de los ochenta y noventa.

Estos desplazamientos consistieron en el entendimiento “de la comunicación como cuestión de medios hacia la cultura como espacio de identidades”; “la comunicación entendida como cuestión de sujetos y no sólo de aparatos” y “la comunicación como cuestión de producción y no sólo de reproducción” (2003: 81-82). Este cambio de paradigma permitió reconocer a la comunicación no como el estudio de los medios como objeto, sino de la construcción social de sentidos, y “ubicarla en la cultura, como aquello que se define en el entremedio de las estructuras materiales de existencia y las dimensiones simbólicas de las mismas” (2003: 84)

Estas innovaciones implicaron desviar el foco de la atención de los estudios de la comunicación, que estaba puesto en las capacidades de transmisión de información de la tecnología y sus efectos, a los modos posibles de visiones y divisiones de mundo que realizan los hombres, a las transformaciones de la vida cotidiana que contemplan los modos de sentir, ver, conocer y congregarse. Es una visión de comunicación que implica entender a la cultura como una dimensión significativa de lo social, espacio en el que se disputan los sentidos que una comunidad da al mundo que vive, y la legitimidad de estos sentidos. A la luz de esta concepción la cultura adquiere una dimensión doble: como espacio de creación e innovación de las prácticas sociales, y por otro lado, de dominación y reproducción (Saintout, 2003: 81-82).

Poner la mirada sobre las transformaciones de la vida cotidiana implica reconocerla como un espacio en el cual los hombres construyen su propia identidad, y es también en ella donde el estudio de los medios interesa a la investigación, para indagar acerca del lugar que ocupan en la creación de sentidos colectivamente admitidos como legítimos (Saintout, 2003: 82).

Por último, uno de los puntos más relevantes para el tema de esta investigación corresponde a la idea de que existen fenómenos comunicacionales que producen efectos sobre

los individuos, ubicando al receptor como un actor pasivo y susceptible a la influencia externa. Cuando los estudios de la comunicación cuestionan esta premisa, es porque se entiende a la comunicación como una cuestión de producción y no de reproducción: el sujeto no sólo reproduce estructuras, sino que debe tenerse en cuenta su capacidad de creación y resignificación social de los medios masivos (Saintout, 2003: 82-83).

Esto nos permite ver a la recepción no como una etapa final del proceso de comunicación, sino, como sugiere Saintout, tras “salir del imperio del texto y comenzar a preguntar por los con-textos”, es necesario analizar la relación entre texto y lector inscrita en el contexto de las estructuras de poder que la atraviesan, y del contexto inmediato (social, histórico, político, personal), porque “el encuentro entre texto y lector jamás es inaugural” (2003: 83). Estudiar la recepción implica analizar los usos, las tácticas, las estrategias, articuladas con el texto, que siempre plantea constricciones y posibilidades limitadas de lectura.

En *Nociones para pensar la comunicación y la cultura masiva* (1985), María Cristina Mata describe los modelos explicativos que se usaron para comprender a la comunicación, y reflexiona acerca de su capacidad modelizante, es decir, la capacidad que tuvieron para influir sobre las formas de hacer y pensar comunicación. El pasaje del modelo informacional al entendimiento de la comunicación como producción de sentido y hecho cultural es similar al descrito por Saintout, pero es útil definir a este primer modelo para entender mejor la necesidad de su superación, de qué forma influyó sobre las formas en que hoy vemos, estudiamos y hacemos comunicación, y porque además es todavía un modelo legitimado en algunos ámbitos educativos.

El modelo informacional plantea a la comunicación como un proceso de transmisión de significados que se inicia con un emisor y finaliza con un receptor, y se realiza a través de un canal. El éxito de la comunicación entendida como transmisión depende de que el destinatario reciba exactamente lo que el remitente organizó como mensaje a transmitir. Tanto emisor como receptor manejan un mismo código, entendido como un sistema de reglas que atribuye un determinado valor, pero no un cierto significado (Mata, 1985: 2).

Este esquema inicial fue expandido y reformulado al incorporar las nociones de contexto, entendido como la influencia que ejercen los grupos de pertenencia sobre los individuos que realizan las operaciones de interpretación de los mensajes y sobre sus efectos, y las nociones de ideología y manipulación. De esta forma, el modelo informacional se complejizó y se legitimó como el modelo apto no sólo para abordar la transmisión de señales entre máquinas, sino también los procesos de intercambio entre seres humanos, pero no dejó por ello de ser una matriz de carácter instrumental y lineal (Mata, 1985: 2).

Lo que queda por fuera de este modelo son numerosos modos masivos de comunicación cuyo propósito no es la transmisión de información, como las manifestaciones colectivas (religiosas, políticas) y las ceremonias y rituales que hacen a la vida en sociedad.

Pero incluso para el caso de los mensajes producidos y difundidos a través de los medios de comunicación, que tienen la apariencia de un proceso de transmisión, el modelo resulta limitado: para Mata, el modelo informacional distorsiona la comprensión de los medios masivos como formas de organización cultural, y los reduce a la dimensión de transportadores de señales (1985:3).

Otra de las limitaciones de este modelo es en la comprensión de los intercambios entre seres humanos, asignando a emisores y receptores una relación de simetría idéntica a la que existe entre las máquinas con respecto a los códigos. De esta manera se reduce al acto comunicativo a la transmisión de un mensaje que, soslayando las variables psicológicas y sociológicas que caracterizan a los sujetos, posee un significado correcto, que el receptor debe percibir de manera correcta para asegurar el éxito de la comunicación, y cualquier desviación en su comprensión es considerada ruido. Así se crea la imagen de un receptor cuya actividad está menguada, porque es una réplica en espejo de la figura del emisor (Mata, 1985: 3-4).

A partir de esta última concepción se consolidó la idea de que la información consiste en una transmisión unilateral de mensajes mientras que la comunicación es intercambio de mensajes. Al incorporar al modelo la noción de reciprocidad, entendida como la capacidad para emitir en igualdad de condiciones, se rechazó la pasividad del rol del receptor, pero se dejó por fuera de la comunicación a un número de actos comunicativos que no siempre implican la posibilidad de respuesta o réplica directa. Si bien en muchas situaciones el intercambio comunicativo es desigual en términos de saber y poder, impugnar la falta de reciprocidad implica desconocer la actividad propia del receptor, la capacidad que tiene incluso la escucha como acción comunicativa (Mata, 1985: 3-5).

Es por esto que fue necesaria la superación del modelo informacional. Para esto fue fundamental “la consideración de las prácticas comunicativas como espacios de interacción en los que se verifican procesos de producción de sentido” (Mata, 1985: 5). En esta línea, la teoría de los discursos sociales de Eliseo Verón, tiene como una de sus proposiciones clave el carácter no lineal de la circulación del sentido. Esto significa que “un discurso, producido por un emisor determinado en una situación determinada, no produce jamás un efecto y uno solo” (Verón en Mata, 1985: 5), sino un campo de efectos posibles. Para Verón, el sentido nunca opera según una causalidad lineal, y esta es una propiedad fundamental del funcionamiento discursivo, que llama el **principio de la indeterminación relativa del sentido**.

Así, en lugar de producirse una *transferencia* entre emisor y receptor, tanto en la esfera de la emisión como en la de la recepción existe *producción* de sentido, incluso cuando la relación entre estas esferas sea desigual. Como consecuencia, se rescata al receptor como un actor sin cuya actividad el sentido no podría ser producido, en lugar de ocupar la posición de recipiente pasivo o decodificador mecánico.

El riesgo que se corre al llevar esta postura a un extremo es el de confundir esta reivindicación de la actividad de los receptores con una “total libertad resignificadora”,

negando la capacidad de configuración de un campo de efectos limitado o efectos de sentido posibles que tienen los discursos. El poder de determinación de los emisores se vuelve evidente en las prácticas discursivas de naturaleza masiva: sobre lo que se dice, sobre las reglas del discurso, e incluso, destaca Mata, la forma en que la comunicación masiva, práctica y educativa, ha modelado de cierta manera a los receptores de esos discursos (Mata, 1985: 5-6).

El otro extremo de estas posturas es el que representan las teorías simplistas de la manipulación, que postulan la total libertad de los emisores. El emisor busca generar adhesión, aceptación, consumo, y esto lo obliga a generar estrategias de anticipación que tomen en consideración las condiciones de recepción de su discurso, la situación y competencia de los receptores. La comunicación entonces se vale de las ideas de contrato y negociación entre las partes. Lo que se intercambia no son mensajes producidos y recibidos en torno a códigos, sino conjuntos textuales: prácticas que no remiten a un sólo código, sino a otras prácticas y sus respectivos productos. Es por esto que la comunicación es un hecho y matriz cultural (Mata: 1985: 6).

Conviene agregar a estas definiciones la creciente tendencia a la transdisciplinariedad del campo académico de la comunicación que argumenta María Immacolata Vassallo de Lopes en *El Campo de la Comunicación: reflexiones sobre su estatuto disciplinar* (2000). El artículo analiza el avance de la transdisciplinariedad en la institucionalización del campo académico de la comunicación en Brasil, pero es posible extender el alcance de este fenómeno a nuestro país. Sin ir demasiado lejos, o incluso sin movernos de la institución que nos convoca, la transdisciplinariedad es una herramienta a la que se le confiere una importancia central en los estudios de la comunicación y llega a constituir un uso común en la Licenciatura en Comunicación Social de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata.

Vassallo de Lopes argumenta que fueron los cambios, que se describieron anteriormente como los desplazamientos en los estudios de la comunicación, los que propusieron nuevos desafíos no sólo metodológicos y teóricos, sino también epistemológicos. Al aceptar la complejidad y multidimensionalidad de los fenómenos comunicativos, “en un mundo cada vez más globalizado, multiculturalizado y tecnologizado, pero también cada vez más fragmentado y desigual” (2000: 77), lo que empezó a producirse fue un movimiento de intersección, de convergencia de saberes especializados sobre comunicación.

Desde las ciencias sociales existe una discusión histórica acerca de su propia disciplinarización, que argumenta que la división interna en estas ciencias se produjo por decisiones institucionales más que por un criterio propiamente epistemológico. La creciente heterogeneidad de las disciplinas, la apertura de los límites de los tópicos de investigación aceptables, llevaron a la creación de designaciones “inter-disciplinares”, como las ciencias de la comunicación.

También existe una concepción acerca de la comunicación no sólo como un aspecto más de la modernización, sino como el propio centro de este proceso, lo que ubica a la comunicación como el espacio en el que la objetividad misma del mundo se constituye: la sociedad de la comunicación, entender a la realidad del mundo no como una reunión de visiones disciplinares basadas en el empirismo, sino como algo que se construye como contexto de múltiples narrativas. Es a partir de estos procesos que comienza a producirse la institucionalización transdisciplinar de los estudios de comunicación. (Vassallo de Lopes 2000: 78-81)

Esta propuesta “no implica disolver la formación de investigadores ni la práctica científica en generalidades, pero sí en articular en ella la experiencia y los recursos de diversos ramos y enfoques en una síntesis” (Vassallo de Lopes, 2000: 82) que no sólo conforme a la lógica científica para la producción de conocimiento, sino que también responda a las necesidades sociales.

## **2.2.2. TEORÍA DE LOS DISCURSOS SOCIALES**

En *¿Cómo es posible la comunicación? Sobre lo improbable y lo indeterminado en la producción de sentido* (2011), Mariano Fernández define a la comunicación como “una interacción gobernada por relaciones de asimetría, indeterminación y contingencia”. Al tratarse de una interacción, el autor explica que no son los individuos las “unidades mínimas” en la producción de sentido, sino que la interacción misma es esa unidad (2011: 38-39).

Uno de los teóricos que pensó a la comunicación de esta manera y lo sistematizó en una teoría fue Eliseo Verón, autor de *La Semiosis Social* (1988), obra con la que fundó la teoría de los discursos sociales. Los aportes de este autor ya fueron mencionados brevemente con anterioridad en este trabajo, por eso es importante ahora explicar en profundidad los alcances y las definiciones de su teoría.

La teoría de los discursos sociales de Verón descansa sobre una doble hipótesis: que toda producción de sentido es necesariamente social (no se puede describir ni explicar un proceso significativo sin explicar sus condiciones sociales productivas), y que todo fenómeno social es, en una de sus dimensiones constitutivas, un proceso de producción de sentido (Verón, 1993).

El enfoque de la teoría de Verón pone como prioridad al análisis del funcionamiento de los procesos de producción de sentido en la sociedad, y al discurso y los intercambios discursivos como el centro: porque es sólo en el nivel de la discursividad que el sentido manifiesta sus determinaciones sociales, y los fenómenos sociales su dimensión significativa (Fernández, 2011: 40-41). Esta afirmación que hace Verón es porque, según su teoría, sólo considerando a la producción de sentido como discursiva se puede contemplar el anclaje del sentido en lo social y de lo social en el sentido (Verón, 1993).

Sin producción de sentido no existiría organización material de la sociedad, ni instituciones, ni relaciones sociales: la producción de sentido es el verdadero fundamento de lo que se llama “representaciones sociales”. Para esta teoría, el análisis de los discursos sociales abre el camino al estudio de la construcción social de lo real, sin la complicación del modelo subjetivista del actor (Verón, 1993).

Verón afirma que toda producción de sentido tiene una manifestación material, y esta materialidad es la condición esencial para el estudio empírico de la producción de sentido. Se parte de paquetes de materias sensibles investidas de sentido, que toman la forma de productos: en otras palabras, los productos son configuraciones de sentido identificadas sobre un soporte material, que constituyen fragmentos de la semiosis.

La teoría utiliza el concepto de discurso como teórico, por oposición a la noción descriptiva de texto. En el plano empírico, el texto son los objetos concretos que se extraen del flujo de la circulación de sentido: texto equivale a “conjunto signifiante”, que es un paquete compuesto, en su mayor parte, por materias signifiantes, que se hallan en la superficie de lo social. Los textos constituyen un punto de partida para producir el concepto de discurso (Verón, 1993, 2004).

El concepto de discurso corresponde a un modo de aproximación a los textos, consiste en “un cierto enfoque teórico en relación con un conjunto signifiante dado” (Verón, 1993: 17). Discurso no designa a la materia lingüística, sino a “todo conjunto signifiante considerado como tal (es decir, considerado como lugar investido de sentido), sean cuales fueren las materias signifiantes en juego” (Verón, 2004: 48), independientemente de su soporte material, un discurso es una configuración espacio-temporal de sentido (Verón, 1993). De esta manera, todo lo que se produce, lo que circula y lo que engendra efectos en el seno de una sociedad constituye discursos de distintos tipos.

Para Verón, el sentido es dependiente de un sistema productivo, lo que significa que, como cualquier otro sistema productivo, consiste en una articulación entre producción, circulación y consumo: una teoría de la producción social de los discursos no puede limitarse únicamente a la producción de los mismos. El análisis discursivo consiste en la descripción de una serie de operaciones discursivas, por las cuales la o las materias signifiantes que componen el paquete textual analizado han sido investidas de sentido. Las operaciones no son visibles en la superficie textual, sino que deben reconstruirse o postularse a partir de las marcas que dejan en la superficie.

Para la descripción de estas operaciones discursivas, el punto de partida es la recepción; así como en el concepto de analista como observador de segundo orden, Verón afirma que quien analiza un conjunto textual es también un receptor. Si el punto de análisis de las operaciones discursivas es la lectura, o como lo llama Verón el “efecto de sentido”, durante el análisis se generan dos modelos: un modelo de la producción del discurso y un modelo del consumo del discurso, que nunca son idénticos. Otra forma de referirse a estos

modelos que utiliza el actor es la de las gramáticas de producción (reglas de generación) y las de reconocimiento (reglas de lectura). Todo esto significa que en relación con un conjunto textual cualquiera, siempre existen dos lecturas posibles: la del proceso de producción del discurso, y la del consumo o recepción de ese mismo discurso.

Las operaciones de asignación de sentido en las materias significantes están compuestas por las reglas de generación y de lectura, y se accede a su reconstrucción o postulación a través de la identificación de las marcas en su superficie. Se les llama marcas cuando su relación con las condiciones productivas no está especificada; cuando se especifica la relación se habla de huellas de uno u otro conjunto de relaciones.

A los mecanismos que definen la relación entre las condiciones de producción y las condiciones de reconocimiento se los llama circulación. La circulación es producida socialmente, por lo tanto las condiciones de constitución del campo de efectos de sentido varían según la naturaleza de la circulación, y ésta sólo deviene visible en el análisis como diferencia entre los conjuntos de huellas. Una vez producido el discurso, las condiciones de producción permanecen siempre las mismas, mientras que la recepción se modificará indefinidamente.

El texto no es un “lugar autónomo de sentido”, y un objeto significativo sólo deviene legible en relación con criterios que se deben explicitar al momento de realizar el análisis, y que movilizan elementos que tienen que ver con sus condiciones productivas. Un discurso es un punto de pasaje de sentido, en sí mismo “no refleja nada”: los objetos que interesan al análisis de los discursos son **sistemas de relaciones** que todo producto significativo mantiene con sus condiciones de generación y con sus efectos.

Verón afirma que el análisis discursivo de un conjunto textual también es textual, porque las condiciones de producción de un conjunto textual cualquiera consisten en otros textos. Todo proceso de producción de un texto es a la vez un fenómeno de reconocimiento, y lo inverso también es cierto: un conjunto de efectos de sentido, expresado como gramática de reconocimiento, sólo puede manifestarse bajo la forma de uno o varios textos producidos. De esta manera se establece que el análisis de los discursos siempre es interdiscursivo. El procedimiento comparativo es el principio básico del análisis de los discursos.

Esta teoría exige abandonar el subjetivismo que aqueja a las teorías comunicacionales (Fernández, 2011). El sentido no es subjetivo porque no se halla en la intención de un actor, ni objetivo porque no “está en la lengua”, sino que es una relación compleja entre la producción y la recepción, en el seno de los intercambios discursivos (Fernández, 2011). Es en la articulación entre la producción y el reconocimiento (la circulación) en donde se deberá concentrar el análisis.

El analista se ubica sobre el intercambio discursivo, concebido como sistema de relaciones: el sentido está afectado de indeterminación, porque al no ser lineal la circulación

discursiva, de un discurso producido es imposible deducir sus efectos, y nunca un discurso producirá un efecto, y uno solo. Es por esto que tomar a un videojuego cualquiera como objeto de análisis, aislado de sus condiciones productivas, y buscar a partir de sus contenidos deducir sus efectos no conduce a ninguna parte.

Para Verón, en la comunicación mediatizada, el esquema de la comunicación es “asimétrico e irreversible”: no puede asegurarse una equivalencia entre las gramáticas de producción y reconocimiento, y en la mediatización la articulación producción-reconocimiento es irreversible en el tiempo. El desfase espacio-temporal entre producción y reconocimiento, inscripto en la dinámica de la circulación, se acentúa con el uso de soportes materiales tecnológicos autónomos de actores individuales, habilitando la emergencia de nuevas modalidades de comunicación colectiva. Cuanto más se mediatiza una sociedad, más compleja y heterogénea es.

### 2.2.3. DISPOSITIVO Y MATERIA SIGNIFICANTE

En *La importancia de la noción de dispositivo dentro de los estudios sobre la producción social de sentido* (2011), Ana Garis estudia la utilidad de la reflexión sobre el dispositivo tecnológico para el análisis de los fenómenos de producción de sentido. Distintos medios presentan diferencias en cuanto a la posibilidad de incluir ciertas materias significantes, que habilitan distintas situaciones espectatoriales:

Las posibilidades que brindan los dispositivos que incluyen los diferentes medios se articulan con los géneros mediáticos y con la construcción de la realidad teniendo como base la clase de materialidad signíca que cada dispositivo habilita, lo que produce consecuencias tanto en la instancia de producción como en la de reconocimiento (Garis, 2011: 56).

**Dispositivo** se llama al herramental tecnológico que permite el intercambio discursivo que no sea el contacto en persona, “cara a cara”. La presencia del dispositivo introduce saltos espaciales y temporales, Verón se refería a esto como el desfase entre producción y reconocimiento, y coincide con Garis en que el desfase se acentúa en la comunicación mediatizada.

**Técnica** es el término que se usa para hablar de la base tecnológica que permite la producción de determinada materia signíca, mientras que **medio** incluye a todos los dispositivos técnicos que permiten la relación discursiva entre individuos y/o sectores sociales por fuera del contacto interpersonal. El concepto de dispositivo contiene a ambas nociones.

El dispositivo técnico mediático introduce un campo de variaciones (de tiempo, espacio, presencias del cuerpo) que modalizan el intercambio discursivo. La posibilidad de reflexión a partir de la teoría de los discursos sociales descansa sobre dos cuestiones

fundamentales: la de la materialidad del sentido y su dimensión translingüística (el sentido no es sólo lingüístico, no manifiesta sólo como fenómeno psíquico, sino que existe en sus manifestaciones materiales).

Al estudiar la relación de todo discurso con sus condiciones productivas (tanto de recepción como de producción) se debe tener en cuenta cómo el dispositivo tiene influencia sobre las propiedades del discurso analizado.

Garis explica que la transformación de una tecnología en un medio sometido a ciertas condiciones de producción y que da lugar a ciertos usos, es un proceso que requiere de algún tiempo. En ese tiempo, además de la aparición de cierta tecnología, se debe instaurar en la sociedad un saber sobre ella que establezca cómo consumirla, así las tecnologías y los saberes del público acerca de ellas determinan los efectos de sentido (2011: 61). Las posibilidades de un dispositivo tecnológico no se relacionan de manera lineal con los usos ni con los efectos, todo esto se da en una trama discursiva donde las relaciones son múltiples e incluyen vínculos con otros discursos que en el decurso de la historia pueden generar particularidades específicas.

#### **2.2.4. SOBRE LA RECEPCIÓN**

En *Los estudios de recepción en Argentina hoy: rupturas, continuidades y nuevos objetos* (2006), Florencia Saintout y Natalia Ferrante hacen un recorrido histórico por las perspectivas que abordaron a los estudios de recepción en nuestro país. La ruptura a la que refiere el título se refiere a la vertiente que a partir de la década del ochenta llevó a contemplar a la recepción como el abordaje de las condiciones de reconocimiento.

Esta ruptura permitió deshacerse de algunos de los problemas que venían arrastrando los estudios de la recepción, como la cuestión acerca de si es un proceso predominantemente individual, grupal o colectivo; la determinación de los alcances de las lecturas e interpretaciones; la libertad del consumidor frente a la idea del control global y la pasividad absoluta, entre otros.

Plantear los estudios de la recepción en términos de condiciones de reconocimiento permite entender que en la instancia de reconocimiento se ponen en relación los discursos o conjuntos discursivos con otros. En la actualidad los estudios de recepción no piensan a la producción como inicio y fundamento de la comunicación, sino como parte de procesos culturales complejos de los cuales las audiencias participan activamente.

En *Cajas chinas: Martín Barbero, lector de De Certeau* (2010), María Graciela Rodríguez analiza la influencia de Michel De Certeau en la obra de Martín Barbero para la construcción de una teoría acerca de la vinculación entre la cultura popular y los dispositivos de la industria cultural. Rodríguez explica que la perspectiva de De Certeau sitúa el análisis de

la dinámica cultural en términos de una disputa desigual entre poderosos y débiles, entre productores y consumidores, entre estrategias y tácticas.

Lo que importa a De Certeau son los movimientos que realizan los sujetos en las fisuras que dejan las restricciones del sistema. Estos movimientos dejan marcas (ocultas, invisibles), y De Certeau los llama consumos. Los consumos no son el punto final de un proceso cerrado, sino el comienzo de una actividad-otra, invisible. El autor define al consumo como una forma de producción casi invisible, que casi nunca se distingue por productos propios sino por el arte de utilizar los que le son impuestos (Rodríguez, 2010).

Lo que los consumidores producen tiene para De Certeau la forma de “trayectorias tácticas”, mediante las cuales seleccionan fragmentos de la producción que les es impuesta para componer con ellos historias originales y, con ellas, manifestar intereses y deseos diferentes. Lo importante no es contar *lo que se utiliza*, sino las *maneras* en las que se lo utiliza, describir la actividad misma a través de la cual los consumidores “se valen de”.

El modelo que propone para realizar esta tarea consiste en la distinción entre las estrategias y las tácticas. En palabras de De Certeau, la estrategia es el cálculo o manipulación de las relaciones de fuerzas que se hace posible desde que un sujeto de voluntad y de poder resulta aislable, y postula un lugar identificable como propio que sirva como base donde administrar las relaciones con una exterioridad vista como metas o amenazas. Algunos ejemplos que propone como sujetos de poder son empresas, ejércitos, ciudades, instituciones, relacionados con una exterioridad que pueden ser los clientes, los competidores, el enemigo, el territorio adyacente a la ciudad, los objetivos (2000: 42).

Las estrategias son acciones que, gracias al principio de un lugar de poder (la propiedad de un lugar propio) elaboran lugares teóricos (sistemas y discursos totalizadores) capaces de articular un conjunto de lugares físicos donde se reparten las fuerzas. (De Certeau, 2000: 45)

La táctica es una acción calculada que existe en relación con las estrategias: no tiene condición de autonomía, siempre opera desde el lugar del “otro”. Determina la ausencia de un lugar propio y debe actuar en un terreno impuesto por una fuerza ajena, para esto aprovecha las ocasiones y depende de ellas, se vale de las fallas que se abren en la vigilancia del poder propietario. La táctica se encuentra determinada por la ausencia de poder, como la estrategia se encuentra organizada por el principio de un poder (De Certeau, 2000: 43-44).

De Certeau sugiere una nueva forma de pensar las prácticas cotidianas de los consumidores: suponer de entrada que son de tipo táctico. Como explica Rodríguez, al no estar determinadas por completo por las reglas, las tácticas implican cierta indeterminación. Las prácticas cotidianas producen cultura y modifican lentamente las representaciones autorizadas de la cultura “oficial”. Las prácticas se deberán juzgar por sus operaciones: cómo los sujetos hacen re combinaciones de reglas y productos existentes, el uso de eso existente

desde un lugar que no les es propio.

Barbero caracteriza a los consumos como “los usos populares de lo masivo”, y propone que no solamente los consumidores dejan marcas en el texto de los productores a través de sus lecturas desviadas, sino que los productores a su vez recogen esas marcas y las ponen en escena, las hacen circular, las reincorporan a los textos *massmediáticos*.

### 2.3. VIOLENCIA

Los videojuegos tienen, históricamente, una relación muy particular con la violencia. Por un lado, la violencia y la agresividad son dos de las mecánicas más frecuentes de interacción en el videojuego: son muchísimos los títulos cuyo objetivo consiste en la derrota o destrucción de un enemigo. Esta destrucción, desaparición o derrota de un otro tiene representaciones visuales variadas, en las que el cuerpo del enemigo desaparece y a veces permanece, a veces sangra, a veces no, a veces el enemigo es noqueado o paralizado, a veces muere, a veces se lo puede evadir, y a veces el juego no ofrece otra opción que la confrontación.

Por otro, en la historia del medio se han producido incontables controversias con respecto a los efectos de las imágenes violentas y la representación del accionar delictivo y agresivo que presentan algunos títulos. La insistencia entre la vinculación entre los crímenes violentos perpetrados por personas jóvenes y el consumo de videojuegos continúa vigente hasta hoy [13].

En *Muerte por videojuego*, Simon Parkin habla de lo inconsecuentes que resultan la mayoría de las muertes en los videojuegos: “En los videojuegos nadie se acuerda del primer muerto. Si recuerdas tu primer videojuego es posible que llegues a recordar la localización (...), pero, ¿un nombre, una fecha, una cara? Es poco probable.” (2016: 119). Lo que provoca este olvido no es solamente la cantidad abrumadora de muertes que lleva a cabo un jugador (“el rastro de muerte que dejamos los asesinos digitales es de proporciones genocidas”), sino también la falta de consecuencias que tienen estas matanzas, que además tampoco resultan memorables.

Una vez retirado de su contexto, el *asesinato virtual* no tiene ningún significado. La violencia de los videojuegos es sistémica: cumple el propósito de establecer condiciones de victoria o derrota, no de llevar al jugador a la reflexión o intentar hacer que sienta dolor, o remordimiento. Fuera de la realidad del juego, esta violencia no tiene consecuencias. Pero entonces, se pregunta el autor: “¿Por qué es tan descarada la violencia en los videojuegos y por qué parece la humanidad tan fascinada por la violencia virtual?” (Parkin, 2016: 120).

La respuesta está en los inicios del medio: en las máquinas de arcade “la violencia formaba parte del modelo de negocio”, para que los gabinetes fueran rentables era necesario eliminar al personaje controlado por el jugador de manera que cada partida durase un minuto,

minuto y medio, y tuviera que insertar otra ficha o moneda para poder continuar.

Carly Kocurek estudió en *Coin Operated Americans* (2015) la construcción de la identidad cultural del *gamer* (jugador de videojuegos) en relación con el nacimiento del medio en el arcade, el salón recreativo en el que se disponían los gabinetes de videojuegos y que tuvieron su auge en las décadas del 70 y 80. Para Kocurek, la violencia de los juegos de gabinete a menudo era pasible de ser ignorada porque no se la consideraba violencia contra actores humanos, si bien a menudo era contra vehículos que se presume eran operados por personas, estos actores humanos no aparecían en pantalla. En el caso de otros juegos en los que sí se representaban actos violentos entre personajes humanos, el contexto a menudo de estos conflictos era histórico (2015: 82-83).

Esto sugiere que existen, a los ojos de los organismos estatales y mediáticos, usos de la violencia en los juegos que son aceptables y otros que no. Al diferenciar a títulos como los de las series *Call of Duty*, *Halo*, *Red Dead Redemption* y *Assassin's Creed* de otros como *Death Race*, *Carmageddon* y la serie *Grand Theft Auto*, los últimos han suscitado más controversias que los primeros. Los primeros exhiben representaciones de violencia militarizada o histórica (la época del “Salvaje Oeste”), y constituyen por lo tanto adhesiones a discusiones acerca de la violencia consideradas aceptables, y bastante menos controversiales que la violencia transgresora de los otros tres títulos, que representan actos violentos y criminales en contextos urbanos modernos (2015: 83-90).

Es posible establecer así dos concepciones acerca del uso de la violencia como herramienta en los videojuegos: una que ubica a la violencia en un contexto por fuera del orden social establecido y otra en la que se la considera y se la representa como necesaria para mantener el orden, como es el caso de los títulos policiales y bélicos. Para Kocurek, las controversias que rodearon a antiguos títulos como *Death Race* (Exidy, 1976) cumplieron un rol crítico en el desarrollo de las percepciones públicas acerca de los videojuegos y los debates acerca de cuál es la audiencia apropiada para las obras del medio (Kocurek, 2015: 89).

Parkin considera que la obsesión con la violencia no es el terreno exclusivo de las pantallas de arcade, sino que “parece que forma parte del ADN de todos los inventos lúdicos del hombre”. Con esto se refiere a que muchos juegos tienen por objetivo eliminar a un contrincante, por ejemplo los juegos de tablero como el ajedrez, o los juegos infantiles como policías y ladrones. Vencer antes que ser vencido no sólo es el principio básico del medio, sino que es tan familiar que casi pasa desapercibido. Tomar la iniciativa para eliminar a un contrincante: “tirar la primera piedra, lanzar el primer puñetazo, disparar el primer tiro a la cabeza. Esta cláusula está en el contrato de los videojuegos, una de las pocas actividades humanas que, junto con los deportes, excluye toda posibilidad de hacer concesiones para lograr los objetivos” (2016: 121).

Pero si la violencia es un modo de operar tan común en el universo lúdico, la cuestión para el autor reside en por qué es que la violencia del videojuego llama la atención al punto de

provocar acciones desde el Estado, como cuando el ex presidente Barack Obama solicitó en 2013 al Congreso de Estados Unidos la financiación de una serie de estudios sobre los efectos de la violencia de los videojuegos en los jugadores. La respuesta, para Parkin, es que en cuanto a videojuegos se refiere, el problema es de “estilo” y de “forma”. Es decir, en la forma estética de plasmar la violencia (2016: 122).

El autor coincide con Kocurek en que muchos desarrolladores buscaron provocar de manera deliberada la polémica con temas violentos. De manera similar a la trayectoria de la violencia en el cine, la violencia en los videojuegos ha pasado “de la sobriedad a la extravagancia”. Esta evolución estuvo marcada por la tecnología: las limitaciones en el procesamiento gráfico de las máquinas antiguas no permitían el realismo fotográfico que habilitan las de la actualidad. “El realismo de las matanzas de *Grand Theft Auto* o las animaciones de las salpicaduras de sangre de las muertes de *Call of Duty*, por ejemplo, sirvieron para evidenciar la violencia constitutiva del medio y que hasta entonces había sido más abstracta o solo implícita” (2016: 123). Y fue esta novedad en la representación “más franca” de la ferocidad de las acciones del jugador la que abrió la puerta a consideraciones acerca de sus posibles efectos.

En lo que se diferencia además el uso de la violencia en los videojuegos con respecto a los demás, como el ajedrez o policías y ladrones, es que en ellos la violencia se utiliza como vehículo para fantasías de poder adolescentes, que glorifican la estética de la guerra sin reparar en sus consecuencias (Parkin, 2016: 124). La violencia en los juegos antes mencionados es más bien abstracta, mientras que en los videojuegos se vuelve explícita.

Otro factor que separa a los videojuegos de los medios “tradicionales” es la interactividad. Es este componente el que permite implicar al jugador en la escena violenta, en lugar de dejarlo en el rol de espectador que asume durante una película o una novela. El jugador es un participante activo: la historia, con frecuencia, no avanza hasta que se produce el su accionar mediante el dispositivo físico con el que maneja el juego.

Parkin cita a Ian Bogost, con quien coincide en que la interactividad es una de las características que diferencia a los videojuegos de los medios pasivos. Para Bogost, en el videojuego el jugador interpreta un papel y casi siempre se encuentra en una posición de poder (Bogost en Parkin, 2016: 134). En *Custer's Revenge* (Mystique, 1982), el jugador asume el papel de un personaje histórico real, el general Custer, que en la pantalla avanza desnudo y con una visible erección y cuya recompensa por vencer los obstáculos de cada nivel es la posibilidad de violar a una nativa americana atada a un poste. Bogost se vale de este título para advertir que “no deberíamos confundir expresión con sensacionalismo y ofensa” (2016: 135). El problema en el caso de *Custer's Revenge* no es el tema que elige tratar el juego (la violación), sino qué hace el juego con el tema: “no ofrece ninguna perspectiva significativa sobre ella, ni en el sentido histórico, ni desde el punto de vista del violador, ni del de la víctima” (2016: 136).

Ningún personaje ficticio es una entidad plenamente independiente, sino que nace de un creador, que si bien no tiene una obligación moral para con sus personajes ficticios, sí debería tenerla con respecto al jugador, que puede sentirse degradado por las decisiones que el juego le pide que tome. La responsabilidad del creador de un juego con respecto a su jugador, en lo que se refiere a la violencia en pantalla, es dar algún sentido a su existencia. La evolución tecnológica muestra una tendencia cada vez más marcada hacia el realismo fotográfico en las representaciones de la violencia en los videojuegos, y para Parkin la responsabilidad moral de los fabricantes aumenta de manera paralela. “Las armas de los juegos de combate se nombran con modelo y fabricante, los conflictos en los que se basan suelen ser guerras reales, y los agotados modeladores en 3D seguramente han numerado cada pelo en la cabeza de los soldados virtuales” (2016: 139).

Por otra parte, Kocurek considera llamativo el continuo enfoque de la opinión pública en los videojuegos violentos, incluso cuando sólo representan una fracción de los juegos disponibles en el mercado. La autora culpa a la industria y a sus esfuerzos desproporcionados por promocionar géneros de videojuegos violentos, como el *first-person shooter*, además de las significativas cifras de ventas para las franquicias de este género. La consecuencia de esto es una percepción parcial acerca del género y edad de los jugadores: las narrativas populares acerca de la actividad de los jugadores suelen poner el foco en y celebrar los logros de ciertos tipos de jugadores (los jugadores “hardcore”, dedicados a la excelencia, y los competitivos) y dar valor a ciertos tipos de juegos gracias a la intervención de la industria a través de la publicidad y las relaciones públicas.

Diego Levis, autor de *Los videojuegos, un fenómeno de masas* (2013), se opone a esta idea porque considera que la existencia de juegos de contenidos diversos se usa como coartada para excusar que “alrededor de dos tercios de los programas para máquinas recreativas y para consolas domésticas y portátiles y un número creciente de los juegos de ordenador pertenecen a géneros cuyo tema principal gira alrededor de la violencia, la destrucción y la muerte” (2013: 188). Esto escribía Levis en 1997, pero en el apéndice a la edición de 2013, Levis reafirma esta postura: “La violencia, explícita o implícita, sigue siendo uno de los rasgos identificatorios de un alto porcentaje de videojuegos, con especial incidencia en la mayoría de los juegos más populares” (2013: 225).

Lo interesante de la perspectiva de Levis radica en su resistencia a otorgarle *coartada* a la industria del videojuego. El autor se para desde una perspectiva crítica a los analistas de su época, “los expertos que minusvaloran los posibles efectos nocivos que este tipo de contenidos puede tener en niños y adolescentes” (2013: 188), expertos que no observaban la dimensión violenta en el videojuego bajo una lente crítica, sino que se respaldaban en que la violencia forma parte de la sociedad. “Al fin y al cabo, cómo discernir los posibles efectos de la violencia de los videojuegos, de los ocasionados por la brutalidad y el sadismo de las películas o los causados por la catarata de muertes, explosiones y destrucción que desborda la televisión, o, por qué no, a los originados por los desmanes de la vida cotidiana” (íbid.).

Un ejemplo que ilustra lo que escribió Levis en 1997 lo podemos encontrar en el texto citado anteriormente, *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*, de Gonzalo Frasca. En este artículo de 2009 Gonzalo Frasca escribió, con referencia al videojuego *Grand Theft Auto III*, que “causó gran controversia pues permitía a los jugadores asesinar prostitutas”. Frasca expresa que, a pesar de tener un “profundo respeto por la vida humana”, le resulta cansador que “el debate” (no especifica los términos del debate) se enfoque en los videojuegos y no en “géneros más establecidos”, y pone como ejemplo las películas del director de cine Quentin Tarantino (2009: 41).

A continuación, Frasca propone que el problema sería que *Grand Theft Auto III* tuviera como *objetivo* el asesinato de las trabajadoras sexuales, y explica que “el jugador no ‘debe’ matarlas, sino que ‘debería’. Digo ‘debería’ pues matarlas supone un beneficio económico — importante pero no esencial — en el juego.” (íbid.). El autor utilizó este ejemplo para ilustrar las diferencias de tono que dan a cada juego las reglas de comportamiento que pueden ser utilizadas “con el fin de persuadir, explicar o exponer ideas”.

Frasca concluye que además sería posible imaginar una versión diferente y peor, en la que el jugador pueda matarlas sólo por sadismo, sin obtener beneficios a cambio. Las alternativas de no tener la posibilidad de matar a las trabajadoras sexuales, o de cuestionar su presencia y su representación estigmatizante, no están presentes en el texto de Frasca.

El autor alude a un agotamiento que comparte con otros de los autores aquí citados con respecto a la vigilancia permanente a la que se somete al medio en cuanto de sus contenidos violentos se trata. Pero en su intento por defender la validez de los videojuegos como forma de arte a la altura de otras, como el cine, ignora las posibilidades constructivas de la crítica, como por ejemplo vislumbrar alternativas a las acciones de violencia de género que *Grand Theft Auto* habilita con resultados beneficiosos para el jugador.

Si bien se trata de una controversia vieja, estudiada y analizada extensivamente (y posiblemente ni el mismo autor la recuerde), el ejemplo sirve para ilustrar la tendencia defensiva de ciertos analistas y aficionados que hasta resulta contraproducente para el crecimiento de los videojuegos como medio. La inclusión de trabajadoras sexuales y la posibilidad de asesinarlas y recuperar el dinero que se les pagó fue una inclusión deliberada por parte de los creadores, y observar esta inclusión y sus implicaciones no es una forma de abogar por la prohibición o la censura, sino un trabajo de análisis que busca habilitar una visión crítica y constructiva del medio y sus potencialidades.

También sirve para ilustrar que la violencia en el videojuego a menudo se piensa en términos de agresiones físicas, conflictos bélicos y representaciones gráficas sangrientas. Pero también son manifestaciones de violencia aquellas en las que se trata de “humillación hacia otros sujetos por su condición de género, étnica o social” (Rosales, 2011: 8). A la preocupación ya antes observada por la posible vinculación entre la violencia en pantalla y la ejecución de actos violentos, los docentes de la cátedra de Videojuegos y Sociedad agregan otra más: “la

temprana vinculación de los niños con los valores consumistas, discriminatorios de las mujeres, de los pobres, de algunos grupos culturales” (Rosales, 2011: 10).

Levis cita la obra de Eugene Provenzo, *Video Kids: Making Sense of Nintendo* (1991) para explicar que la preocupación por los efectos de los contenidos está justificada por la forma en que la mayoría de los videojuegos enfatizan la violencia, no sólo en términos de destrucción sino también en términos de racismo, sexismo y xenofobia: si bien no existe evidencia de que la violencia de los juegos estimule el comportamiento agresivo de los jugadores, sí expresa que la preocupación por los efectos está respaldada en estudios que indican que los contenidos violentos son integrados en la visión conceptual del mundo de numerosos niños (Provenzo en Levis, 2013: 192).

El autor también rechaza el “forzado y supuesto paralelismo” que establecen algunos analistas entre el videojuego y otros medios (como la televisión) para poder utilizar las herramientas teóricas y los conceptos que devienen del estudio de aquellos. “Los videojuegos, a diferencia de la televisión o el cine, no muestran la violencia, sino que involucran en ella a quien juega mediante un doble proceso de simulación sin el cual nada de lo que sucede en la pantalla tendría lugar” (2013: 193).

Los actos violentos que tienen lugar en el videojuego son “simulacros perfectos”. En los videojuegos desaparece la distinción entre actor y espectador, porque la experiencia se realiza en primera persona (a través del control de los dispositivos físicos como el teclado o el control) y en tercera persona (a través del personaje jugable) en simultáneo. El jugador no sólo debe identificarse con el personaje, sino que debe actuar por él (2013: 194).

Esta experiencia está mediada por la consciencia del jugador de que la acción que lleva a cabo en el juego no tiene consecuencias en la vida real, que la simulación del acto violento no tiene consecuencias físicas ni emocionales para él o ella. Pero al ponerse en la piel del ejecutor de estos actos, el jugador está asumiendo un papel dentro de un universo construido con base en determinados valores: “el éxito y el fracaso, el bien y el mal, lo justo y lo injusto están claramente delimitados” (2013: 195).

“En el mundo hostil de los videojuegos el jugador siempre asume el papel de víctima propiciatoria. En esta visión paranoide de la realidad el Otro es siempre un enemigo que debe ser eliminado. El objetivo es destruir al adversario del modo que sea” (íbid.). Por esto afirma que en los videojuegos no existen tonalidades de grises: “El personaje, y por extensión el jugador, debe responder a la agresión sin preguntarse los motivos que lo mueven, pues no hay tiempo para pensar. El ataque o la defensa se convierten en el único parámetro operacional” (Lafrance en Levis, 2013: 196).

Pero si bien muchos videojuegos se valen de la introducción de una amenaza inmediata como mecánica para movilizar el accionar del jugador, no es tan cierto que esta amenaza carezca totalmente de contexto. Muchos de los videojuegos modernos dedican

numerosos recursos a la construcción de un contexto para la violencia. Estos recursos pueden ser tanto narrativos como sonoros, visuales, textuales, interactivos. En el caso que se verá en este trabajo, *Bioshock* (2007, 2K Games), los esfuerzos de los diseñadores del juego en la construcción de los enemigos dan cuenta de un proceso en el que se buscó transmitir al jugador distintas emociones: empatía, terror, intriga. Esto será profundizado en la siguiente parte del trabajo.

Lo que interesa estudiar en cuanto a este contexto y al set de reglas que delimitan el accionar del jugador es lo que Levis llama la “transmisión de valores”. El autor propone que los videojuegos presentan a la violencia como la única respuesta posible frente al peligro, que es necesario ignorar los sentimientos y distorsionar las reglas sociales, y los acusa de fomentar una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, alentar una visión apocalíptica del mundo, fomentar la insolidaridad y el individualismo, y a esto podemos sumar la abundancia de visiones estereotipadas que devienen en representaciones racistas, clasistas o xenofóbicas.

Si bien Levis establece estos valores como una generalidad a los videojuegos como medio, y si bien este trabajo se propone exponer que esto es discutible en el contexto de cada título, es innegable que el sexismo, el racismo, el consumismo y una determinada visión acerca de la masculinidad deseable son elementos frecuentes en los videojuegos modernos de venta masiva. Hacer un análisis caso por caso, como propone este trabajo, y contemplar los discursos de los jugadores con respecto a los juegos elegidos, no es negar la existencia persistente de estos elementos, sino una forma de identificar de qué manera se manifiestan, y cómo se puede hacer una contrapropuesta a ellos.

Es cierto que, como indican las docentes de la cátedra de Videojuegos y Sociedad frecuentemente citadas en este marco teórico, ni todos los jugadores piensan en profundidad acerca de sus experiencias de juego ni todos los diseñadores reflexionan acerca de los significados que se ligan a la violencia de sus creaciones, y que históricamente las historias han sido utilizadas por distintas culturas para dar sentido a los actos de violencia ejercidos sobre otros. En este sentido, existe una responsabilidad acerca de cómo se debe replantear tanto a productores como jugadores la violencia en los juegos. En lugar de considerar a la violencia únicamente en términos de su presencia o ausencia y de sus representaciones gráficas, evaluar lo que ésta significa en el contexto de la obra, y qué características del juego condicionan las reacciones del jugador frente a ella.

Es lo que falta en la propuesta de Levis, que se basa en la perspectiva de lo que los productores de los videojuegos introducen en éstos (al hablar de producción se incluyen, también, las instancias de venta y promoción de los títulos). Lo que falta en este caso es introducir la participación activa del jugador: “Que las ideas del juego resulten o no convincentes dependerá de la formación, las experiencias y los compromisos previos de los jugadores” (Gee en Rosales, 2011: 12).

### 3. MARCO METODOLÓGICO

El campo de la comunicación social se ha valido, históricamente, de “préstamos, readaptaciones, cruces, ensambles y triangulaciones metodológicas” (Palazzolo & Vidarte Asorey, 2012: 86) provenientes de las ciencias sociales, más que de métodos tradicionalmente propios (si bien existen algunas metodologías específicas). El diseño metodológico de este trabajo parte de este principio, informado a la vez por las definiciones anteriores de comunicación social como una disciplina que tiende a la transdisciplinariedad y a la comunicación misma como producción **social** de sentido y hecho cultural, atravesada y en diálogo permanente con su contexto.

El enfoque metodológico elegido es el cualitativo. Este enfoque consiste en el estudio de las relaciones entre variables producidas dentro de contextos estructurales y situacionales: la investigación cualitativa busca identificar la naturaleza de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica, y produce datos que no son generalizables, sino que están sujetos a un contexto, a un sujeto, a un grupo (Palazzolo & Vidarte Asorey, 2012).

La elección del enfoque cualitativo está relacionada por un lado con el cumplimiento de los objetivos de este trabajo; sobre todo, pero no únicamente, aquel que se refiere a indagar acerca de la relación que establece el jugador con el juego y sus herramientas: si bien es posible cuantificar esta relación a través de herramientas metodológicas de enfoque cuantitativo, el desarrollo teórico de este trabajo apunta a indagar esta relación inmersa en su contexto, que necesariamente es específico a una experiencia personal o grupal.

En mi experiencia de trabajo a lo largo de la carrera de planificación comunicacional me encontré en numerosas ocasiones con que, a menudo, la realidad empírica desafiaba las nociones teóricas y metodológicas con las que nos aproximamos al campo en nuestro rol de investigadoras/planificadoras. El enfoque metodológico cualitativo es el que permite una mayor facilidad a la hora de identificar estos desencuentros que en la práctica no sólo son comunes sino que también necesarios y enriquecedores, pero que también —y quizás más importante— brinda una mayor flexibilidad para adaptar y repensar la manera en que las investigaciones puedan servir a los actores que participan en ella.

El trabajo, metodológicamente estará dividido en dos partes: la primera responde a aquellos objetivos que buscan analizar al videojuego como objeto, y la segunda a aquellos que buscan estudiar la relación que establece el jugador con el juego. La intención es, a través de la contrastación de estas dos partes, conseguir sintetizar el análisis de las herramientas interactivas con la relación que existe entre el jugador y el entorno del videojuego.

Teniendo esto en cuenta, las herramientas a utilizar serán:

#### ANÁLISIS DE CONTENIDO

El análisis de contenido consiste en un conjunto de técnicas que se utilizan para

obtener indicadores acerca de las condiciones de producción o recepción de ciertos mensajes, a través de procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción de sus contenidos.

El procedimiento será el delineado por Eliseo Verón a partir de la teoría de los discursos sociales en el capítulo *Diccionario de lugares no comunes* de su obra *Fragments de un tejido* (2004). Verón se refiere al análisis discursivo como el análisis de los discursos, haciendo referencia al contenido de su teoría en el que establece que discurso no se refiere sólo a la materia lingüística, sino a todo conjunto significativo (es decir que discurso, como se dijo antes, constituye todo lo que se produce, circula y genera efectos en el seno de una sociedad). Lo que se analiza, entonces, son *tipos* de discursos, y sus respectivas economías de funcionamiento.

El principio básico del análisis de los discursos es el método comparativo. Esto se deriva de la consideración de que ningún texto (en tanto paquete de materias significantes) puede ser analizado en sí mismo, sino únicamente en relación con las condiciones invariantes del sistema productivo de sentido (ya sean éstas condiciones de producción, ya sean de reconocimiento). Es decir que el análisis discursivo trabaja sobre las disparidades entre discursos.

A través del análisis de los discursos lo que se hace es describir operaciones: una superficie textual está compuesta por marcas, que pueden interpretarse como las huellas de operaciones discursivas subyacentes que remitan a las condiciones productivas. Es la economía de estas condiciones productivas la que define el marco de las lecturas posibles, es decir los efectos de sentido de aquel discurso. El procedimiento consiste en la reconstrucción o postulación de esas operaciones partiendo desde la identificación de las marcas de la superficie.

Las operaciones a describir se identifican a través de la disparidad interdiscursiva, es decir que se deberán describir, en un conjunto discursivo, aquellas operaciones que definen una diferencia sistemática y regular con otro conjunto. Sistemática significa que se busca considerar no a las operaciones aisladas, sino a aquello que del conjunto del funcionamiento de una economía discursiva la diferencia de otra; regular significa que no se buscan las operaciones que resulten identificables en cierto texto particular, sino constituir tipos de discurso, caracterizados por un funcionamiento relativamente constante en el seno de una sociedad en un tiempo histórico determinado.

Gastón Cingolani resume esta metodología de la siguiente manera:

“...al analista le espera trabajar dos veces (como mínimo) sobre el mismo discurso (una vez en relación a sus operaciones de producción, y otra con sus operaciones de reconocimiento), y deberá luego cotejar las distancias entre una instancia y la otra. Ahora bien, ni la producción ni el reconocimiento se reducen a fenómenos lingüísticos: (...) es necesario recurrir a operaciones

que interactúan necesariamente con el lenguaje de la palabra, pero que no se agotan en él." (2011: 88-89)

El material a analizar en esta sección del trabajo es el videojuego *Bioshock*, publicado en 2007 por la empresa 2K Games y desarrollado por el estudio Irrational Games. La elección de *Bioshock* se basó, principalmente, en el hecho de que para algunos autores, críticos y académicos del medio, *Bioshock* supuso un punto de inflexión en la historia de los videojuegos. A partir de *Bioshock* se produjeron incontables artículos, reflexiones, secuelas, análisis, se discutió la posibilidad de una adaptación filmica, y es posible trazar su influencia en incontables juegos que le sucedieron, aunque no tengan relación con la marca *Bioshock* ni su autor.

Otro de los factores que influyó en la elección de *Bioshock* para el análisis de contenidos es que se trata de un juego que —teniendo en cuenta que la noción de género en los videojuegos representa más una categoría flexible que una taxonomía rígida— suscribe principalmente al género *first-person shooter*, FPS o “disparos en primera persona”. Este género, como indica su nombre, tiene una relación muy estrecha con las ideas acerca de violencia en el medio, las formas estéticas y lúdicas que ésta adoptó a través de la historia, y la percepción pública acerca de la violencia en los videojuegos.

*Bioshock* es, además, un juego que a partir de su narrativa busca interpelar al jugador y llevarlo a cuestionarse su propia autonomía frente al videojuego, y que explora el ejercicio de la violencia en los medios interactivos, y a través de su narrativa toca temas relacionados con la violencia como la noción de que existen violencias aceptables y violencias inaceptables, la violencia estatal, la violencia como medio para obtener un fin, y la violencia entre facciones políticas que representan ideologías dispares.

El último factor que motivó esta elección es que es un juego que conocí como jugadora, y posicionarme frente a él como observadora de segundo orden me permitirá realizar un trabajo desde la experiencia de los dos tipos de observador, y analizar esa primera experiencia en el mismo sentido en que las entrevistas me permitirán observar la recepción desde el punto de vista de otros jugadores.

La etapa de análisis consistió en jugar *Bioshock* y documentar a través de notas y apuntes, grabaciones y capturas de pantalla, porciones del juego consideradas relevantes con respecto al marco teórico y metodológico propuesto, y a describir cómo en distintos segmentos o elementos del juego se pueden percibir las operaciones discursivas que remiten a sus condiciones productivas.

Para esto fue necesario llevar a cabo un relevamiento continuo (antes, durante y después de de jugar *Bioshock*) de material audiovisual, textual e interactivo que sea representativo de las condiciones de producción y de reconocimiento de *Bioshock*.

## ENTREVISTA

Existen distintos tipos de entrevista. La técnica elegida para este trabajo es la entrevista semiestructurada, que consiste en un guión de preguntas como una entrevista estructurada, pero que habilita cierta flexibilidad para eliminar o agregar preguntas de acuerdo a lo que surja en diálogo con el entrevistado. La importancia para este tipo de entrevistas está centrada en la problemática acerca de la que se pregunta.

En las entrevistas se ponen en juego las subjetividades de quien hace la entrevista y del entrevistado, es decir que en el mismo acto de entrevistar se negocian sentidos. Este es un punto interesante a tener en cuenta sobre todo en una entrevista semiestructurada, en la que se debe reflexionar no sólo acerca de la forma de posicionarse como entrevistadora en el armado de la guía, sino en el modo de posicionarse frente al entrevistado al momento de su realización.

El proceso de entrevista también conlleva las etapas posteriores de desgrabado (cuyo producto será adjuntado en el anexo digital del trabajo) y de procesamiento y análisis de la información. Este procesamiento consiste en una lectura en profundidad de las respuestas, la construcción de categorías de análisis a partir de los temas que son relevantes a los objetivos de la investigación y la articulación de estas categorías con la información obtenida a través del análisis discursivo realizado en la etapa anterior, para la elaboración de las conclusiones finales.

La búsqueda de entrevistados y entrevistadas estuvo enfocada en personas que se relacionen con el medio de distintas maneras: como aficionados y aficionadas, jugadores y jugadoras casuales, como analistas y docentes, como productores y productoras.

Me propuse evitar que las entrevistas se centrara exclusivamente en la categoría de *gamer* o de “jugador aficionado”, dado que este es un perfil que se identifica con varones de entre 15 y 30 años. Si bien es una perspectiva interesante y que de ninguna manera será descartada durante el proceso de entrevistas, también se buscó considerar la perspectiva de personas de otros géneros que son aficionadas al medio y de personas que se relacionan de otras maneras con el medio más allá de su consumo habitual: como analistas, como realizadores y realizadoras, como jugadores ocasionales, como educadores.

## 4. DESARROLLO

### PARTE 1

#### 4.1 DESCRIPCIÓN DEL CASO DE ESTUDIO: BIOSHOCK

##### 4.1.1. SINOPSIS ARGUMENTAL Y LUDOLÓGICA

*Bioshock* es un juego desarrollado por Irrational Games y publicado en 2007 por la empresa 2K Games. La versión utilizada para este trabajo fue el relanzamiento *remasterizado* incluido en el paquete *Bioshock: The collection* (2016), distribuido por la plataforma Steam para computadoras con sistema operativo Windows. El juego únicamente fue modificado gráficamente para este relanzamiento, e incluye una serie de videos de entrevistas a los directores titulada *Imagining Bioshock* y una galería interactiva en 3D que incluye arte conceptual, elementos del juego descartados y notas de los creadores acerca de las motivaciones detrás de estas decisiones. Este material adicional también fue analizado como parte de las condiciones productivas del juego original.

Si bien la etiqueta genérica del material de marketing y la mayoría de los medios identifican a *Bioshock* como un *first-person shooter*, o juego de disparos en primera persona, también incluye elementos y mecánicas de juegos de rol (*role-playing games* o *RPG*). Los *first-person shooter* son juegos que ponen a la jugadora en un punto de vista en primera persona, capaz de ver únicamente las manos del personaje jugable, y su mecánica principal es el combate armado.

Los elementos que toma *Bioshock* de los *RPG* están relacionados con el uso de sistemas complejos de obtención de puntos de experiencia (expresados en números o unidades) como recompensa por la compleción de desafíos. Estos puntos se distribuyen automáticamente para administrar los niveles del personaje, que a medida que son superados le confieren nuevas habilidades y destrezas; en algunos casos se permite a la jugadora elegir su distribución para definir las fortalezas del personaje y personalizar el estilo del juego de manera estratégica.

Las etiquetas genéricas suelen agrupar algunas características dominantes y ofrecer una guía tanto para jugadores como para analistas a la hora de reconocer de antemano a qué tipo de videojuego se enfrentan, aunque en lo concreto pocas veces los juegos encajan exactamente dentro de una u otra categoría. Asimismo, las características que definen a uno u otro género dentro de los videojuegos difieren enormemente según autores, plataformas, publicadoras, y épocas, y están en constante evolución y disputa.

Los hechos que narra el juego transcurren en 1960. La jugadora asume el rol de un protagonista cuyo nombre conoce a través de una nota que se ve brevemente al principio del

juego y que dice “To Jack, with love...” (“A Jack, con amor...”), porque ninguno de los demás personajes se refiere a él por su nombre (sí con pronombres masculinos). Tras un accidente de avión del que resulta el único sobreviviente, Jack se aproxima a un faro en el medio del océano Atlántico que lo conduce a Rapture, una ciudad en semi ruinas bajo el mar.

Rapture, diseñada y construida como una utopía aislada del resto del mundo por el magnate industrialista Andrew Ryan, está sumida en el caos como consecuencia de una guerra civil iniciada por el descubrimiento de ADAM, una sustancia que permite alterar el código genético de sus usuarios y otorgarles poderes sobrenaturales. Para poder escapar, Jack deberá enfrentarse a los ciudadanos de Rapture adictos al ADAM, enloquecidos y desfigurados por sus efectos secundarios, y colaborar con los ciudadanos de Rapture que aún conservan algo de cordura o poder para impedir su progreso.

La información acerca de los sucesos que llevaron a la creación y posterior ruina de Rapture, y de los habitantes que viven o vivían en ella, son reconstruidos por la jugadora a través del relato de otros personajes con los que interactúa Jack (que no habla ni responde en ningún momento durante el juego), de pistas contextuales/ambientales (como carteles, graffitis, dibujos en las paredes de la ciudad), y principalmente de audio-diarios, una serie de grabaciones hechas por los ciudadanos de Rapture a modo de notas personales o mensajes. La mayoría de los audio-diarios pueden ser ignorados por la jugadora, no es obligatorio escucharlos para poder avanzar en el juego.

Otra de las formas de reconstrucción de la historia es mediante visiones fantasmales que reproducen recuerdos de ciudadanos muertos, que Jack ve porque a lo largo del juego se inyecta plásmidos, que son unos sueros especiales creados con ADAM reciclado de cadáveres (este punto de la trama se explica más adelante). Desde el punto de vista de la jugadora estas secuencias no pueden ser salteadas, la imagen en pantalla se llena de estática y aparecen siluetas translúcidas de personas recreando escenas y diálogos del pasado. [Ver Anexo, FIG. 1]

La jugadora progresa en la historia recorriendo el espacio físico de Rapture, visto desde el punto de vista en primera persona de Jack, e interactuando con su entorno y enfrentándose a enemigos. Del cuerpo de Jack sólo se ven las manos, que sostienen armas e instrumentos o están mutadas según el poder que la jugadora haya seleccionado.

La parte de Rapture que *Bioshock* permite recorrer consiste en pasillos, túneles y corredores que conectan distintos espacios, como edificios de departamentos, un teatro, un bosque, un sector industrial, una clínica de cirugía estética, un sector de viviendas asignado a la clase trabajadora, entre otros. Estos espacios están diseñados de acuerdo a las necesidades de la trama, y tienen la estructura de niveles común a los juegos de disparos: habitaciones conectadas por pasillos o pasadizos y puertas.

Entre estos espacios se cuenta un número de habitaciones y estancias cuyo recorrido es opcional, y en los que se pueden encontrar ítems especiales que facilitan el progreso en el juego o cuentan detalles interesantes de la historia de Rapture, y funcionan como recompensa,

pero no son obligatorios para conseguir terminar el juego. Encontrarlos dependerá de la voluntad y astucia de la jugadora.

El recorrido de la jugadora es guiado, la mayor parte del tiempo, por las voces de distintos personajes que le hablan a Jack a través de una radio portátil y le indican lo que debe hacer para conseguir progresar en el juego. Si bien no se puede progresar si no se obedecen las instrucciones de los otros personajes, el recorrido no está enteramente restringido y en algunas ocasiones se pueden tomar caminos alternativos a los indicados y avanzar por zonas que, narrativamente, sólo serán relevantes posteriormente.

*Bioshock*, como todos los videojuegos que no son de narrativa emergente, impide a la jugadora avanzar si no cumple con lo que el juego le pide que haga. En este caso, las instrucciones son ofrecidas por otros personajes, y el juego ofrece una explicación narrativa que justifica esta restricción: Jack, el personaje que le sirve de avatar, es un hombre creado en un laboratorio, genéticamente condicionado para responder con absoluta obediencia a la frase *would you kindly?* (“¿serías tan amable de?” es una traducción propia, pero la versión traducida del juego usa “¿quieres?”)

Durante su estancia en Rapture, Jack deberá enfrentarse a varios tipos de Splicer, el nombre genérico que se le da a los enemigos que son los ciudadanos de Rapture enloquecidos y desfigurados por la adicción y los efectos secundarios del ADAM. Con menor frecuencia también tendrá que enfrentarse a Big Daddies, unas criaturas enormes encerradas en escafandras pesadas y antiguas, guardianes de las Little Sisters, unas niñas-monstruo encargadas de la recolección de ADAM de los cadáveres que están abandonados por la ciudad.

Una vez derrotados los Big Daddies, la jugadora se enfrenta a una decisión: “cosechar” a las niñas, lo que les cuesta la vida, a cambio de una cantidad importante de ADAM, o salvarlas, a cambio de una cantidad mucho menor de la sustancia y la promesa de recompensas a futuro. La elección, además de afectar en lo inmediato las posibilidades de juego (el ADAM se usa para obtener plásmidos o tónicos que otorgan poderes especiales), determina el final que se obtiene al terminar el juego.

Los finales son tres: uno “bueno”, en el que Jack escapa a la superficie con las niñas rescatadas, que viven vidas normales, y muere de vejez rodeado por ellas, y dos “malos”, en los que Jack toma primero el poder de Rapture y luego desata su ejército de *splicers* sobre un submarino militar para robar sus armas nucleares. La única diferencia entre los dos finales “malos” es que la narradora, la doctora Tenenbaum, se muestra enojada o triste, alternativamente.

Para enfrentarse a los enemigos, la jugadora cuenta con un arsenal de 7 armas e instrumentos con distinto poder destructivo, entre las que se cuentan armas de fuego como escopetas y un revólver, de cuerpo a cuerpo como una llave inglesa, y otras más inusuales o fantásticas como un lanzador de granadas, una ballesta y un lanzador de sustancias químicas con distintos efectos.

La única herramienta no destructiva entre estas opciones es la cámara de investigación, que sirve para tomar fotos de los enemigos y, de manera acumulativa, obtener más poder ofensivo o defensivo sobre ellos. Todas las armas son modificables (para ampliar sus capacidades de distintas maneras) y a medida que progresa el juego se obtienen puntos que pueden ser intercambiados en máquinas especiales que permiten la modificación.

En cuanto a los poderes sobrenaturales obtenidos por los plásmidos y tónicos, estos se asignan en un número limitado según el progreso del personaje. Por fuera de la narrativa, la forma de administrar estos poderes es a través de una interfaz que representa un sistema de ranuras que, a medida que Jack progresa en el juego y obtiene poderes, se van habilitando y/o completando con nuevas opciones. La administración de todos los poderes tiene que hacerse a través de máquinas ubicadas en puntos estratégicos del mapa físico de Rapture y no pueden modificarse con total libertad.

El número de ranuras que habilitan a Jack a usar un poder es limitado, y la jugadora deberá administrar la elección de estos poderes según sus capacidades, preferencias y estrategia. El número de ranuras se puede ampliar invirtiendo ADAM, pero siempre es menor a la cantidad de poderes que Jack va descubriendo a lo largo del juego.

Existen dos tipos de poderes: los que ofrecen beneficios activos y pasivos. Los pasivos sirven para aumentar las estadísticas o darle ventajas a Jack (por ejemplo, más facilidad para hackear máquinas, o mayor poder ofensivo con armas de cuerpo a cuerpo), pero no son activados por la jugadora, sino asignados a Jack y sus efectos son permanentes siempre y cuando no se retiren de las ranuras asignadas.

Los poderes activos son aquellos que se pueden disparar de manera similar a las armas, y algunos tienen capacidad ofensiva (como permitir electrocutar, incinerar, congelar o atacar con avispas a un enemigo) y otros estratégica (como telekinesis para manipular objetos a distancia, alejar al enemigo de Jack, hipnotizar a un Big Daddy para que proteja a Jack o hackear los dispositivos de seguridad de la zona para que ataquen a los enemigos).

Jack tiene “puntos de salud”, representados por una barra roja que se vacía a medida que es herido por los ataques de los enemigos, y que son restaurados con comida y botiquines de primeros auxilios. En caso de perder todos los puntos de vida, en lugar de morir, Jack es transportado a una cabina de recuperación de varias que se encuentran dispersas en el mapa, forzando a la jugadora a realizar nuevamente el recorrido previo a ser derrotada.

Jack también también tiene puntos de EVE, una sustancia que se inyecta en el brazo a través de jeringas dispersas en el mapa y que le permite hacer uso de sus poderes sobrenaturales. El nombre de esta sustancia es un juego de palabras con ADAM, por los nombres en inglés de Adán y Eva, y porque habilita los poderes que el ADAM otorga. Los puntos EVE están representados por una barra azul y funcionan como las municiones de las armas regulares: si no se tiene EVE, no se pueden usar los plásmidos activos.

Otra mecánica frecuente a lo largo del juego es la de *hackear* máquinas, y consiste en un minijuego de estilo rompecabezas en el que se debe ubicar una serie de tubos para permitir que un líquido llegue desde un punto A a un punto B en un tiempo limitado. A través de este minijuego, Jack puede abrir cajas de seguridad y poner a máquinas de seguridad (cámaras, metralletas automáticas o drones) a su servicio.

#### 4.1.2. DESCRIPCIÓN SEGÚN MARCO TEÓRICO

Si bien *Bioshock* es nombrado por el autor Xavier Ruiz Collantes para hablar de estructuras híbridas de formas de narración (Ruiz Collantes en Scolari, 2013: 34), es, principalmente, un juego de representación. La jugadora observa un mundo representado a través del encuadre definido por el enunciador, que construyó un punto de vista específico y una representación figurativa de un mundo: una ciudad bajo el mar, en 1960, gobernada según los principios del liberalismo económico y el objetivismo delineados en la novela *El Manantial* (1943) de Ayn Rand.

La vivencia narrativa del juego de compactación consiste en el enfrentamiento armado con enemigos hostiles, la recolección de ADAM mediante la cosecha o rescate de las Little Sisters, las mejoras de armas y poderes, el gasto y restitución de EVE, la vigilancia de los puntos de vida en la interfaz de usuario, el hackeo y la resolución de puzzles sencillos.

La vivencia narrativa del juego de representación es aquella en la que el protagonista de identidad y pasado desconocidos sobrevive a un accidente aéreo en el medio del océano Atlántico, descubre un faro que lo conduce a una ciudad bajo el mar, y se ve involucrado en la guerra civil desatada por Ryan y Atlas.

La vivencia narrativa de la jugadora, en este caso, refiere tanto a mi experiencia como jugadora de *Bioshock*, o como observadora de primer orden, como a mi experiencia como analista, u observadora de segundo orden. Mi lugar de observadora de segundo orden condicionó la aproximación a la obra, porque a diferencia de la primera vez que conocí *Bioshock* como jugadora, en este acercamiento no estaba consumiéndola como entretenimiento, sino como objeto de análisis.

Desde el rol de analista no sólo observé la representación de la realidad que se desarrollaba en *Bioshock* a través de sus sistemas narrativos e interactivos, sino que también busqué observar de qué manera me fue habilitada, como jugadora, la actuación en esa realidad. También observé las formas en que *Bioshock* como texto, unidad mínima de una red discursiva, se relacionaba con otros discursos que conforman sus condiciones de producción (títulos anteriores, el documental *making of* que acompaña a la edición remasterizada del juego, las obras de Ayn Rand citadas por el director Ken Levine), y las de reconocimiento (*reviews* en páginas especializadas, discusiones en comunidades en las que participé, análisis de periodistas y jugadoras y jugadores).

Como jugadora, por otro lado, y a la manera en que Moyinedo (2011: 24) describe la forma en que el espectador naturaliza las operaciones que lleva a cabo cuando ve televisión, me valí de mis saberes acerca de los videojuegos tras décadas de relación con el medio: acerca del dispositivo para adquirir, descargar y configurar el juego; acerca del tipo discursivo, en cuanto a ciertas expectativas derivadas de haber jugado otros juegos; del género, en cuanto al conocimiento general del *first-person shooter* como jugadora; del estilo.

*Bioshock* es un título interesante para estudiar el rol del desarrollador porque le cabe la categoría de “juego de autor” (“de autor” es una etiqueta que se usa en el cine para describir a cierto tipo de obras en las que la visión o la impronta de un autor, por lo general su director, es preponderante). En la industria del videojuego se suele prescindir, salvo contados casos, de la identificación de un autor individual, al contrario de lo que sucede en el caso del cine en que la obra está fuertemente identificada con quien la dirige. Incluso en la bibliografía de este trabajo, según normas de citación, la atribución de autoría de *Bioshock* se hace a la publicadora 2K Games. A pesar de esto, el título y su secuela *Bioshock: Infinite* están fuertemente asociadas a su Director Creativo, Ken Levine.

Son contados los autores en la industria del videojuego, pero la noción de autoría en el medio requeriría de un estudio aparte, muy por fuera de los objetivos de este trabajo. La mayoría de los juegos modernos están asociados a empresas desarrolladoras o publicadoras: la trilogía *Mass Effect* es un producto de BioWare de la misma manera en que la serie *Grand Theft Auto* está asociada a la empresa Rockstar más que a ningún autor individual; *Fallout*, que también es una serie, tiene por desarrolladores a Black Isle en sus primeros títulos, los siguientes a Bethesda, y el título no numerado *New Vegas*, obra de Obsidian.

Pero algunos juegos o series son más reconocidos por la figura de su autor que por la de su empresa, independientemente del rol que éste cumpla dentro del equipo de desarrollo. *Metal Gear* está asociado a su creador Hideo Kojima, *Mario Bros* a Nintendo, pero también a Shigeru Miyamoto, y muchas de las aventuras gráficas de Sierra más populares durante los ‘80 y ‘90 no sólo fueron diseñadas y escritas por Roberta Williams, sino que incluso eran vendidas bajo el sello su autoría, que figuraba en el material de marketing (ver, *Phantasmagoria*, publicado en 1995 y *The Colonel’s Bequest*, publicado en 1989, por Sierra Entertainment, por citar solo dos ejemplos.)

Otra de las particularidades de *Bioshock* reside en las discusiones que se produjeron luego de su lanzamiento, en su etapa de recepción. Se lo considera un *juego de prestigio*, una etiqueta rara vez reservada a los videojuegos, y más relacionada con el cine. La dirección artística, una narrativa que incluía preguntas acerca de moralidad y política, y el giro narrativo especialmente le confirieron este estatus ante la crítica especializada y la academia de la época y durante los años que siguieron a su publicación. Si bien *Bioshock* siempre estuvo lejos de ser el primer videojuego en implementar estos elementos, se lo consideró un punto de quiebre no sólo para la evolución del género *first-person shooter*, sino para el medio en general.

La revelación de que Jack está obligado por condicionamiento genético a la obediencia busca hacer que jugadores y jugadoras se pregunten acerca de su propia autonomía cuando están jugando. Este es el “giro narrativo” que también lo convierte en un objeto de estudio ideal para analizar la relación que se plantea entre la jugadora y el mundo del videojuego (la acción narrativa y el espacio).

Uno de los puntos sobresalientes del material promocional de *Bioshock* era la capacidad de poder tomar decisiones que más allá de sus recompensas materiales llevaran a la jugadora a hacerse preguntas de ética y moralidad: esta decisión en el juego consiste en rescatar o cosechar a las niñas, y el giro argumental se proponía cambiar la percepción de la jugadora acerca de cuánta libertad de elegir tenía verdaderamente. En palabras de Levine durante las entrevistas que componen *Imagining Bioshock*, “el juego trata, realmente, acerca de la *falta* de elección”.

Levine, en *Imagining Bioshock* habla de su interés por las historias que hablan sobre agenciamiento, y nombra a *Fight Club*, *Edipo* y *Manchurian Candidate*. En el momento de la realización de *Bioshock* consideraba que esa idea no había sido explorada del todo en los videojuegos, porque la interactividad da la sensación de estar tomando decisiones, cuando en realidad la mayor parte del tiempo la jugadora “está siendo conducida sobre rieles, por un corredor”.

Si bien admite haber subestimado a su público en un principio, creyendo que el concepto podía resultarles muy sofisticado, Levine cree que la gente se involucró con *Bioshock* porque el juego les habló de experiencias que habían tenido como jugadores, y de la lucha que siempre tuvieron por querer controlar al juego, de la que nace la pregunta **¿cuánto control tengo realmente sobre el juego?**

En la misma serie de entrevistas, Shawn Robertson, director de animación, observa que cuando una persona juega un juego sabe que éste siempre va a terminar igual, que va a matar a cierta gente, que va a pasar por ciertos *checkpoints*, y que cree que tiene una elección, pero que en realidad la única elección que tiene es la de dejar de jugar.

Esta lucha también la observó Sicart (2008), quien destacó la capacidad de los jugadores de apropiarse del agenciamiento y comportarse de maneras impredecibles, contrarias incluso a lo que el diseñador prevé. En el caso de *Bioshock*, Robertson no se equivoca: la única opción que ofrece el juego para alterar el curso de la historia es dejar de jugarlo. Como jugadora, si bien se puede explorar el espacio de manera que retrase el progreso de la acción narrativa, no se puede hacer mucho más que eso para cambiar el desenlace.

El espacio es limitado, porque a medida que se avanza a través de algunas secciones del juego otras son clausuradas, y algunas no se abren hasta pasados ciertos puntos; los enemigos son limitados, por lo tanto una vez que se los mata a todos no pueden seguir apareciendo nuevos; y los objetos que habilitan algún tipo de interacción son limitados, por

fuera de disparar, golpear o arrojar algún poder sobre el entorno, sólo se pueden abrir los contenedores y tocar las palancas y puertas que el juego habilita.

## 4.2 ANÁLISIS

### 4.2.1. TRASFONDO NARRATIVO

La historia de Rapture puede ser *reconstruida* durante el juego de manera similar al armado de un rompecabezas: juntando las distintas partes que son ofrecidas en la forma de pistas contextuales, diálogos con otros personajes, visiones o fantasmas y audio-diarios, que son el principal recurso narrativo de *Bioshock*. Es imposible desde el lugar de jugadora *interactuar* con esta historia: no se puede influir sobre ella ni modificarla hasta los últimos minutos del juego, en los que Rapture se convierte en el trasfondo lejano al final de la historia de Jack.

Si una jugadora terminara su paso por *Bioshock* sin conocer la historia completa de Rapture, el descubrimiento del ADAM y la guerra civil desatada por Ryan y Atlas, la única consecuencia sería un menor entendimiento acerca del propio juego y sus elementos.

Pero entender la historia de Rapture es esencial para analizar *Bioshock*, porque a través de estos descubrimientos que son como piezas de un rompecabezas, el juego enmarca el conflicto bélico entre los ciudadanos, pero también provee un marco narrativo que condiciona la percepción que tendrá la jugadora sobre su accionar. Una reconstrucción exhaustiva de los acontecimientos del juego y del trasfondo histórico sería demasiado extensa para los fines de este trabajo, así que sólo se resumirá la historia que conduce al conflicto principal entre Fontaine/Atlas y Ryan, y la participación de Tenenbaum, los tres personajes cuyo impacto afecta en mayor medida la narrativa principal del juego.

Rapture fue fundada en 1940 por el industrialista Andrew Ryan, quien, motivado por su ideología liberal y objetivista fundada en la filosofía de la novela *El Manantial*, de Ayn Rand (Andrew Ryan es casi un anagrama del nombre de la filósofa), planificó una ciudad aislada del mundo que se convertiría en una utopía gobernada por la libertad de mercado, la meritocracia y el individualismo, en la que únicamente participaría una élite compuesta por los más brillantes y los mejores.

Ryan creó Rapture como respuesta a la intervención estatal durante la época del Keynesianismo en Estados Unidos y del pánico comunista norteamericano ante la Unión Soviética. Este contexto social y político, sumado a sus preceptos objetivistas, informan el desprecio de Ryan por cualquier forma de intervención estatal y de religión organizada. La ideología de Ryan se resume al comienzo del juego, a través de un discurso de introducción a Rapture que se presenta a la jugadora cuando está descendiendo en el transporte que encuentra en el faro hacia la ciudad, que no puede ser salteado:

*Soy Andrew Ryan, y tengo una pregunta para hacerte: ¿acaso un hombre no tiene el derecho a lo ganado con el sudor de su frente? No, dice el hombre de Washington. Le pertenece a los pobres. No, dice el hombre del Vaticano. Le pertenece a Dios. No, dice el hombre de Moscú. Le pertenece a todos. Yo rechacé esas respuestas. Yo elegí algo distinto. Yo elegí lo imposible. Yo elegí... Rapture. Una ciudad en la que el artista no le tendría miedo al censor. En la que el científico no se vería limitado por una moralidad mezquina. En la que los grandes no se verían constreñidos por los pequeños. Y con el sudor de tu frente, Rapture puede convertirse en tu ciudad también (Bioshock, 2007) [14].*

En la búsqueda de una élite intelectual, Ryan convocó a la ciudad a artistas y científicos, entre ellos la doctora Brigid Tenenbaum, sobreviviente de un campo de concentración alemán en el que fue obligada a llevar a cabo experimentos genéticos en otros prisioneros. Lejos de considerarlo una tortura, Tenenbaum se sintió identificada con los científicos del campo de concentración, y disfrutó experimentar con víctimas.

La experimentación científica sin restricciones en Rapture permitió a Tenenbaum obtener resultados espectaculares: el descubrimiento de un material genético llamado ADAM, generado por gusanos marinos extraídos del piso del océano. El ADAM permitía alterar el ADN de una persona y modificar sus atributos físicos (su aspecto, fuerza o velocidad, por ejemplo) e incluso adquirir poderes sobrehumanos (como la capacidad de controlar objetos con gestos de la mano, lanzar llamaradas de fuego, picos de hielo y rayos eléctricos desde la punta de los dedos). Como contraparte, los efectos secundarios incluían una fuerte posibilidad de adicción, y su consumo excesivo producía desfiguramientos físicos y deterioro mental.

La investigación de Tenenbaum fue financiada por el rival de negocios de Ryan, Frank Fontaine, que hizo su fortuna a través del crimen y el contrabando y vio en el descubrimiento del ADAM la posibilidad de disparar sus ganancias. A través de la empresa Fontaine Futuristics, crearon una industria de plásmidos y tónicos (sueros hechos de ADAM procesado) cuyo consumo alteraba el código genético del usuario y le confería poderes sobrehumanos.

Pronto, la demanda de plásmidos condujo a la necesidad de producir ADAM de manera masiva, y la forma de conseguir esta producción fue a través de la implantación de los gusanos en los estómagos de niñas huérfanas a quienes, una vez sometidas a esta transformación deshumanizante, llamaron “Little Sisters” (en español, hermanitas).

Con este propósito en mente, y con el objetivo a largo plazo de minar el poder de Ryan en Rapture, Fontaine apeló a la clase trabajadora local, creando el Orfanato y la Casa de Beneficencia. En apariencia, estas instituciones proveían ayuda a las personas vulnerables de Rapture, mientras que a través de propaganda Fontaine se ganaba la simpatía de los ciudadanos menos beneficiados por “la gran cadena de la industria”, y creaba hostilidad hacia

Ryan. A través de estas instituciones, Fontaine Futuristics se proveía de sujetos vivos para realizar los experimentos genéticos que necesitaban para expandirse.

Ryan, fiel a los principios que lo guiaron en la creación de Rapture, observó el ascenso al poder de Fontaine como una consecuencia natural de la búsqueda del Hombre por mejorarse a sí mismo, y se resistió a intervenir a pesar de conocer los efectos adversos del ADAM, insistiendo que la solución era que un competidor ofreciera un producto mejor. Pero una vez que comprendió que las actividades de Fontaine ponían en riesgo el aislamiento de Rapture, amenazando con exponer a la ciudad al resto del mundo, decidió poner a las fuerzas armadas de la ciudad a luchar contra las operaciones de su rival.

Mientras tanto, lejos de funcionar como la utopía anticipada por Ryan, en Rapture las diferencias de clase se fueron ahondando hasta provocar el conflicto del que Fontaine se valió para, a través de la producción de plásmidos, crear un ejército e intentar destituir a Ryan. Durante el enfrentamiento armado, Fontaine fingió su propia muerte y Ryan aprovechó la oportunidad para expropiar los bienes de su rival y usar las fábricas de plásmidos para crear su propia empresa de tónicos y plásmidos, Ryan Industries.

La producción masiva de ADAM tuvo como consecuencia que la adicción a la sustancia se convirtiera en un problema generalizado. Aquellos ciudadanos que inicialmente no se vieron afectados empezaron a usar plásmidos y tónicos para defenderse de los otros, cada vez más hostiles como consecuencia del deterioro mental y de las luchas creadas por el conflicto civil entre Fontaine y Ryan. Para poder satisfacer la creciente demanda, Ryan creó instrucciones para que las *Little Sisters* salieran a recolectar ADAM de los cadáveres en las calles. Para proteger a las *Little Sisters* de los adictos, conocidos como *splicers*, empleó a los *Big Daddies*, humanos modificados genéticamente y confinados a escafandras antiguas, que no tienen otra voluntad que la de proteger a las niñas.

El descontento civil siguió aumentando y Fontaine, dado por muerto, asumió el rol de Atlas, “la voz del pueblo”, un revolucionario irlandés de clase trabajadora que convocó a los ciudadanos descontentos de Rapture. La violencia escaló durante la víspera del año nuevo 1958, cuando los seguidores de Atlas atacaron varias locaciones clave de Rapture y, en respuesta, Ryan comenzó a perseguir a aquellos que se consideraban problemáticos por aliarse al opositor, por oponerse a los ideales y supervivencia de la ciudad. Se produjeron arrestos y ejecuciones públicas.

Dos años después, en 1960, Jack llega a la ciudad a través de una *Batysphere*, un transporte que conecta el faro en el Atlántico con Rapture. La ciudad se encuentra devastada por la guerra civil y Jack es recibido por Atlas, quien le da instrucciones a través de una radio y le promete ayudarlo a escapar a cambio de que Jack lo ayude a rescatar a su familia.

Bioshock es una experiencia cuya duración varía según quien la juegue. Para la realización de este trabajo se jugaron aproximadamente 70 horas, si bien la campaña principal tiene una duración aproximada de 12 a 14 (aquellas 70 horas son el total de tiempo

que el juego estuvo abierto, por lo que incluyen las pausas para tomar apuntes, la repetición de secciones para observar distintas opciones o para grabar una parte específica del juego).

Sería excesivo para los fines de este trabajo recopilar datos de las 70 horas de juego, aunque se las resumiera en las 12 a 14 de la campaña principal, por lo que para este trabajo se seleccionaron algunas escenas relevantes para el análisis del tratamiento de la violencia en el juego y el grado de autonomía que habilita a la jugadora.

#### **4.2.2. ANÁLISIS DE EXPERIENCIA DE JUEGO**

Al iniciar el juego, una placa negra anuncia la época y lugar: 1960, en medio del Atlántico. A continuación, una secuencia “no jugable” o cinemática revela el interior de un avión. Unas manos grandes, con un sweater color claro, en una mano una billetera y un cigarrillo en otra, ubican a la jugadora en una perspectiva en primera persona. Una voz masculina narra, mientras abre la billetera y mira una foto en blanco y negro de una mujer y un hombre mayores y un hombre joven en el medio: “Me dijeron ‘hijo, eres especial, naciste para hacer grandes cosas’. ¿Sabes qué? Tenían razón”. En la versión en español el discurso de Jack da más detalles: cuenta cómo sus padres fueron los que lo enviaron en avión a Inglaterra a visitar a sus primos. Esto no estaba en la versión original del juego.

Mientras el protagonista narra, levanta un paquete con envoltorio de regalo y una nota que dice “A Jack, con amor, de mamá y papá. ¿Serías tan amable de no abrirlo hasta que...”, y el resto de la nota está cubierta por el moño del regalo. La cámara empieza a temblar de repente, emulando la turbulencia del avión, y se escuchan los gritos de otros pasajeros: la escena se funde a negro, y mientras el avión se estrella y se escucha el sonido del impacto con el agua, aparece en pantalla el título del juego. Continúa la secuencia no jugable con imágenes de una cámara bajo el agua mientras se escucha cómo Jack lucha por no ahogarse.

Lo común a todas las secuencias cinemáticas en *Bioshock* es que no pueden ser saltadas. La jugadora toma el control del personaje con perspectiva en primera persona una vez que Jack consigue nadar hasta la superficie. Se encuentra flotando en el océano, y a su alrededor sólo están los destrozos del avión estrellado y algunas piezas de equipaje. El juego no da ningún tipo de indicación: sólo conociendo de antemano las formas más comunes de jugar a un juego en primera persona se deduce que se puede mirar alrededor con el mouse y avanzar con el teclado (con las teclas WASD). En otros momentos, el juego da instrucciones explícitas acerca de cómo operarlo: presiona C para agacharte, presiona el botón derecho del mouse para dar un golpe con la llave inglesa o disparar, F para interactuar o agarrar.

El avance de la jugadora no es guiado de manera explícita, sino que las ruinas del avión y un cerco de llamaradas impiden el movimiento en direcciones opuestas a la que conducen hacia un faro. Tras subir una serie de escaleras, se encuentra con una puerta dorada, alta y con un diseño elaborado, entreabierta, que se cierra una vez traspasado el umbral. Las luces se encienden a medida que Jack avanza: en la primera habitación hay un busto dorado,

gigantesco, de un hombre coronado por un estandarte rojo con las palabras “Ni dioses ni reyes. Sólo el Hombre.” Debajo, una placa con una cita atribuida a Andrew Ryan que reza “¿En qué país hay un lugar para personas como yo?”.

Después de esta habitación, tras bajar unas escaleras, la jugadora se encuentra en una estancia amplia con una especie de vehículo de forma esférica que flota en una pequeña piscina, con una puerta abierta y en su interior una palanca que brilla y emite sonido. Este detalle gráfico y de sonido que sirve para orientar a la jugadora es un elemento extradiegético que se repite a lo largo de todo el juego, es decir que Jack no ve ni oye el tintineo que emite la palanca, pero sí la jugadora.

Alrededor de la cápsula, en las paredes del faro, hay tres escudos redondos que representan el arte, la ciencia y la industria. Al tocar la palanca, con el botón que indica un texto en pantalla, la puerta se cierra y el vehículo se sumerge en el mar. Inmediatamente se inicia una proyección en la pared frente a Jack, poniendo en primer plano publicidades de tónicos y plásmidos, y después el discurso de Andrew Ryan, acompañado por diapositivas.

En el momento en que Ryan proclama “Yo elegí Rapture”, la pantalla de proyección se retira y a través de una ventana se observa a Rapture bajo el mar, rodeada de animales marinos, una ciudad atractiva de rascacielos y carteles de neón.

De la misma manera que los libros que dedican sus primeros capítulos a introducir a los personajes, ambientación y conflicto, o las películas dedican sus primeros minutos a lo mismo, los videojuegos suelen dedicar su primera *sección* (es decir la primera etapa, los primeros niveles o los primeros capítulos) a lo mismo. En esta etapa los objetivos son introducir a la jugadora no sólo al mundo ficcional sino a la interacción que le será habilitada.

En *Bioshock*, primero se distingue entre la secuencia cinemática de la jugable utilizando un recurso común en los videojuegos: en las cinemáticas, la imagen en pantalla adopta una relación de aspecto similar a la de las películas de cine, bloqueando la parte superior e inferior con cintas negras. Cuando estas cintas desaparecen, mediante una transición, la jugadora sabrá que está en control del personaje. Muchos de estos recursos requieren un conocimiento especializado acerca del medio. El juego espera de su jugadora que sepa estos detalles del lenguaje visual por experiencias anteriores, aunque de cualquier otra manera se hará obvio cuando la pantalla se quede estática esperando la interacción de la jugadora.

En cuanto a la exposición, es un recurso común de los videojuegos dar pistas contextuales, a modo de misterios a resolver. A una jugadora curiosa le llamarán la atención el busto, la placa, el estandarte, los escudos, que dejan entrever algunos mensajes que se dejan librados a su interpretación: a simple vista el busto y la placa sugieren un culto de personalidad a Ryan (que, si se considera el rechazo del industrialista a los dioses y los reyes, resulta irónico que Rapture reciba a sus ciudadanos con un gigantesco busto suyo de bronce) y permiten hacer una lectura acerca de los valores de la ciudad (un lugar para “gente como

Ryan”, un hombre que rechaza a la religión y las autoridades, que valora el arte, la ciencia y la industria). [Ver Anexo, FIG. 5]

Algunos de estos misterios se resuelven casi inmediatamente durante el viaje hacia Rapture: ¿quién es Andrew Ryan, el hombre del busto? y ¿en qué país hay un lugar para personas como él?, la respuesta es Rapture, esta pequeña metrópolis bajo el mar, fundada por este hombre, bajo estos principios. La jugadora encuentra así al personaje ubicado en un cierto clima político y social y en un espacio gracias a un discurso que Ken Levine, autor y director creativo del juego, describe como un discurso “al gamer”.

Al ponerle la voz de Ryan, un hombre al que Levine describe como un idealista, y que es capaz de llenar las paredes del faro con su rostro y sus frases, la narración del juego no es interrumpida por este recurso expositivo. La función del discurso, en palabras de Levine, es la de remover de la jugadora la idea de que esto es una fantasía, de que nadie podría querer irse a vivir voluntariamente a una ciudad aislada bajo el mar. El razonamiento detrás del discurso de Ryan y la construcción de Rapture como una ciudad bella, llena de piezas de arte, cumplen la misma función: que la jugadora encuentre atractiva la propuesta de Ryan.

A medida que Jack se acerca a la ciudad, se escucha una conversación entre dos hombres a través de una radio, sorprendidos por la llegada de una persona del exterior a través de una *batysphere*, (esta conversación revela discretamente el nombre del vehículo). La *batysphere* ingresa a Rapture a través de un portal, y Jack se encuentra en una estación completamente a oscuras. Uno de los hombres de la radio, Johnny, guiado por las instrucciones del otro, se acerca a buscar a Jack, pero es atacado por una *splicer*, que lo asesina a puñaladas y procede a atacar el transporte. [Ver Anexo, VID 1]

Con la estación a oscuras, Jack observa la escena a través de la ventana del transporte: las ventanas en la pared opuesta se iluminan con los relámpagos de una tormenta, y sólo se vislumbran las figuras a contraluz. La *splicer* es una sombra que en los extremos de los brazos lleva unos ganchos que brillan, y lanza gritos agudos en una voz ronca de mujer. Los destellos de los relámpagos dejan entrever una cara desfigurada. La figura es humana, pero físicamente monstruosa. Apuñala y descuartiza a Johnny contra la ventana, mientras él suplica por su vida y muestra curiosidad por Jack (“¿acaso es alguien nuevo?”), antes de proferir otro grito y atacar el vehículo.

La otra voz, que hablaba con Johnny, le indica a Jack: “¿serías tan amable de tomar esa radio?”, la radio de emergencia está junto a la ventana, y se destaca a la jugadora, nuevamente, con un brillo dorado y un efecto de sonido. La jugadora no puede elegir **no** tomar la radio de emergencia porque el juego no avanza hasta que lo hace, la voz insiste con su pedido y el juego le indica a través de texto en la pantalla que tome la radio.

La voz se presenta como Atlas, y le dice a Jack que va a ayudarlo a sobrevivir. Le habla con amabilidad e intenta tranquilizarlo. De esta manera el juego introduce su primera amenaza a través de una escena violenta en la que la jugadora no puede intervenir: una vez que termina la escena cinemática puede moverse dentro del espacio reducido del vehículo, pero no puede salir ni interactuar con su entorno hasta que Atlas le indica, usando la frase “¿serías tan amable de?” que tome la radio. Ante la *splicer*, monstruosa y violenta, Atlas, por el contrario, se presenta como un aliado para la supervivencia, una voz amigable, un personaje educado que confía a Jack la historia de su mujer e hija atrapadas en la ciudad y le pide ayuda a cambio de guiarlo.

Hasta este punto, la capacidad de intervención de la jugadora es bastante limitada. Por un lado el juego tiene la necesidad de presentarle una gran cantidad de información en poco tiempo, sin poder recurrir a una introducción de tipo escrita, así que se vale de otros recursos interactivos y audiovisuales, como la posibilidad de recorrer y observar en el faro, la observación pasiva del video del discurso de Ryan, la escucha de la conversación radial entre Johnny y Atlas y la presentación de la *splicer* enemiga, que para dar cuenta del nivel de su amenaza asesina a sangre fría a un hombre y procede a atacar el vehículo en el que se encuentra Jack, mientras la jugadora sólo puede observar.

Hasta aquí la jugadora aprendió a moverse en el entorno, a controlar la cámara, que vendría a ser la visión de Jack, y a interactuar de manera básica con ciertos objetos: presionar la tecla F para llevar a cabo acciones específicas al objeto con el que se interactúa, como mover la palanca o tomar la radio. Se encuentra desvalida frente a la amenaza de la *splicer*, hasta que Atlas, a través de la radio, le instruye cómo hacer uso de las otras mecánicas: pelear, usar poderes, personalizar su estilo de combate.

Levine explica en el documental *Imagining Bioshock* que para él era importante que, al principio del juego, la jugadora no tuviera la “distracción” de una pistola. Que supiera y sintiera que hay enemigos cerca y no poder hacer nada, porque “cuando tenés un martillo, todo parece un clavo”. Esta parte del juego presentó un desafío común en los videojuegos: para los autores se trataba de resolver “cómo entrenar a la jugadora sin dejarle saber que está siendo entrenada”. Esta secuencia inicial fue implementada luego de descubrir, mediante una sesión de prueba realizada durante el desarrollo del juego, que la gente no entendía los sistemas que el juego ponía a su disposición. Esta secuencia expresa —y está construida con base en— la necesidad declarada por los directores de enseñar a los jugadores esos sistemas sin que fuera disruptivo para la historia.

Atlas le enseña a Jack a defenderse de los *splicers*. Le indica que tome una llave inglesa, el primer arma del juego, y las manos de Jack aparecen en el plano de visión de la jugadora: tiene unos tatuajes de cadenas en las muñecas. El texto en pantalla le indica que con el botón del mouse puede dar un golpe con la llave. Si la jugadora permanece algunos

segundos sin tocar ninguna tecla o mover el mouse, las manos se mueven dentro del plano: chocan la llave con la palma de la mano, en un gesto de amenaza.

Jack no habla fuera de la introducción, sólo conocemos de él sus manos (que cuando llevan la llave inglesa muestran que asume una posición agresiva, no es la postura de un hombre desvalido o asustado) y lo que otros personajes nos dicen de él: Atlas lo trata como a un muchacho, y usa frecuentemente la frase “serías tan amable de” (*would you kindly?*), que aparece también en el paquete que tenía en el avión, y que posteriormente cobrará sentido dentro de la trama. Ryan lo confunde con un agente espía de la KGB o la CIA y lo ataca creyendo que viene a destruir Rapture.

El *protagonista silencioso* es otra convención de los videojuegos, muy común en los juegos de rol y los *first-person shooter*, los dos géneros que Bioshock combina. El término es casi literal, porque los protagonistas silenciosos no tienen líneas de diálogo, salvo algunas interjecciones o frases cortas. Como recurso, la idea es que su utilización facilite la identificación de la jugadora con el avatar o personaje, aunque también es un recurso narrativo que permite dar al personaje anonimato o un halo de misterio. Los protagonistas silenciosos en los juegos de rol no tienen diálogos sonoros, pero en algunos pueden conversar con otros personajes, y se le da a la jugadora varias opciones de diálogo para que responda; algunos ejemplos de este uso de protagonistas silenciosos son *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009) y *Persona 4* (Atlus, 2008). En los juegos como *Bioshock* esta opción no existe, Jack nunca responde a sus interlocutores.

En el caso de Jack, la intención de *Bioshock* es doble: facilitar la identificación para dar peso a las “decisiones morales” (rescatar o cosechar a las *Little Sisters*) que deberá tomar a lo largo del juego, y que el giro narrativo que explica el condicionamiento genético de Jack tenga más peso, porque cuanto menos sepa la jugadora inicialmente sobre Jack y su historia de vida, más creíbles para ella serán los desarrollos narrativos posteriores.

Los desarrolladores de *Bioshock* buscaron que el diseño humanoide que dieron a los *splicers* generara algo de empatía o compasión, luego de observar que los primeros diseños propuestos, más grotescos y menos humanizados físicamente, no tendrían el mismo efecto. Los *splicers* lloran, piden ayuda, tosen, llaman a otros. Balbucean, cantan, gritan, repiten diálogos de publicidades, se lamentan de que para conocer gente en Rapture es necesario ser rico, no buena persona, maldicen a Ryan. “Yo sólo quería un poco de compañía”, “no soy una mala persona”.

A pesar de esta búsqueda de la empatía de la jugadora, el juego no ofrece o no estimula el accionar no violento al tratar con los *splicers*, y hace un esfuerzo por plantearlos como una amenaza. Aquellos a los que se enfrenta Jack se vuelven hostiles ni bien detectan su presencia, pero antes de esto, si la jugadora es silenciosa o los observa de lejos, puede ver que llevan a cabo acciones por su cuenta: algunos pelean entre sí, discuten, gritan y se lamentan, piden ayuda.

La mayoría de los encuentros con *splicers* son ineludibles, y las opciones que da el juego son matarlos, huir (con el costo de puntos de salud si es que no se pueden esquivar todos sus ataques), o ver “morir” a Jack. En realidad Jack no puede morir, y cada vez que es vencido por un enemigo es reanimado por unas cámaras de recuperación llamadas Vita Chambers, con tan sólo algunas penalizaciones materiales por ser vencido.

Esto es evidente desde el primer encuentro que Jack tiene con un *splicer* mientras la jugadora tiene el control: es un hombre desfigurado que grita, maldice, se lamenta, y ataca a Jack a primera vista. El juego instruyó previamente a la jugadora cómo dar un golpe con la llave. La propuesta es que la única forma de defensa es el ataque y si no se mata al *splicer*, él matará a Jack. De esta manera, el juego se vale de la inteligencia artificial (la forma en que está programado el comportamiento del personaje no jugable para atacar a primera vista) para establecer a los *splicers* como una amenaza.

Otros recursos que utiliza el juego para mantener en la jugadora la sensación de alerta y amenaza inminente son de tipo contextual. Rapture es una ciudad en desarreglo, con zonas mal iluminadas o completamente a oscuras, en la que los cortocircuitos que dejan a Jack a oscuras son frecuentes. Se escucha constantemente el crujir de las estructuras de hierro que sostienen a la ciudad, llantos, risas, voces, pasos en la oscuridad. Hay cadáveres desfigurados dispersos por la ciudad, grafitis que manifiestan la bronca de los ciudadanos, los signos de linchamientos en plazas públicas (cadáveres crucificados y expuestos), carteles de protesta. La atmósfera de la ciudad resulta opresiva y los ataques sorpresa de *splicers* obligan a la jugadora a estar alerta y dispuesta a atacar.

Cuando Atlas le cuenta a Jack la historia de su esposa e hija en riesgo, atrapadas en la ciudad, dice que los *splicers* fueron quienes lo separaron de ellas. Durante esta conversación, Atlas no se vale del estímulo de la frase que obligaría a Jack a obedecerlo (“¿serías tan amable de?”), sino que apela a sus sentimientos, y le pide por favor. De la misma manera, el juego lo hace con la jugadora: mientras Atlas habla, se reproduce una música extradiegética de cuerdas, que refuerza la idea de tragedia y sentimentalismo. Atlas es una figura empática, amigable, opuesta a los *splicers*.

Pero no siempre los *splicers* son anónimos. En un encuentro en particular, casi al principio del juego, Jack observa la sombra de una mujer que se inclina sobre un cochecito de bebé. La mujer canta, le cuenta al bebé que su papá está muerto y que cuando su mamá se vaya será él, el niño, quien esté solo. Lloro, y empieza a desesperarse: “esto ya pasó antes, ¿por qué no estás aquí? ¿por qué hoy es hoy y no cuando estabas tibio y eras dulce?” luego se lamenta y repite “no, no, no”. Cerca de esta escena hay un altar con una foto de un hombre y flores, golosinas. La mujer es una *splicer* que bloquea el pasillo por el que debe avanzar Jack, y es imposible pasar sin que lo ataque, y sin matarla.

En el cochecito del bebé, una vez muerta la *splicer* a golpes de llave, Jack encuentra un revólver. Atlas le explica que los plásmidos fueron los que cambiaron todo y destruyeron

las mentes y los cuerpos, que volvieron violentos a los ciudadanos: “mejores amigos asesinandose unos a otros, bebés estrangulados en sus cunas”, “la ciudad entera se fue al infierno”. Los *splicers* son figuras *humanoides*, no humanas. Atlas es humano: tiene una historia, una familia a la cual salvar, es amigable con Jack y busca ayudarlo, y parece haber retenido su cordura, a diferencia de los otros, que son enemigos, que no tienen salvación.

Todo lo que se sabe de las vidas de los *splicers* precede a su estado actual. Así como la mujer le habla a un bebé que ya no está, acerca de un marido que ya está muerto, los audio-diarios que se encuentran dispersos por la ciudad no sólo dan pistas acerca de la vida en Rapture antes de la destrucción, sino también acerca de quiénes eran los ciudadanos, sus nombres, sus conflictos, su cotidianidad viviendo en Rapture antes de volverse adictos al ADAM.

Estos *splicers* no son anónimos, en algún momento tuvieron vidas como Atlas: familias, nombres propios. Existen personajes con los que Jack puede conversar y elegir asesinar, pero en el caso de los *splicers* regulares, la interacción se limita a herirlos o ser herido, y el juego habilita y promueve la violencia sobre ellos sin otro tipo de mediación.

Por ejemplo, al obtener poderes mediante plásmidos, el juego enseña estrategias para maximizar el poder destructivo sobre los cuerpos de los enemigos: al obtener el electroraio, Atlas enseña a Jack que dirija sus disparos eléctricos al agua, para electrocutar e inmovilizar a varios enemigos de un solo golpe; al obtener la ráfaga invernal, un texto en pantalla indica que se puede atacar al enemigo antes de que se descongele, y de esa manera su cuerpo se partirá y estallará en pedazos.

Este tratamiento de los *splicers* es muy distinto del que se puede observar en el caso de los *Big Daddies* y las *Little Sisters*. La primera vez que Jack ve a estas criaturas es cuando consigue obtener su primer plásmido en una máquina llamada Jardín de las Recolectoras (*Gatherer's Garden*). El brillo dorado y su respectivo sonido tintineante atraen la atención de la jugadora hacia una botella de vidrio y metal que contiene un líquido rojo brillante y una jeringa. El juego ofrece, de manera opcional, presionar un botón para que se abra un cuadro de texto que explica que ese objeto es un plásmido, que los plásmidos alteran los genes y otorgan poderes y qué botones hay que presionar para utilizarlos. [Ver Anexo, FIG. 3]

Una vez que Jack se inyecta el plásmido el plano de cámara se reduce, dos cintas negras cubren la parte superior e inferior de la pantalla e indican que lo que observa la jugadora es una secuencia cinemática, en la que no puede intervenir. En la secuencia se ve cómo Jack sufre por la inyección: gime de dolor, la imagen se vuelve borrosa, sus manos se retuercen y se iluminan debajo de la piel, mientras Atlas intenta calmarlo explicándole que su código genético está siendo reescrito y que todo va a estar bien.

Confundido, Jack se acerca a la barandilla de un balcón próximo, cae y pierde la conciencia. Cuando vuelve en sí, unos *splicers* se están disputando su cuerpo, hasta que son interrumpidos por un sonido gutural y huyen asustados, porque no vale la pena “enfrentarse a

un *Big Daddy*” por él. La imagen pierde y adquiere foco de manera alternativa para indicar que Jack está aún luchando por volver en sí.

Del *Big Daddy* que entra al plano sólo se ven los pies: es una criatura pesada, envuelta en un traje metálico, que hace temblar la habitación a medida que avanza. En lugar de brazo tiene un taladro gigantesco, y no tiene cabeza ni rostro, sino una escafandra con luces. Es acompañado por una niña de piel grisácea y ojos rojos que brillan, y que le habla refiriéndose a él como “Señor Burbujas” (*Mr. Bubbles*); la voz de la niña tiene un eco sobrenatural, viste ropa andrajosa y lleva una especie de pistola cuyo extremo culmina en una aguja larga, con un cartucho que contiene un líquido rojo brillante. Una vez que se alejan, la jugadora retoma el control de Jack, y Atlas le explica qué hacer con su nuevo poder, pero no menciona a las criaturas vistas por Jack. [Ver Anexo, FIG. 2]

El primer encuentro cara a cara con una *Little Sister* y su protector se produce algún tiempo después y Atlas le explica, como hizo con los *splicers*, que la niña que ve clavando una jeringa en el cuerpo de un muerto no es una niña, sino una *Little Sister*. “Alguien convirtió a una niñita dulce en un monstruo. Cualquiera idea que hayas tenido acerca del bien y del mal en la superficie no cuenta en Rapture”, explica Atlas a través de la radio. Las *Little Sisters* recolectan y llevan consigo ADAM, “la sustancia que hace andar a Rapture; todos la quieren, todos la necesitan.”

Jack observa desde una habitación contigua, a través de una ventana, a la *Little Sister*: mientras canta una canción infantil y apuñala un cadáver con la aguja vista antes, un *splicer* entra por la puerta e intenta atacarla, pero es interrumpido por un *Big Daddy*. Atlas le explica a Jack el nombre de la criatura y su función: “ella reúne ADAM, él la mantiene a salvo”. El *splicer* es asesinado a golpes con su espalda contra la ventana próxima a Jack, y el *Big Daddy*, al darle el golpe final, rompe el vidrio con el cadáver, dejando la mitad de su cuerpo tendido del lado del que se encuentra Jack.

Es una muestra del poder destructivo del *Big Daddy*, un enemigo formidable, capaz de hacer temblar una habitación con sólo sus pisadas, capaz de ejercer actos de violencia brutales con tal de proteger a la niña, y una demostración de la amenaza que supone para la jugadora un enfrentamiento con una de estas criaturas. Esta escena es otra de tantas en las que se usa el cuerpo brutalizado de un ciudadano de Rapture o de un *splicer* para indicar a la jugadora la amenaza que supone el entorno.

El momento en el que la jugadora se enfrenta a la posibilidad de cosechar o salvar a una de las *Sisters* se encuentra frente a una niña que huye, se esconde, e intenta escapar. Brigid Tenenbaum hace su primera aparición en persona en esta escena y le indica a Jack que él puede salvar a las niñas —Atlas interrumpe para indicarle que fue ella quien las convirtió en monstruos—, y le entrega un plásmido que le permite hacerlo.

Jack se encuentra entre la cura propuesta por Tenenbaum y la alternativa presentada por Atlas, que le indica que las niñas ya no son humanas y que para sobrevivir *tiene* que

cosecharlas, y le ofrece una versión de los hechos en la que, como a los *splicers*, matarlas no tiene ninguna consecuencia moral porque ya perdieron su humanidad.

A lo largo de su narrativa, y para precipitar la toma de decisiones de tipo “moral” por parte de la jugadora, *Bioshock* usa como recurso exponer las ideas de dos personajes y dejar a la jugadora espacio para que decida cuál le resulta más válida, o cuál se alinea mejor a sus valores o estilo de juego. En este caso, además de lo que le informa su percepción viendo a la niña que está aterrada, tiene la propuesta de Atlas, que si bien le pide algo que puede parecer despiadado, es su único aliado en Rapture, una voz amiga que la guía. Por otro lado está la propuesta de Tenenbaum, que a pesar de ofrecer una alternativa piadosa, es quien realizó experimentos en las niñas, y en el contexto hostil de Rapture resultaría lógico cuestionar las verdaderas intenciones de la científica.

Antes de que los desarrolladores de *Bioshock* crearan a las *Little Sisters*, la idea original era que el ADAM se obtuviera directamente de gusanos marinos, pero los desarrolladores vieron difícil que la jugadora pudiera empatizar con una criatura que no era humana. Para que la jugadora quisiera enfrentarse a los *Big Daddies*, era necesario evocar un sentimiento de piedad por las niñas.

Levine y Robertson cuentan en *Imagining Bioshock* la progresión de esta idea hasta llegar a las *Little Sisters*, y las preguntas que surgieron: ¿quién podría querer dañarlas? y ¿por qué dar esa opción? Si bien todos los enemigos humanos de *Bioshock* fueron diseñados buscando la empatía de la jugadora, una de las diferencias más obvias entre las *Little Sisters* y los *splicers* es la consideración que se tiene frente a la decisión de matarlas: mientras que a las niñas se las puede matar por interés o salvar por compasión, a los *splicers* se los mata por supervivencia o se huye de ellos y se los abandona a su suerte.

También es posible ignorar a la mayoría de las *Little Sisters* y sus respectivos *Big Daddies*, que se vuelven hostiles salvo que sea Jack quien ataque primero o lastime a las niñas. Pero el juego ofrece incentivos para que la jugadora elija correr el riesgo de enfrentar a los *Daddies*: el ADAM que necesita para poder usar plásmidos y mejorar los poderes y fortalezas de Jack. Al menos una niña debe ser rescatada o sacrificada, porque así lo dicta la trama, y es la primera de todas.

Dado que ADAM fue concebido como una especie de moneda de cambio, Levine compara el desarrollo de sistemas y videojuegos con el de la economía. En la economía, dice, se busca alentar ciertos comportamientos a través de la política impositiva y de incentivos, y en *Bioshock* usó al ADAM y a las *Little Sisters* para incentivar a la jugadora. Este incentivo requirió la construcción de un contexto narrativo que lo justifique, y Levine se valió del marco económico de Rapture: la cuestión, fundacional para la creación de la ciudad, acerca de si existe un límite de tipo moral a las decisiones económicas. Esta cuestión se repite e involucra permanentemente a la trama del juego, y es central al conflicto principal que enfrenta a Ryan y a Fontaine.

Levine explica que en *Rapture* las *Little Sisters* son mercancía, y el juego conduce a elegir si se va a participar de su mercantilización. Se da así una consideración especial a las niñas, y la cuestión de su humanidad/no-humanidad se trata de manera distinta a cómo se trata en relación con los *splicers*: a diferencia de las niñas, más humanas, la violencia ejercida sobre un enemigo no humanizado está no sólo habilitada, sino que incluso es alentada.

Los *splicers* tienen cuerpos humanos, pero están desfigurados, usan máscaras, y sus voces son monstruosas o patéticas; ríen, lloran, se lamentan, gritan de dolor o ira. Las niñas, cuando hablan, producen un eco sobrenatural, cantan, y hablan tiernamente, como niñas: se refieren a los *Big Daddies* como *Mr. Bubbles* y a los cadáveres como ángeles. Si se mata a un *Big Daddy* las niñas lloran, tienen miedo, sufren. Y sus cuerpos son, más allá de ciertos rasgos sobrenaturales como el color de su piel, su voz y el brillo de sus ojos, infantiles: sus ojos son grandes, sus brazos y piernas flacos, están descalzas y usan vestidos cortos como de muñeca de porcelana y moños en el cabello largo. Los pies descalzos, la delgadez, la vestimenta, sus canciones y sus charlas con los *Big Daddies* dan la apariencia de fragilidad, de que efectivamente, más allá de la transformación que sufrieron sus cuerpos, siguen siendo niñas.

Es en estas interacciones que el juego se enfrenta a un dilema moral propio del medio: qué se considera violencia aceptable y qué no. La propia naturaleza interactiva del videojuego complica la decisión, porque más allá de que el personaje sea un avatar del jugador o un personaje con una narrativa, personalidad e historia propias, es el control que la jugadora ejerce sobre el personaje el que alienta a la identificación. Si la violencia que ejerce el personaje es violencia que está siendo ejercida por la jugadora, la cuestión es qué violencia se le permite ejercer y cuál no, y cómo se le indica que lo que está haciendo es moralmente aceptable o no lo es.

En el ámbito de las producciones de gran costo de desarrollo como *Bioshock* (producciones “AAA”, como les dicen los aficionados), la violencia infantil es casi universalmente considerada inaceptable. Esto responde, por un lado, a un imperativo comercial en el que las grandes empresas desarrolladoras y publicadoras evitan involucrarse en controversias que puedan afectar la viabilidad comercial de sus proyectos, o arriesgarse a obtener una clasificación sólo para adultos por parte de la Entertainment Software Rating Board (ESRB).

Por otro lado es posible ver cómo esta omisión responde a un imperativo moral por parte de los desarrolladores, porque qué tipo de juego justificaría el permitir dañar a niños como parte de sus mecánicas, o justificaría la cantidad de horas que deberían pasar creando simulaciones de estos actos violentos.

De esta manera, para retomar uno de los títulos usados como ejemplo en el marco teórico, *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001) se enfrentó a la cuestión acerca de si en sus juegos se permitiría o no la violencia infantil. En un juego en el que es posible matar a todos los personajes no jugables humanos, y que habilita a sus jugadores a matar a una

trabajadora sexual para evitar pagarle, los desarrolladores optaron por omitir por completo la presencia de niños. Otros juegos, como *Fallout 4* (Bethesda Softworks, 2015), incluyen personajes infantiles pero a diferencia de la inmensa mayoría de los demás personajes, es imposible hacerles daño.

En el caso de *Bioshock*, se hizo un esfuerzo por diferenciar todos los actos violentos que el juego permite ejercer sobre otros personajes de las interacciones habilitadas con las *Little Sisters*. No se las puede golpear con ningún tipo de arma, y en su lugar, el obstáculo a vencer a través de la fuerza para acceder a ellas son los *Big Daddies*. Una vez derrotado el guardián, cuando la jugadora se acerca a ellas para decidir salvarlas o cosecharlas, el juego restringe el movimiento de la jugadora y la obliga a elegir entre presionar dos teclas para una u otra acción.

En *Imagining Bioshock*, Levine relata la búsqueda de un vocabulario específico que impidiera la consideración de *Bioshock* como un juego en el que se puede matar niños y niñas: en vez de matar (*kill*), se habla de cosechar (*harvest*), y en lugar de llamarlas niñas (*girls*), se las llamó *Little Sisters*, o hermanitas.

Esta es otra de las cosas que distingue a las *Sisters* de los *splicers*, a quienes el juego alienta a electrocutar, o cuyos cuerpos insta a partir en pedazos luego de haberlos congelado. Mientras que a los *splicers* se los mata a golpes, balazos, o con poderes, mientras gritan de furia o dolor y sus cuerpos salpican sangre, en el caso de las *Sisters* se presiona un botón y, en caso de matarlas, las manos de Jack toman con violencia a la criatura que está aterrada e intenta zafarse, pero enseguida la pantalla se funde a negro y al volver la imagen lo que sostienen las manos de Jack es un gusano marino, y no una niña.

Esto acusa una búsqueda deliberada por parte de los desarrolladores, que Levine reconoce en *Imagining Bioshock*: las secuencias debían mostrar que las *Little Sisters* desaparecían, no debían ser gráficas. Si bien la jugadora tenía que entender que las estaba matando, el director remarca que no tenían intención de que este acto fuera “lascivo” (*prurient*), sino dejar en claro que si bien se estaba simulando remover un gusano marino del estómago de una niña y que esta acción iba a resultar en su muerte, lo que estaba haciendo era un “pacto diabólico, moral y económico”.

En la misma entrevista de la serie, Levine cuenta una anécdota acerca de una mujer que vio a su novio, mientras jugaba *Bioshock*, cosechar a una *Little Sister* y lo obligó a dormir en el sillón. Para Levine es interesante cómo la mujer conectó a nivel emocional con ese modelo 3D que, por fuera de lo estético, en lo técnico no es diferente de otros del juego.

Esto denota la cantidad de elementos que están involucrados en la construcción de los personajes en un videojuego y cómo todas estas variables los posicionan de distinta manera frente a la visión del jugador. Estos elementos se construyen en el nivel del diseño de personajes y su modelado, en la animación de sus cuerpos que emula distintos lenguajes corporales, en la actuación de sus dobladores si la hubiera, en la escritura de sus diálogos, en

lo que la narrativa del juego nos cuenta acerca de ellos y ellas, en lo que la interacción permite *hacer con* ellos y ellas o *hacerles* a ellos y ellas, y en el diseño de sus comportamientos con respecto a su entorno y al avatar del jugador.

Levine reconoce que al momento de diseñar el sistema de interacción con las *Little Sisters*, las recompensas por salvarlas fueron demasiado generosas y no muy distintas de las recompensas obtenidas por cosecharlas, y esto en cierta medida invalida el peso que tiene la decisión para la jugadora. Si a fin de cuentas la recompensa es casi la misma, ¿cuál es el sentido de sacrificar a las niñas, si el juego claramente indica que hacerlo es un acto inmoral?

La autora y periodista Leigh Alexander ofrece una visión distinta acerca de esta misma interacción en su columna *The Aberrant Gamer: 'Suffer the Little Children'* (2007). Según Alexander, *Bioshock* es un juego que trata sobre la humanidad de las personas, y mientras los ciudadanos de Rapture han perdido su humanidad junto con su cordura, las *Little Sisters* son el símbolo de lo que alguna vez fue la inocencia de Rapture.

Los creadores concibieron a las *Sisters* como un bien mercantizable y en consecuencia, la decisión de su cosecha o salvación es de tipo económica, más allá de su matiz moral. Para Alexander, en cambio, no es el ADAM (el componente económico) lo que define esta interacción para los y las jugadoras, sino la forma en que ésta decisión le hace sentir: “¿Cómo te hace sentir destruirla [a la *Little Sister*]? ¿En qué te convierte?” (Alexander, 2007). Es lógico asumir que lo que sintió la novia de la anécdota de Levine fue algo parecido: que no existía una racionalización por parte de su pareja que pudiera justificar la simulación del asesinato de una niña, un hecho aberrante incluso el contexto ficcional del juego.

Alexander traza un paralelo entre la decisión de cosechar a las niñas y la que tomaron los ciudadanos de Rapture cuando consumieron ADAM para ser mejores, más fuertes, más atractivos, y que acabó por destruirlos y eliminar su humanidad. Jack —y la jugadora por extensión— se enfrenta a la misma tentación: “podrá ser demasiado tarde para los *splinters*, a quienes estás a punto de electrocutar, quemar, congelar y destruir. Pero quizás no lo es tanto para las *Little Sisters*, y en consecuencia para vos mismo — eso depende de vos” (Alexander, 2007).

La reflexión de Levine acerca de cómo mejorar el juego a partir de la observación de que no había casi diferencia en las consecuencias económicas por cosechar o salvar a las *Sisters* está fundamentada en las mecánicas del juego, y es posible que haya surgido como respuesta a un gran número de críticas que reconocieron esto como una falla [15], pero el análisis de Leigh Alexander es interesante desde la perspectiva de cómo se posiciona una jugadora frente al texto.

Si bien el concepto no era inédito, en el año en que se publicó *Bioshock* hubo otros juegos “AAA” de gran éxito comercial que implementaron sistemas llamados “de moralidad” como parte de sus mecánicas de juego. Títulos como *Mass Effect* (BioWare, 2007) o *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008), que como *Bioshock*, combinan los géneros *first-person shooter*

con elementos de los juegos de rol, cuentan con sistemas de puntos que califican las acciones del personaje jugable según una escala de moralidad. En una explicación simplificada al extremo, lo que hacen estos sistemas es identificar a las acciones como buenas (por ejemplo ayudar a otros y no pedir recompensa) y malas (robar o matar inocentes), y asignarles un valor numérico que ubica al protagonista del juego en una escala que va de héroe a villano.

La trama de *Fallout 3* transcurre un par de siglos después de que un conflicto armado entre Estados Unidos y China culminara en un apocalipsis nuclear que produjo devastación ambiental absoluta y el colapso de las estructuras sociales y gubernamentales a nivel mundial. Los jugadores toman control de un personaje cuyo género, nombre y habilidades son personalizables, y que nació y se crió bajo tierra en un refugio creado antes de la guerra para proteger a la población de la devastación ocasionada por la lluvia radioactiva.

El sistema de moralidad implementado en *Fallout 3* se llama Karma, y a medida que la jugadora toma decisiones bondadosas o crueles (inclusive cuando dialoga o combate con otros personajes), acumula puntos positivos o negativos que ubican al personaje jugable en una escala que varía entre tres posiciones: Mesías (bueno), Mortal indiferente (neutro) o Diablo (malo). Este sistema de puntos no se revela a la jugadora, que únicamente es informada con un mensaje en pantalla que ha recibido karma negativo o positivo, y puede observar el estatus de moralidad de su personaje de la misma manera que puede consultar sus estadísticas y su estado de salud, a través de una interfaz especial.

El estatus de karma del personaje jugable influye en la forma que otros personajes reaccionan ante él o ella, y modifica algunas de las opciones del juego. Cerca del comienzo del juego, la jugadora llega a una pequeña ciudad construida por sobrevivientes alrededor de una bomba nuclear sin detonar, y puede elegir desarmarla para garantizar la seguridad de los residentes o detonarla a pedido de un millonario dueño de un emprendimiento inmobiliario, la única torre de lujo del territorio, que considera a la pequeña ciudad una molestia visual en el paisaje del yermo.

Las consecuencias “kármicas” de las decisiones son obvias a simple vista, pero las recompensas materiales por detonar la bomba llegan a quintuplicar a las recibidas por desarmarla. Si bien en ambos casos se obtiene acceso a un refugio para que la jugadora decore a su gusto, descanse y guarde sus pertenencias (en la ciudad o en la torre, respectivamente) y los mismos puntos de experiencia, la jugadora recibe cinco veces más karma negativo por detonar la bomba que positivo por desarmarla, y en caso de desarmarla se gana la enemistad del millonario y es perseguida durante el resto del juego por una compañía de mercenarios. La decisión que es transparentemente bondadosa es también la menos conveniente a nivel material, especialmente en una etapa del juego en la que la jugadora no cuenta con muchos recursos para poder sobrevivir a los desafíos que presenta el juego.

La implementación de un sistema de moralidad que designa puntos por acciones consideradas buenas y acciones consideradas malas hace transparente la posición ideológica

de quienes diseñan estos sistemas. Y es por esto que en muchos casos las decisiones de tipo moral en producciones costosas, cuyo desarrollo está supervisado por empresas de grandes capitales que invierten millones en su producción, se dividen en cuestiones que convencionalmente se consideran malas (como asesinar niños o personas inocentes) o buenas (derrotar al villano, ayudar a los vulnerables), para evitar controversias que pongan en riesgo la viabilidad comercial del juego. Así, en *Bioshock*, la serie de decisiones que involucra a las niñas son tan simples como esa decisión inicial en *Fallout 3*: ser un villano absoluto que asesina niñas y detona bombas nucleares por interés económico, o ser un héroe que rescata niñas y salva ciudades enteras por desinterés.

Quién puede ser considerado un villano depende también de cómo el juego construye a sus personajes y el mundo que habitan, y esta construcción también revela una posición ideológica ante los conflictos planteados por la narrativa: el millonario dueño de la torre en *Fallout 3*, un mundo postapocalíptico en el que la mayoría de los sobrevivientes viven en condiciones de extrema vulnerabilidad es casi la caricatura de un villano, pero trasladado a un mundo como el de *Bioshock*, en el que Andrew Ryan es una figura brillante y un industrialista pragmático, quizás se considere que su accionar está justificado.

*Bioshock* condena explícitamente el hecho de cosechar a las *Little Sisters* al utilizar recursos visuales y sonoros que indican que lo que le hace Jack a las niñas les produce terror y dolor. Si al menos dos niñas son sacrificadas por Jack, el desenlace del juego es narrado por la doctora Brigid Tenenbaum, que le habla con un tono triste o furioso a Jack, quien asume el control de Rapture y usa a los *splicers* para atacar a un submarino que transporta armas nucleares, dando a entender que Jack acabó por convertirse en un villano y, potencialmente, un genocida.

A diferencia de Tenenbaum, que trata a Jack con desprecio si decide sacrificar a las *Little Sisters*, Atlas celebra su cosecha, justificándose en la necesidad de sobrevivir, y negando su humanidad. Pero Atlas también niega la humanidad de los *splicers*, que no tienen la posibilidad de ser rescatados.

Una vez que es revelada la identidad verdadera de Atlas, el supuesto padre de familia y revolucionario de la clase trabajadora, representante de los intereses del pueblo de Rapture, se entiende mejor su pragmatismo absoluto con respecto a los *splicers* y, sobre todo, las *Sisters*. El hecho de que Atlas/Fontaine alentara a Jack a cosechar a las niñas es otra de las formas que tiene el juego de indicar a la jugadora que sus elecciones fueron las incorrectas o moralmente repudiadas: porque lo posicionan del lado del villano de la historia.

Frank Fontaine, quien se hacía pasar por Atlas, es la otra mitad de la dupla rival responsable por el conflicto civil en Rapture, el cerebro detrás del secuestro y transformación de niñas en *Little Sisters*, responsable por la proliferación del ADAM en Rapture y culpable de haber utilizado a aquellos que asistían a la Casa de Beneficencia como sujetos experimentales contra su voluntad.

El conflicto entre Fontaine y Ryan es central en la narrativa de *Bioshock*, porque su rivalidad fue el disparador de los sucesos que dieron origen a la destrucción de Rapture y la intervención de Jack. Pasada la mitad del juego, justo antes del encuentro entre Jack y Andrew Ryan, Jack se encuentra con una habitación repleta de fotos y documentos, una pizarra que conecta los retratos de algunos de los principales ciudadanos de Rapture, y en el centro, pintada en letras rojas la frase *would you kindly?* (¿serías tan amable de?).

En este espacio, dos audiodiarios revelan la conspiración que dio origen a Jack: que es el hijo biológico de Andrew Ryan y su amante, vendido cuando todavía era un embrión a Fontaine y desarrollado por los científicos de Fontaine Futuristics. Al año de vida Jack tenía el cuerpo de un hombre de 19 años, y había sido sometido a una serie de experimentos genéticos y psicológicos que lo obligan a obedecer órdenes, sin posibilidad de resistencia, siempre que la persona que de la orden use la frase disparadora “¿serías tan amable de?”

El peso de este giro argumental, más allá del impacto emocional que tiene sobre Jack como personaje (aunque en su calidad de protagonista silencioso no lo vemos ni oímos reaccionar) o lo original que pueda llegar a resultar a nivel creativo, obliga a la jugadora a reconocerse a sí misma implicada en la estrategia de Fontaine. Lo que hace en este punto *Bioshock* es dejar en evidencia el rol de la jugadora en este juego en particular, y en todos los videojuegos por extensión: **un rol de obediencia sin cuestionamiento ante lo que el juego le pide que haga.**

Los videojuegos imparten reglas más o menos explícitas acerca de la interacción con sus mundos. En *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), una vez que la jugadora descifra a través de la prueba y el error cómo moverse, cómo saltar, qué la lleva a la pantalla de *game over*, se adapta a las reglas impuestas por el juego, como que solo se puede avanzar hacia la derecha y no retroceder, que ciertas los hongos son enemigos y se los puede aplastar saltándoles encima, que las plantas que asoman de las tuberías no deben ser tocadas. Los juegos ponen frente a la jugadora sets de reglas que incluyen qué puede hacer, cómo puede hacerlo, quiénes son los enemigos, qué constituye un peligro y qué un beneficio y, como se ha visto, en algunos casos incluso le indican qué es lo que dentro de ese mundo está moralmente bien y lo que está moralmente mal.

Jack encuentra a Andrew Ryan en su oficina y lo observa a través de un ventanal. Del otro lado, Ryan juega con un palo de golf, lo mira y le habla: *Al final, ¿qué es lo que separa a un hombre de un esclavo? ¿Dinero, poder? No. Que el hombre elige, y el esclavo obedece. Tú crees que tienes recuerdos. Una granja. Una familia. Un avión. Un accidente. Y después este lugar. ¿De verdad hubo una familia? ¿De verdad se estrelló el avión, o fue secuestrado? Forzado a caer por algo que es menos que un hombre. Algo que fue engendrado para ir sonámbulo por la vida hasta ser activado por una simple frase, dicha por un amo bondadoso. ¿Fue enviado un hombre a matar? ¿O fue un esclavo? Un hombre elige, un esclavo obedece.* [Ver Anexo, VID 2]

Ryan invita a Jack a entrar a su oficina, y la jugadora pierde el control de la escena y observa, a través de una secuencia cinemática, cómo Ryan usa la frase detonante para obligar a Jack a detenerse, correr, sentarse, y esto lo lleva a recordar todas las veces que Atlas usó la frase para pedirle que hiciera cosas. Finalmente, Andrew le entrega a Jack un palo de golf, y le ordena que mate. Mientras Jack lo mata a golpes, continúa repitiendo “un hombre elige, un esclavo obedece”.

Andrew Ryan sabe que Jack ha venido a matarlo, y que no puede hacer otra cosa que obedecer. Como respuesta, y con desdén ante su condición de esclavo, le demuestra que él sigue en control de su propia humanidad *eligiendo* morir, enfrentándolo, repitiendo el comando que lo llevará a muerte y entregándole, incluso, el arma homicida. Jack se ve despojado de su capacidad de elegir, porque nunca la tuvo realmente, y la jugadora se ve despojada de su agenciamiento como jugadora, porque nunca tuvo tampoco, más allá de cerrar el juego, la capacidad de elegir. El juego detiene por completo la interacción y la obliga a observar pasivamente los sucesos, en forma de video.

*Bioshock* busca, con este momento crucial, invitar a reflexionar sobre la propia experiencia de jugar videojuegos, acerca del agenciamiento de sus jugadores, y cuánto control tienen verdaderamente sobre el juego. Es lo que Levine llama, en *Imagining Bioshock* “el chiste metanarrativo”, en el que el juego termina siendo sobre cuán poco agenciamiento tiene la jugadora sobre la historia. La libertad de elección en *Bioshock*, como reconoce su director, se da en el nivel de la jugabilidad: en que el juego fue diseñado para que la jugadora elija con qué municiones carga la pistola, cómo usa sus poderes para interactuar con el ambiente.

Pero estas elecciones conducen todas a un mismo resultado y son, en definitiva, acerca de la metodología a implementar para neutralizar a otros. Porque la mecánica principal en *Bioshock* gira en torno a matar: con armas de fuego, con objetos contundentes, con poderes de ciencia ficción. Cualquier otra forma de interacción con otros personajes no está mediada por la jugadora, sino que se resuelve a sí misma en forma de cinemática o de monólogo radial.

Incluso las interacciones con las *Little Sisters*, y con contados personajes, son, esencialmente, elegir entre matar o dejar vivir (incluida la opción de mejorar esa vida restaurándoles a las niñas su humanidad, una cortesía que no se extiende a los demás ciudadanos de Rapture). Una vez muertos, los cuerpos de los personajes asesinados por Jack —con la excepción de las *Little Sisters*— se convierten en objetos-contenedores, que pueden ser revisados a cambio de recompensas. También sucede con los cuerpos de quienes perdieron la vida en las calles de Rapture, e incluso aquellos que fueron linchados y torturados, y sus cuerpos son exhibidos como advertencia o exposición.

La última sección del juego transcurre una vez que Frank Fontaine revela su identidad y enfrenta a Jack, que es rescatado por una niña enviada por la doctora Tenenbaum. Tenenbaum libera a Jack del condicionamiento impuesto por los experimentos a los que fue

sometido, pero la estructura del juego no se modifica en casi nada: el objetivo final sigue siendo huir de Rapture, y Jack continúa recibiendo órdenes a través de la radio— esta vez de Tenenbaum—, enfrentándose a *splicers*, rescatando o cosechando niñas, y avanzando a través de la ciudad en ruinas hasta llegar al enfrentamiento final contra Fontaine, quien se convirtió en una criatura superhumana a través del uso de ADAM.

Jack ya no está sometido a la obediencia absoluta impuesta por el condicionamiento genético, pero obedece sin embargo las instrucciones de Tenenbaum, y la jugadora continúa condicionada por las reglas del juego, sus únicas opciones siguen siendo cerrar el juego y dejarlo inconcluso u obedecer.

#### 4.2.3. DISONANCIA LUDONARRATIVA Y GÉNERO

En octubre de 2007, el director creativo Clint Hocking escribió en su blog Click Nothing una reflexión acerca de *Bioshock* en la que propuso que el título, al ser analizado, evidenciaba una gran discordancia entre aquello de lo que se trataba como historia y lo que intentaba decir como juego. A raíz de esta reflexión, Hocking acuñó el término **disonancia ludonarrativa**, que definió muchas de las discusiones críticas y académicas sobre el lenguaje de los videojuegos en los años siguientes.

Según la reflexión de Hocking, en *Bioshock* se ofrecen dos contratos: uno lúdico y uno narrativo; el primero permite progresar mediante la búsqueda de poder, y de manera análoga a la ideología objetivista inspirada por la obra de Ayn Rand, las reglas indican que mediante el egoísmo es posible alcanzar el éxito. El contrato narrativo, en cambio, indica que para poder progresar en el juego es necesario ayudar a Atlas.

Durante el contrato lúdico, a la jugadora se le permite elegir entre adoptar el egoísmo racional, asesinando a las niñas en beneficio propio, o rechazarlo y sacrificar poder a cambio de salvarlas. Para Hocking, el contrato narrativo deshace la premisa del juego, porque se contradice directamente con los valores del egoísmo racional de Rand. Colaborar con Atlas es trabajar en oposición abierta a Ryan, cuyos principios son la guía de las mecánicas del juego según el contrato lúdico, y no existe la posibilidad de elegir, el diseño mismo del juego obliga a la jugadora a ayudarlo, y la única alternativa a hacerlo es no jugar.

Esta es, según Hocking, la raíz de la disonancia, que sería aceptable si se tratara sólo de eso: muchos otros juegos imponen una narrativa a la jugadora. El problema es que *Bioshock* da una explicación narrativa a la obligación de tener que ayudar a Atlas, al revelar que no fue la jugadora quien aceptó esta obligación como parte de su disfrute del juego, sino que fue el juego mismo el que se la dictó. Y es allí donde lo “inquietante” de la disonancia ludonarrativa “se convierte en insulto”. “El juego se burla abiertamente de nosotros por haber suspendido nuestra credibilidad voluntariamente para poder disfrutarlo”. (Hocking, 2007)

[16]

Otros críticos se opusieron a la visión de Hocking, argumentando que la disonancia producida por el giro argumental sirve como metacomentario crítico, autorreflexivo, de los artificios que esconden las convenciones de los videojuegos. El debate acerca de la narración y la jugabilidad, y las formas en que estos dos elementos se relacionan entre sí en el videojuego antecede por algunas décadas a *Bioshock*, y se cristalizó en las discusiones entre ludólogos y narratólogos que dieron origen a la disciplina que estudia a los videojuegos, los *Game Studies*.

Si bien es cierto que la disonancia producida por el giro argumental de *Bioshock* sirve como una forma de reflexión acerca del lenguaje mismo de los videojuegos, y acerca del contrato que se forma entre éstos y sus jugadores, el juego hace poco más que poner el foco brevemente sobre esta cuestión, y luego la convierte en “chiste metanarrativo”, como lo llama Levine.

“*Un hombre elige, un esclavo obedece*”. La última sección del juego refuerza esta noción y diluye el poderoso efecto que tuvo la revelación de la disonancia a la jugadora, forzándola a continuar como desde un principio, pero ahora con conocimiento de su propio sometimiento a esta forma de “esclavitud”, de subordinación a las directivas del juego, y sin una explicación narrativa que justifique su condición de subordinada.

Cuando Hocking dice que el efecto inquietante que tiene en un principio esta disonancia se convierte en un insulto a la jugadora es cuando el “chiste metanarrativo”, la escena de la revelación de la condición de esclavo de Jack, se burla de su obediencia ciega. Pero en realidad, si se tratara de insultar o humillar a la jugadora, el mayor insulto se produce después de esta escena, cuando debe, ahora plenamente consciente de los artificios del juego, obedecer hasta alcanzar el final.

En esta última sección del juego Jack ya no está forzado a obedecer a Atlas, pero está sometido al control de la jugadora, que si desea conocer el final de la historia y ganar la partida, deberá continuar obedeciendo al juego. Si antes tanto jugadora como personaje estaban sometidos al engaño de Fontaine/Atlas, en esta última sección del juego la progresión de la jugadora a través del espacio y de la historia se reducen a una cuestión de obediencia y de falta de control, con respecto al juego mismo, y de aquí surge la pregunta: ¿cuánta responsabilidad le asigna el juego a sus jugadores por los asesinatos cometidos durante este trayecto?

Retomando la reflexión de Simon Parkin en *Muerte por videojuego*, a diferencia de las muertes de las *Little Sisters*, el asesinato de numerosos *splicers* no tiene consecuencias, ni resulta memorable. Pero en el caso de las *Sisters* sí que hay consecuencias: Jack las destruye para su propio beneficio y se convierte en un villano, o las rescata y vive el resto de su vida con ellas y muere de vejez acompañado. La jugadora, a través de su identificación con Jack, sabe que lo que hizo es o diabólico o altruista.

*Bioshock* es, en definitiva, un juego acerca del agenciamiento, o más bien, acerca de la falta de éste. Los ciudadanos de Rapture convertidos en *splicers* son privados de su

agenciamiento por su adicción al ADAM; las *Little Sisters* por su compulsión a recolectar ADAM; los *Big Daddies* por su condicionamiento genético en el rol de protectores de las niñas; Jack por su obediencia forzada a la frase disparadora; la jugadora por su subordinación a las reglas del juego. Todos estos personajes, además, son peones y víctimas en el enfrentamiento entre Ryan y Fontaine.

En su búsqueda por reflexionar o burlarse de las convenciones de los videojuegos, *Bioshock* consigue su cometido en dos niveles: el primero, en el que se pregunta acerca del agenciamiento en los videojuegos como medio y el segundo, en el que habla de las convenciones de los *first-person shooters*, el género primario al que suscribe [18]. La obediencia de la jugadora en el caso de *Bioshock* la lleva a cumplir con ciertas tareas y realizar ciertos recorridos propios del *shooter*, que si se tratara de un juego de otro género no haría, o resolvería de otras maneras. Pero para entender más a fondo esta cuestión, primero es necesario definir en qué consiste el género en los videojuegos.

En *Video Game Genre, Evolution and Innovation* (2009), Dominic Arsenault propone que la innovación, en términos de género, se produce de dos maneras: cuando un título crea un género nuevo a través de la exploración de territorios nuevos, o cuando modifica las mecánicas existentes e impulsa un género existente a una nueva era.

Para Arsenault, al momento de analizar a los juegos en términos de género, se debe evitar considerarlos como heterogéneos, como si todos pertenecieran a un mismo formato de *media* y compartieran las mismas características. Al contrario, dada la enorme complejidad de los videojuegos, es más interesante o importante enfocarse en aquellas cosas en las cuales los títulos difieren entre sí.

El género, entonces, se convierte en una herramienta útil para mediar entre lo particular y lo universal. Sin problematizarlo, en el lenguaje coloquial de jugadores, desarrolladores, comerciantes y la industria en general, se usa para simplificar el amplio panorama de los títulos en oferta. A modo de taxonomía, la palabra género se usa según dos criterios: según *gameplay* o según tema o narrativa. Existe, además, un tipo de clasificación por género basada en lo interactivo/el *gameplay* que combina varios criterios, pero anclados en lo jugable (Arsenault, 2009). *Real-time strategy*, o estrategia en tiempo real da cuenta de la dimensión temporal, pero anclada en el componente de jugabilidad que constituye la estrategia; *first-person shooter* da cuenta de un posicionamiento de cámara en perspectiva de primera persona, anclado en el componente de jugabilidad que son los disparos.

Un título puede ser simultáneamente clasificado según la plataforma en que puede ser jugado (PC, consola); el estilo de juego que habilita (multijugador, un jugador, en red); la forma en que posiciona a la jugadora con el mundo del juego (primera persona, tercera, isométrico); sus aspectos representacionales (ciencia ficción, fantasía). Pero en orden de importancia suele predominar lo interactivo sobre lo temático: el estándar en la industria es

que el género se defina por una serie de mecánicas y estándares de interfaz compartidos por un grupo de títulos (Arsenault, 2009).

Teniendo en cuenta este criterio, el *gameplay* puede ser subdividido en un serie de componentes, como el nivel de habilidad requerido, habilidades del avatar, estructuras de progreso, punto de vista. El género en los videojuegos es fundamentalmente complejo y multifacético, y es por eso que Arsenault llama no a pensar el género como una serie de categorías rígidas, universales y estables, sino como un concepto impreciso e intuitivo, multifacético y multidimensional.

Dispensado de su función como una lista rígida de características a cumplir, el género cumple la función de **comunicar** dentro de una industria que se vale de las convenciones genéricas para que los jugadores versados en ellas estén familiarizados con los aspectos funcionales de un juego. Del lado de la producción, el género puede ser entendido como el uso codificado de mecánicas y patrones de diseño del videojuego para expresar un abanico de experiencias de juego proyectadas (Arsenault, 2009).

### **El *first-person shooter***

Una de las ediciones físicas de *Bioshock*, hecha en Argentina y distribuida por Synergex, presenta al juego con el subtítulo de *the genetically enhanced shooter* (el *shooter* genéticamente potenciado), y como una experiencia en primera persona. La plataforma de distribución de videojuegos Steam también incluye las palabras *shooter* y la etiqueta genérica FPS (correspondiente a las siglas del género) para describir a *Bioshock* en su tienda.

Como lo indica su nombre, *disparos en primera persona*, el *first-person shooter* agrupa a juegos que colocan el punto de vista de la cámara en primera persona, es decir, como si se viera el mundo desde los ojos del personaje jugable. Esto implica que sólo se observan las manos del personaje (o el arma que lleva) y que la mecánica de juego principal son los disparos. Arsenault sostiene, sin embargo, que este no siempre es el caso y que como todo género en los videojuegos, los títulos que abarca no son tan homogéneos, ni las taxonomías tan estrictas.

En su estudio del género en los videojuegos, Arsenault hace una serie de observaciones interesantes acerca del *first-person shooter*. Por ejemplo, explica que la gran mayoría de los *shooters* contienen grandes porciones de combate cuerpo a cuerpo, y cuenta haber avanzado a través de *Bioshock* abriéndose paso a mazazos. En estos casos, la actividad dominante no es apuntar y disparar a un blanco distante, sino acercar el avatar al enemigo y mantenerle cerca y de frente para poder asestar un golpe tras otro; los *shooters* no se tratan tanto de disparar como de pelear cara a cara.

Para Arsenault, otras acciones que los *shooters* contienen, además de la acción de disparar, son “pelear”, “conquistar”, “explorar”, “escapar”, y todas estas acciones están

contenidas en *Bioshock*. El FPS requiere que la jugadora se oriente a través de la representación mental del espacio y de su posición en el mundo ficcional, los enemigos le disparan desde fuera de su campo de visión mientras ella explora el espacio, vuelve hacia atrás (otros tipos de juegos, no permiten retroceder en el espacio), encuentra llaves, abre puertas, realiza todo tipo de acciones (2009).

Para Carl Therrien, autor de *Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre* (2015), el FPS es un género asociado frecuentemente al concepto de inmersión, entendida como la **ilusión perceptual de la ausencia de mediaciones**. El FPS representa una dedicación a desarrollar y refinar una simulación de la percepción visual, a la vez que supone una manifestación libre de consecuencias para el comportamiento violento (esto también lo puso en el centro de denuncias por su supuesta celebración de la destrucción). El efecto de inmersión se debe a la “sofisticación gráfica y acción visceral” (Therrien, 2015).

La ilusión de “estar ahí”, a través de un cuerpo postizo, fue refinada a través de signos tomados de la realización filmica (Therrien, 2015). Al caminar el personaje, la cámara oscila levemente para evocar este movimiento, y *Bioshock* introduce distorsiones visuales, como la cámara fuera de foco cuando el personaje se despierta, o un fundido a blanco cuando es aturdido o deslumbrado, que indican el estado físico del personaje.

Therrien coincide con la visión de Arsenault en que los FPS incluyen mecánicas mucho más variadas que sólo la de los disparos. La mayoría de los títulos mencionados en su paper “integraban la acción de disparos con una variedad de otras mecánicas, en escenarios sorprendentemente híbridos”. Fueron la prensa y la comunidad de jugadores quienes, mucho antes que los departamentos de marketing, empezaron a referirse a estos juegos como como *first-person shooters*. A pesar de que los juegos analizados integraban la navegación, la activación de mecanismos en el espacio, y un manejo mínimo de inventario entre la pluralidad de armas y municiones, fueron las mecánicas de disparos y la espectacularización de efectos como la sangre salpicada y los cuerpos reventando lo que tomó centralidad en la experiencia, y los empaques de los juegos y las publicidades insistían en la potencia de fuego y las armas mortales (Therrien, 2015).

La edición física de *Bioshock* distribuida en Argentina es una muestra de esto. Fabricada en la época previa al apogeo de las plataformas de distribución digital, las ediciones físicas de los juegos eran en muchos casos la primera aproximación que el público general y los potenciales consumidores tenían a los títulos. En el caso de la caja de *Bioshock*, el texto que acompaña a las imágenes pone énfasis en el poder de las armas y el jugador (“convierte cualquier cosa en un arma: tu propio cuerpo, el fuego y el agua e incluso a tus peores enemigos”), en la experiencia y exploración (“explora un mortífero pero increíble mundo art deco”). A la vez, este producto de marketing cuenta con que quien lea el texto en la caja tenga cierto conocimiento previo del medio, porque utiliza lenguaje específico: “shooter”, “primera persona”.

#### 4.2.4. PRODUCCIÓN Y RECONOCIMIENTO, SECUELAS E INFLUENCIA EN EL MEDIO

El éxito comercial y la amplia respuesta de la crítica y la academia a *Bioshock* llevaron a que se lo considere como un punto de inflexión en la historia del medio y, especialmente, del *first-person shooter*. El autor canadiense Felan Parker escribió en *Canonizing Bioshock: Cultural Value and the Prestige Game* (2015) que la recepción popular de *Bioshock* y su marketing lo convirtieron en un videojuego *de prestigio* (un concepto adaptado de los estudios fílmicos), parte del canon de los videojuegos. Un título canónico o de prestigio implica que se lo considera una obra obligatoria para el estudio del medio, que demuestra su potencial creativo y estético.

En palabras del autor, los juegos de prestigio, como las películas de prestigio, confieren legitimidad a la industria y cultura de los juegos digitales mediante su estatus cultural más elevado que otros. La cultura del videojuego *mainstream* o —tomando prestada una traducción también de los estudios fílmicos— “de consumo”, hizo uso de las obras de prestigio para constituir a los videojuegos como una forma de arte legítima.

Parker documenta la respuesta de la crítica y la academia a *Bioshock* a través de una recopilación de citas, como una de Miguel Sicart, quien en 2009 escribió que lo consideraba “el paso definitivo de los juegos de consumo hacia las capacidades artísticas y expresivas de medios como el cine, y uno de los ejemplos más significativos de lo que la industria de consumo entiende como un juego que empuja los límites de la expresión del diseño de videojuegos, apuntando a jugadores de juegos de computadora maduros” [17]

*Bioshock* se convirtió rápidamente en un éxito comercial y crítico. En 2010, Take-Two Interactive (empresa matriz dueña de la distribuidora 2K Games y la desarrolladora Irrational Games) aseguró que el juego había vendido más de 4 millones de unidades. Como documenta Parker, recibió numerosos puntajes de 9 y 10, además de haber sido premiado en las listas de Elegidos por los Editores, Juego del Año y Los Mejores del 2007 en varias publicaciones especializadas. Además, fue incluido en varias exhibiciones institucionales como un juego histórica o culturalmente importante, incluida la exhibición del museo Smithsonian, *The Art of Videogames*.

Un concepto que según Parker es clave con respecto a la producción y recepción de los juegos de prestigio es la **innovación**. Sin embargo, mientras que la innovación es vista como algo positivo, la industria se apega al imperativo comercial que obliga a que permanezca contenida en fórmulas que ya se sepan con certeza exitosas. El elevado costo de producción y comercialización de títulos como *Bioshock*, y su dependencia de publicadoras que se niegan a correr riesgos financieros, son algunos de los factores de mayor peso en esta visión de la innovación como algo que siempre debe mantenerse dentro de los límites de lo calculado y comprobado como exitoso.

La intervención de los publicadores es incluso referida por Levine en *Imagining Bioshock*, cuando cuenta que 2K Games insistió que el juego debía tener múltiples finales y se negó a ceder en este aspecto, a pesar de que en su visión como director creativo no encajaban ni funcionaron como hubiera querido.

El concepto de innovación con relación a *Bioshock* está anclado en su pertenencia al género *first-person shooter*. Su identificación como título FPS fue tomada como un aspecto principal en la campaña de promoción y marketing, y Parker sitúa al juego como uno de los protagonistas en la genealogía del género, con *Ultima Underworld* (Origin Systems, 1992) y *System Shock* (Origin Systems, 1994) como predecesores directos.

Ken Levine estuvo involucrado en ambos proyectos, un detalle no menor si se considera que otra de las características que ata a *Bioshock* a la noción de juego de prestigio es su estatus como “juego de autor”. Parker propone que la autoría es una estrategia de legitimación en otras industrias mediáticas, y en la comunidad de los videojuegos *Bioshock* lleva —aunque su nombre no figure ni siquiera en la caja del juego— la marca de la autoría de Ken Levine.

En *Imagining Bioshock*, Levine y Robertson explican cómo *Bioshock* es un “sucesor espiritual” de *System Shock 2*. Para Levine, *System Shock 2* era un juego adelantado a su tiempo por ser el primero en combinar elementos del FPS con los del RPG (*role-playing games*, o juegos de rol), porque en los *shooters* de la época no había un sistema de crecimiento o evolución de las destrezas del personaje, que *System Shock* sí tuvo, y que ahora es un elemento común en los *shooters*.

Como el equipo no contaba con los derechos para realizar un nuevo *System Shock*, pero sí con un motor de juego más estable, más experiencia en el desarrollo y lanzamiento de juegos, y un equipo con dirección de arte, se propusieron hacer “una versión más madura de ese tipo de juego”. A diferencia de *System Shock 2*, que se enfocaba en el crecimiento (cuantitativo, en el sentido de obtención de experiencia, nuevos poderes y habilidades), *Bioshock* se enfocaría en el entorno.

La realización de *Bioshock*, así como la cuenta Levine, da cuenta de muchas de las características de las que habla Parker cuando lo compara con un juego de prestigio. Desde su concepción fue planteado como un juego que superaría a sus predecesores, “más maduro”, con una propuesta narrativa que lo diferenciara, con más atención puesta en el componente artístico y visual. La dirección de arte se valió de tradiciones filmicas y artísticas: el *steampunk*, art decó (Levine cita al Rockefeller Center como inspiración), el cine negro, propaganda gubernamental y publicidad de los años '30, '40 y '50, entre muchas otras.

*Bioshock* fue visto como el “*first-person shooter* inteligente” porque combinaba de manera efectiva elementos del *shooter* y del juego de rol, y la novedad de una inteligencia artificial avanzada para la época. Sus innovaciones técnicas lo posicionaron como culminación de una tradición de videojuegos del mismo género, que se vale de las convenciones

establecidas para subvertir expectativas e introducir innovaciones. Su dirección de arte también ponía a *Bioshock* por encima del fotorrealismo “menos estilizado” que constituía la convención en los *shooters* de la época (Parker, 2015).

Los temas que narra el argumento de *Bioshock* también le confieren este estatus de juego de juego inteligente o de prestigio. Algunas de las inspiraciones citadas para el desarrollo de la trama son grandes novelas y películas del género distópico como *Rebelión en la Granja* y *Logan's Run* (Parker, 2015: 9) y *El Manantial*, de Ayn Rand.

Otra de las influencias que cita Felan Parker para la realización de *Bioshock* son series del género *survival horror*, como *Resident Evil* (Capcom), *Silent Hill* (Konami) y, nuevamente, *System Shock*. En este tipo de juegos el foco está puesto en generar una atmósfera opresiva, en la que la jugadora se sienta amenazada, angustiada, asustada o que le produzca revulsión. Algunas de las secuencias de *Bioshock*, en particular algunas de las escenas con las que se encuentra mientras recorre Rapture, buscan evocar estas emociones. [Ver Anexo, FIG. 4]

El artículo de Felan Parker documenta extensivamente la recepción de *Bioshock* como un juego de prestigio “con algo para decir” (2015: 8). El consenso entre la crítica especializada y la academia fue que no era sólo una aventura atrapante, sino también una obra que tocaba temas serios como literatura distópica, objetivismo randiano, neoliberalismo económico, filosofía y la propia naturaleza del ser humano.

Así como lo cuentan en *Imagining Bioshock*, el equipo de Irrational pensó primero el escenario físico en el que querían que se desarrollara el juego: una ciudad bajo el mar. La historia de *Bioshock* se creó a partir de la limitación que suponía tener que justificar este escenario. Levine, inspirado por los diálogos de los personajes de *El Manantial*, imaginó a un hombre que fuera capaz de crear una ciudad bajo el agua: Andrew Ryan, una combinación de personajes de Ayn Rand con la propia Rand. Para Levine, Ryan es un idealista que ve que la única forma de lograr sus objetivos es separándose del resto del mundo. La filosofía objetivista influyó incluso sobre el arte del juego.

*Bioshock*, además, se planteaba como el juego que ofrecía escenarios complejos, decisiones morales difíciles en un mundo detallado y realista, frente a los que la jugadora debería formar conclusiones acerca de en quién confiar, en un contexto en el que “nadie es perfecto” y la moralidad de sus personajes no es clara y transparente sino en “tonalidades de gris”.

La forma de representar las decisiones morales a nivel de la mecánica del juego fue a través del rescate o asesinato de las *Little Sisters*, porque más allá de este elemento, como ya se ha visto, el juego no ofrece otras posibilidades de elegir en quién confiar o siquiera qué hacer. La jugadora puede sentir desconfianza por Atlas, pero nunca dejar de confiar en él a través del accionar de Jack.

De esta manera, si bien el juego invita a sus jugadores y jugadoras a sacar conclusiones, no ofrece una forma de convertir su desconfianza o sus miedos en acciones a través de Jack, el personaje jugable. Es por esto que la mecánica sencilla de salvar o matar a las niñas, como se vio anteriormente, estuvo lejos de poder abarcar la complejidad a la que apuntaban los creadores y que insinuaba el material de marketing.

A pesar de esto, la construcción y comercialización de *Bioshock* como un juego de prestigio se consolidó en la crítica: el juego ganó varios premios, un lugar en el Smithsonian, y el aplauso de las críticas de la época y de los años siguientes (Parker, 2015: 14-15). La discusión abierta a partir de la obra con respecto a las capacidades expresivas del medio, que dio nacimiento al debate sobre la disonancia ludonarrativa, allanó el camino para la recepción de su secuela o “sucesor”, *Bioshock: Infinite* (2013), en adelante *Infinite*.

La recepción de *Infinite* fue distinta de la de la secuela directa, *Bioshock 2* (2010), porque el primero fue producto del equipo de Irrational, con Levine a la cabeza nuevamente, mientras que el segundo fue producido por 2K Marin, una derivada de 2K Games, para continuar con la franquicia.

Es por esto que en lugar de hablar de secuela se habla de “sucesor” en el caso de *Infinite*, porque si bien se insinúan conexiones entre las dos historias a lo largo de la trama, no es una continuación directa pero sí una continuación de la visión del autor de *Bioshock*. Esta noción de autoría, que *Infinite* heredó de *Bioshock*, y que retroactivamente se asignó sobre títulos anteriores de Levine como *System Shock 2*, ata inextricablemente la recepción del sucesor a la del título original.

Al llevar el sello de la franquicia *Bioshock*, *Infinite*, más allá del imperativo comercial de innovar sobre la fórmula establecida, debió cumplir con ciertas características que lo hicieran reconocible como parte de una serie. Algunos de estos elementos fueron contenidos en la narrativa: un conflicto civil de motivaciones políticas, un líder carismático que conduce una ciudad aislada, el enfrentamiento de dos grupos ideológicamente antagónicos, elementos de ciencia ficción, y las mecánicas del género *first-person shooter* heredadas del primero, incluidos algunos elementos narrativos que justifican las mecánicas, como los tónicos y plásmidos.

Una diferencia entre el original y el sucesor es que el protagonista en esta ocasión es un personaje con nombre, personalidad definida y voz propia, llamado Booker. Booker hace comentarios en voz alta, interactúa con otros tanto como otros interactúan con él, y a diferencia de Jack, que viajaba solo, es acompañado por Elizabeth, una chica joven controlada por inteligencia artificial que lo asiste, conversa con él e interactúa con su entorno.

La historia de *Infinite* transcurre en una ciudad flotante llamada Columbia, en una línea temporal que intercala una serie de hechos ficticios con momentos de la historia real de los Estados Unidos. Zachary Comstock, el fundador de Columbia, es un pastor influyente de

pasado desconocido, que gracias a su prominencia recibe el apoyo del gobierno norteamericano para crear la ciudad flotante a fines del Siglo XIX.

Columbia es concebida como un símbolo de los ideales americanos y como una ciudad turística o parque de atracciones que divulga el excepcionalismo americano. Consolidado como líder de Columbia, Comstock y los habitantes caucásicos de Columbia formaron un partido ultra-nacionalista ficcional llamado Los Fundadores, y Comstock comenzó a predicar que América sería el nuevo Edén, que los padres fundadores de Estados Unidos (George Washington, Benjamin Franklin y Thomas Jefferson) eran los profetas del plan de Dios, y que la raza blanca era superior a las demás.

A fines del siglo XIX y principios del siglo XX se produjo el Levantamiento de los bóxers, un evento histórico real ocurrido en China a partir de un movimiento que se resistía a la influencia extranjera en el país. En la ficción planteada por *Infinite*, Comstock interviene en este conflicto cuando descubre que los bóxers habían tomado de rehenes a ciudadanos americanos, revelando que Columbia estaba equipada con armas de guerra y que, en realidad, fue construida como un vehículo de guerra.

Ante el repudio del gobierno norteamericano, que pidió la rendición inmediata de Comstock tras el ataque, Columbia hizo la secesión del resto de los Estados Unidos y se aisló del mundo. Comstock declaró a Columbia la “verdadera” América, y al mando de Los Fundadores comenzó a gobernar bajo principios del ultra-nacionalismo, la promulgación del excepcionalismo americano, el fanatismo religioso y el racismo extremo.

En Columbia los padres fundadores son elevados a la categoría de casi deidades, los museos y monumentos glorifican las guerras pasadas y eventos como la matanza de nativos americanos conocida como la masacre de Wounded Knee (otro evento histórico real del que se vale *Infinite* para ubicar la historia en la línea temporal de la historia de Estados Unidos), y la esclavitud nunca fue abolida. La segregación racial, las caricaturas racistas y deshumanizantes, la apología de la guerra y el discurso religioso son parte de la propaganda de la ciudad.

El enfrentamiento de fondo en Columbia se produce entre la clase dominante que busca retener su privilegio de clase, religioso, y racial, y la guerrilla de resistencia armada al racismo institucionalizado, compuesta por los esclavos de Columbia. La resistencia se identifica con el nombre de Vox Populi —“la voz del pueblo”, también el seudónimo de Atlas— y es liderada por la afrodescendiente Daisy Fitzroy.

La tesis de *Infinite* acerca de la violencia es que su naturaleza siempre es cíclica: el accionar violento de unos provoca el accionar violento de otros, y el ciclo continúa hasta que alguien lo rompe. Avanzado el juego, el Vox Populi se convierte en enemigo de Booker y Elizabeth de la misma manera que la elite dirigente: cuando la resistencia consigue tomar el poder, sus integrantes se vuelven sanguinarios y vengativos, y se convierten en una amenaza para la jugadora, equivalente a la policía de Columbia.

El paralelo con *Bioshock* es obvio. Atlas, otra encarnación de “la voz del pueblo”, es en realidad Frank Fontaine, el inescrupuloso, contrabandista y criminal que explotó las necesidades de la clase trabajadora para asumir el poder en Rapture. Los creadores dicen evitar tomar una postura política explícita, aduciendo que la intención es que la jugadora saque sus propias conclusiones (Parker, 2015: 10). Pero detrás de esta aparente neutralidad también hay una razón comercial: el juego es lo suficientemente neutral como para ser ampliamente marketineable (Parker, 2015: 9).

En ambos juegos se asume una posición de neutralidad en la que ambos bandos, la elite dirigente de Columbia bajo el mando de Comstock y la de Rapture conducida por Ryan, y el pueblo trabajador manipulado por Fontaine y los esclavos dirigidos por Daisy Fitzroy, son equiparados por su accionar violento. Su nivel de amenaza para la jugadora es el mismo, y en ambos juegos se revela a un movimiento revolucionario, de base popular y que persigue la justicia social, como un vehículo para la violencia.

En *Imagining Bioshock*, Levine explica vagamente que el equipo no buscó hacer un juego “sobre el bien y el mal”, sino más bien “sobre circunstancias”, y cómo “las circunstancias” conducen a las personas, y “cómo se engañan a sí mismas con ideología para hacer cosas que no harían, pensando que están bien porque son por una buena causa”. Para Levine la ideología es engaño y vehículo (usa verbos como *delude* y *driven*), y anula la reflexión: “cuando empezás a ser conducido por ideología en lugar de estar en el momento y pensando en el impacto de lo que estás haciendo”.

Las críticas a *Infinite* fueron varias, y entre ellas se destaca la lectura de que el juego hacía una equivalencia entre la violencia de la represión estatal, de la discriminación y opresión institucional con la violencia de la resistencia que se alza en contra del sometimiento. Esta segunda posición también se nutre de un problema que arrastraba el original, producido por el intento de los desarrolladores de permanecer absolutamente neutrales frente a un conflicto de raíces políticas: esta neutralidad se extiende a la jugadora, que no puede elegir con quién quiere formar alianza o cambiar el curso de la historia narrada.

Otras de las críticas que se hicieron a *Infinite* fue por su insistencia en utilizar como vehículo para la jugabilidad el género *first-person shooter*, explorado y criticado por su antecesor. En *Infinite* la violencia cobra una dimensión más espectacular gracias a los avances tecnológicos de la época, que en materia gráfica permitieron conseguir paisajes impresionantes y hermosos, y una espectacularización aún mayor de la violencia gráfica. Muchos de los críticos cuestionaron la disonancia producida por la combinación entre una jugabilidad extremadamente violenta y los intentos del juego por provocar una reflexión acerca de lo terrible de esta misma violencia que el jugador inflige a través de Booker.

Cinco años después del lanzamiento de *Bioshock*, considerado un texto fundacional del género *first-person shooter* y una obra canónica en el medio, el panorama de la crítica y la academia cambió lo suficiente como para que muchos concluyeran que *Infinite* no había

avanzado ni innovado lo suficiente, y se había dedicado a reciclar los conceptos que *Bioshock* había introducido como novedad. Esta visión condujo, incluso, a revisar el original bajo una nueva mirada crítica (Parker, 2015: 16).

En *Infinite* no existe una mecánica que traduzca el concepto de decisiones moralmente cargadas comparable a la de la cosecha de las *Little Sisters*. Sí hay momentos en el juego en los que la jugadora es obligada a elegir entre dos opciones, como entre cara o cruz de una moneda para lanzar al aire, o un broche para Elizabeth con un dibujo de una jaula o de un ave volando. Estas elecciones no tienen consecuencias significativas, y en el caso del broche sólo se trata de una modificación estética apenas visible durante el juego.

Cerca del comienzo de la historia, mientras Booker busca a Elizabeth por Columbia, es invitado (o más bien obligado) a participar de una rifa cuyo premio es una pelota de baseball para arrojar a una pareja conformada por un hombre blanco y una mujer negra, que están siendo castigados públicamente porque las uniones interraciales son ilegales en Columbia.

En la narrativa, Booker siempre gana la rifa y la jugadora puede elegir si desea arrojarle la pelota a la pareja, que está atada y exhibida en un escenario decorado con imágenes racistas, o negarse a hacerlo y arrojar la pelota al animador del evento. La acción no tiene consecuencias inmediatas: de cualquiera de las dos maneras, Booker es reconocido como el “falso profeta” enemigo de Columbia según los sermones de Comstock, y atacado por la policía. Booker asesina a los policías de una manera espectacularmente violenta en una secuencia cinematográfica.

Si Booker decide atacar al animador del evento, mucho después podrá encontrar a la pareja, que pudo escapar gracias al revuelo generado por su acto de rebelión, y le agradecen dándole una recompensa. Si decide arrojar la pelota, en lugar de la pareja se encuentra con otro personaje que le ofrece la misma recompensa, y el destino de la pareja nunca es revelado.

Si bien los finales de *Bioshock* pecaban de una simplificación excesiva, también establecían una relación mecánica y causal con las decisiones tomadas por la jugadora: si se cosechaba a una cantidad específica de niñas, Jack se convertía en un villano genocida. En el caso de Booker, más allá del detalle de reencontrarse o no con la pareja, esta decisión es, a largo plazo, una decisión cuyas consecuencias son puramente estéticas o emocionales. La jugadora puede verse asqueada por el racismo virulento de Columbia, sentirse interesada por el desenlace, o incluso comulgar con las ideas racistas y ser partícipe del castigo a la pareja, pero la personalidad y el destino de Booker no cambian de ninguna manera, ni tampoco sus recompensas.

*Infinite* asume una postura bastante más neutral frente a estas decisiones que su antecesor, *Bioshock*, frente a la decisión de cosechar o salvar a las niñas. La música, la reacción de las niñas, los colores empleados para los efectos especiales, la pantalla que se

funde a negro, indica que lo que está haciendo Jack es algo diabólico y que ni siquiera puede ser exhibido, y el juego le da tiempo a la jugadora para pensar qué es lo que va a hacer.

En el caso de Booker, enfrentado a la pareja, la decisión está sometida a un temporizador que obliga a la jugadora a pensar rápidamente. En la escena cinemática que sigue inmediatamente a esta interacción, Booker empuja a uno de los policías que intenta detenerlo para hundir su cara en el arma del otro, un guante-pistola con un eje que une a tres ganchos giratorios. El policía muere inmediatamente, con la cara destrozada y rociando sangre de manera exagerada, y Booker arranca el arma de su cadáver; la jugadora recupera el control y procede a asesinar al resto de los policías a golpes con el gancho.

Muchos factores pueden acompañar a esta decisión, que no necesariamente habla del cariz moral de los jugadores: se puede obrar por curiosidad, o, habiéndose internalizado en el papel de Booker, considerar que participar del ritual puede permitirle al protagonista ser discreto, y no enfrentar las consecuencias de denunciar públicamente un acto racista tan abiertamente aceptado en la ciudad. Esto es cierto incluso en el caso de *Bioshock*, en el que se puso un esfuerzo particular en condenar una decisión sobre la otra.

Las decisiones de tipo morales que propone este tipo de juego no siempre despiertan una reflexión acerca del bien y el mal, o acerca de lo que es ético hacer en este determinado contexto, sino que también pueden suscitar una respuesta basada en el deseo de explorar las posibilidades propuestas por el juego, o por seguir un estilo de juego, la curiosidad o la posibilidad de explorar alternativas distintas.

### 4.3 REFLEXIONES

A más de una década de su publicación, *Bioshock* sigue siendo relevante como ejemplo de cómo es que videojuegos cuya mecánica principal consiste en matar, pueden “hablar de violencia” sin dar espacio a que sus jugadores reflexionen acerca de las matanzas cometidas.

*Bioshock* promete (e intenta) ser el juego *que tiene algo para decir* sobre violencia, sobre agenciamiento, sobre neoliberalismo, sobre la naturaleza humana. Pero a pesar de sus esfuerzos, sigue siendo válida la observación de Simon Parkin, referida en la introducción: retiradas de su contexto, las matanzas cometidas por Jack sobre los *splicers* y los *Big Daddies* no tienen ningún significado, porque cumplen con el propósito único de establecer condiciones de victoria o de derrota (Parkin, 2016: 120).

Los únicos asesinatos memorables que ofrece *Bioshock* son los de las *Little Sisters*, los de Ryan y Fontaine y los de un puñado de “jefes” que bloquean el progreso de Jack. Las primeras se distinguen de los dos segundos, muy diferentes entre sí, porque son seriales, como es el caso de los *Daddies* y de los *splicers*. Se repiten varias veces a lo largo del juego, pero a diferencia de ellos *Bioshock* sólo condena el accionar violento realizado sobre las niñas.

Más allá de las emociones que *Bioshock* busca despertar a la hora de decidir si asesinar o no a las niñas, la decisión sigue siendo sistémica: atada a las condiciones de victoria o derrota del juego. La diferencia material entre elegir una opción o la otra es casi nula, por lo tanto una jugadora familiarizada con el lenguaje de los videojuegos puede conformarse a las expectativas que tiene el juego de ella en lugar de guiarse por lo que es estratégicamente conveniente, por lo que le da curiosidad, por lo que le permite encarnar una ficción en particular, o por lo que considera moralmente correcto.

Si matás a las niñas sos un monstruo, y nunca vas a lograr el final bueno, que es en sí mismo una de las condiciones de victoria, porque las alternativas, si bien garantizan la compleción de la narrativa, se narran como una derrota. El juego indica claramente a sus jugadores lo que espera de ellos y ellas.

A pesar de ser el juego que tenía algo para decir sobre futuros distópicos, objetivismo randiano, neoliberalismo económico, filosofía y la propia naturaleza del ser humano, *Bioshock* nunca se compromete del todo a definirse con respecto a estas ideas. El mensaje de los desarrolladores es que es la jugadora quien debe sacar sus propias conclusiones, y esto inscribe a *Bioshock* en su contexto comercial: un trabajo con un costo de desarrollo altísimo, sujeto a los requerimientos de una publicadora y de un mercado específico, que propone como valores positivos su neutralidad, su apelación a la razón y la lógica para arribar a conclusiones, pero que no elige nada, porque tiene algo para todo el mundo.

*Bioshock* es un juego que a lo largo de su narrativa incorpora discusiones filosóficas y políticas, pero que no reflexiona sobre ellas sino sobre el propio lenguaje de los videojuegos, sobre cómo lo interactivo, aquello que los distingue de otros medios narrativos y que se ve como innovación y libertad de elección, es también sinónimo de constricción. Es un juego acerca del agenciamiento —o más bien la falta de éste en los videojuegos— y acerca de cómo, como jugadores y jugadoras, es importante ver de manera crítica aquello que el juego nos plantea como natural, como obligatorio y como condición para avanzar.

*Bioshock* tiene mucho para decir sobre los videojuegos y su lenguaje, y para muchos jugadores fue nuestra primera aproximación a una visión crítica de lo interactivo, que a menudo se interpreta como libertad para elegir, pero que está sometido a conjuntos de reglas. También invita a considerar cómo lo narrativo, sonoro, audiovisual, es utilizado para construir la justificación de estas reglas.

El agenciamiento es la capacidad de accionar de la jugadora dentro de la narrativa de *Bioshock*, y el juego sugiere que es la falta de agenciamiento la que separa en *Rapture* a los humanos de los no-humanos, y estos últimos no se ganan el beneficio de la empatía. Las *Little Sisters* tampoco tienen agenciamiento en su condición de niñas vulnerables, pero se espera que sean protegidas, porque son, además, víctimas de la codicia de *Rapture*.

El nombre y la cara que da *Bioshock* a esta codicia es Frank Fontaine, el intruso que arruinó la utopía construida por el *idealista* Andrew Ryan. Fontaine es el villano del juego, en

el sentido más literal del término también por ser el “jefe final”, el monstruo a vencer para poder ganar *Bioshock*. Su muerte, luego de su transformación en una criatura monstruosa sobrecargada de poder, consiste en la última condición de la victoria o la derrota del juego.

Pero también es el villano en el sentido temático: es quien representa la llegada de la corrupción a la utópica ciudad de Rapture a través del contrabando y la organización y militarización de la clase trabajadora en oposición a Ryan. Como señala Leigh Alexander (2007), Rapture es una utopía a la que le han robado la inocencia, y Fontaine es el manipulador inescrupuloso, que se ganó la confianza de los ciudadanos y la usó en su contra para conseguir sus objetivos, como también se valió de Jack y, por extensión, de la jugadora.

Ni Jack, condicionado genéticamente, ni la jugadora, sometida a las reglas del juego, ni los *splinters*, manipulados por Fontaine, son realmente libres de elegir. Y en la escena crucial del asesinato de Andrew Ryan, *Bioshock* revela su tesis acerca del agenciamiento: “un hombre elige, un esclavo obedece”. Ryan es un hombre porque *elige*, incluso estando acorralado. Al final de la historia, Jack, liberado del condicionamiento, es capaz de elegir: usar el poder de Rapture para iniciar una guerra, o retirarse con las niñas a vivir una vida pacífica. Pero la jugadora nunca elige mucho más que el destino de las niñas (y, en consecuencia, el de Jack).

*Bioshock* explica a la violencia como un fenómeno inevitable, resultado de antagonismos simples. Ryan, el industrialista que sirve a los intereses de la élite, contra Fontaine, quien se aprovecha de la lucha revolucionaria de la clase baja de Rapture para hacerse con el poder. La *razón*, los derechos individuales y el valor del esfuerzo recompensado por el modelo meritocrático, contra la *ideología*, entendida como el engaño y la manipulación de las masas ignorantes bajo la promesa de beneficios. Este mensaje es explícito a tal punto que algunos de los elementos que contrabandeaba Fontaine eran biblias y símbolos religiosos.

Para Levine es la ideología la que influye, conduce y arrastra; en el caso de Ryan al fin noble de construir una utopía meritocrática, y en el caso de Fontaine de obtener el máximo beneficio personal. Fontaine y Ryan entonces son dos caras de la misma moneda: Fontaine no hizo más que explotar los recursos a su disposición para beneficio propio.

Ryan, “el idealista”, observó pasivamente cómo Fontaine se aprovechó del sistema vigente para beneficio personal, sin importar la destrucción de los ciudadanos de Rapture ni el secuestro de las niñas. Su respuesta fue que si un competidor consiguiera un producto mejor por otros medios, entonces Fontaine podría ser desplazado según la ley del mercado.

Esperó hasta las últimas consecuencias para traicionar sus ideales y expropiar los bienes de Fontaine y usó la producción de plásmidos para satisfacer la demanda de la población y a la vez procurarse un ejército, a las fuerzas de seguridad para reprimir a la oposición, y creó a los *Big Daddies* para poder garantizar no sólo la continuidad de la explotación de las *Little Sisters*, sino también el aprovechamiento de un nuevo recurso: el ADAM que se podía extraer de los numerosos cadáveres de la ciudad.

Y en el medio de este enfrentamiento, los ciudadanos de Rapture son representados como los estúpidos, los vanidosos, los que maldicen a Ryan y se desfiguraron a sí mismos a cambio de belleza, de la posibilidad de compañía, de mantener a raya a la soledad. En el mundo de *Bioshock* son ellos quienes perdieron, más allá de toda redención, su humanidad, por buscar recompensas fáciles y saltarse el orden meritocrático que sostenía el ideal que fundó Rapture.

Shamus Young, un escritor que se dedica al análisis de videojuegos, decidió consultar con alguien que suscribe a la ideología objetivista de Ayn Rand para conocer sus conclusiones acerca de la visión del juego sobre el objetivismo (Young, 2009). Según esta persona, que fue identificada bajo un seudónimo, la tortura y asesinato de los opositores podría estar justificada porque trabajaban para el enemigo, y Ryan en este caso no habría hecho nada malo.

Según su análisis, lo que en última instancia condujo a la ruina de Rapture fue que ninguno de los ciudadanos suscribía realmente a la ideología randiana, sino que eran propensos a mentir, robar y confabular con Fontaine. De esta manera, no fue la filosofía “seudoobjetivista” de Ryan la que falló, sino los miembros de la sociedad de Rapture, que no adhirieron realmente a ella, porque no es posible realizar un cambio político sin primero conseguir un cambio cultural: un viraje hacia la razón y los derechos individuales.

La interpretación de la persona entrevistada y lo que intenta decir *Bioshock* no parecen estar muy alejados. El juego no condena la ideología objetivista de Ryan, sino que propone que es parte de la naturaleza humana tender hacia el egoísmo y el engaño, y todos aquellos guiados por el fantasma nebuloso de la ideología, (fantasma del que Ryan, el hombre racional, intenta librarse construyendo Rapture) fueron corrompidos, destruidos moral y psicológicamente. No son hombres, son esclavos, y por lo tanto son sujetos que pueden ser violentados.

La violencia que se ejerce sobre los *splicers* es alentada explícitamente: “golpealos con una llave inglesa”, “congelalos y estallá su cuerpo en pedazos”, “electrocútalos” son las consignas que sugiere el juego, y también está justificada implícitamente. Los cadáveres exhibidos por las fuerzas armadas de Ryan están rodeados de las marcas del linchamiento que señala el crimen que mereció tal condena, como ser contrabandista o simplemente traidor. En cierto punto se los sugiere víctimas, de su adicción al ADAM manufacturado por Fontaine, de la manipulación guiada por Fontaine, de traicionar a la razón y los derechos individuales buscando “salidas fáciles” para sus problemas, como la casa de pobres y el orfanato, el alivio de la religión de las biblias y símbolos religiosos contrabandeados.

Todos los *splicers* fueron víctimas de Fontaine, de la ideología, y como traidores a la razón y la meritocracia, merecen el castigo al que son sometidos, que es cargar con las consecuencias devastadoras de su dependencia al ADAM. El texto del juego sugiere que ya no se los considera humanos porque perdieron la cordura, y a los ojos de Rapture no pueden ser rescatados ni rehabilitados.

Ni siquiera Tenenbaum, que se esfuerza por crear una cura para las *Little Sisters* guiada por la culpa y por lo que ella misma llama un instinto maternal ineludible (es su condición de mujer, que para *Bioshock* implica una inclinación —voluntaria o no— hacia el deseo maternal), extiende una mínima consideración por los *splicers*.

Ryan, el hombre racional, elige cómo morir, porque no es un esclavo. No se considera que en él la ideología haya operado de manera absurda como en los ciudadanos, aunque haya elegido atenerse a sus ideas a tal extremo que no intervino cuando Fontaine empezó a experimentar sobre niñas, o aunque haya sido responsable directo de la represión y los linchamientos. Como el beneficio mayor era el avance científico, el sacrificio de las niñas, de los pobres y de los trabajadores de la ciudad era aceptable. Su viraje hacia el totalitarismo, cuando impone un toque de queda y empieza a llevar a cabo ejecuciones públicas, incluso cuando expropia la empresa de Fontaine, un acto tan contrario a sus principios económicos, es planteado como el accionar de un hombre forzado por la corrupción de su enemigo, como la víctima de una mala jugada de un actor criminal que se opone a sus ideales.

Aunque Ryan debe morir por su responsabilidad en las atrocidades cometidas en su ciudad, éstas son la consecuencia de traicionar los valores fundacionales de Rapture. De todas maneras muere “como un hombre”, sin intervención de la jugadora y por su propia voluntad, forzando a Jack.

En Rapture la violencia tiene justificación si el sujeto de esa violencia no es percibido como humano, y esto se repite en muchos videojuegos en los que como en *Bioshock* existe un esfuerzo por deshumanizar al enemigo, o reforzar la idea de que si se ataca a un sujeto humano (como las niñas, que no han perdido del todo su humanidad), lo que se está cometiendo es un acto de crueldad.

Muchos otros juegos justifican el accionar violento en términos de supervivencia: si yo no mato, seré asesinado, o de defensa de la propiedad privada: si yo no defiendo lo que es mío, será destruido. En *Bioshock* la violencia funciona alimentada por todos estos conceptos, los *splicers* van a intentar matar a Jack porque ya no son humanos, y si Jack es vencido por uno de ellos revive instantáneamente, con una penalización económica como castigo.

Un elemento común en varios juegos y que ya se ha mencionado en este trabajo es que la violencia infantil en cualquier forma es inaceptable, porque un niño, vulnerable, no tiene la capacidad de discernir por sí mismo “lo que está bien de lo que está mal”. Detrás de la aceptación de la violencia infantil como un hecho aberrante están también los imperativos comerciales y los marcos regulatorios, como la ESRB que asigna calificaciones por edad y contenido a los videojuegos e influye fuertemente sobre la distribución de éstos. Los niños en los videojuegos suelen ser representados como criaturas puras, sólo corrompidas por los adultos de su entorno. En Rapture las niñas fueron captadas por Fontaine y Tenenbaum a través del orfanato, aunque nunca se juzga el contexto de desregulación y desigualdad que las puso en situación de vulnerabilidad.

Así como el videojuego construye cuerpos sobre los cual ejercer violencia es inaceptable (ya sea por omisión, como en el caso de los juegos en los que no incluyen niños como *Grand Theft Auto*, por inclusión e imposibilidad de dañarlos como en el ejemplo de *Fallout 4*, o por inclusión y condena narrativa como en el caso de *Bioshock*), también hace un esfuerzo por volver a los enemigos cuerpos susceptibles y merecedores de ser violentados.

Por más que los videojuegos sean frecuentemente violentos, se alejan permanentemente de la realidad de la violencia, y sobre todo se alejan de sus consecuencias. Se justifica el accionar violento, incluso el asesinato, a través del esfuerzo por demostrar que el objeto de nuestra violencia no tiene una vida por delante, o al menos una que valga la pena vivir. La reticencia a matar a personajes dignos de empatía opera de manera contraria: pudiste salvar a las *Sisters* pero las mataste, porque sos un villano.

En el caso de *Infinite*, los revolucionarios de Columbia se convierten en enemigos al abandonar la protesta pacífica, por ejercer sobre sus opresores una violencia más explícita, una violencia no sancionada por el orden establecido, pero en muchos casos igual de mortífera que la que fueron sometidos ellos mismos o sus colaboradores. Daisy Fitzroy, la líder afroamericana del Vox Populi se convierte en una villana ejemplar cuando, como acto revolucionario, intenta matar a un niño y es asesinada por Elizabeth para impedir que lo haga. Es otro ejemplo de cómo *Bioshock* e *Infinite* se valen de la violencia infantil para demostrar la corrupción moral de una persona, pero la violencia que ejercen Jack, Booker y Elizabeth se justifica por la defensa propia, la defensa de la propiedad privada o de la bondad, de la inocencia y del orden establecido.

Hay una coincidencia que une a una parte de los enemigos de *Infinite* y los de *Bioshock*, el nombre de quien los agrupa o los guía: la voz del pueblo (el Vox Populi y Atlas). Porque es quien se erige como voz de las mayorías quien las “contamina” con ideología, y las aleja de los principios racionales del derecho individual, del avance por el mérito. *Infinite* también se ofrece como un juego que “tiene algo para decir”, pero en su ejecución se niega a comprometerse incluso con sus ideas más reaccionarias, y termina entregando otra idea poco definida acerca de cómo en un conflicto existen dos lados, igualmente culpables por las atrocidades cometidas, y luego invita a cada jugadora y jugador a sacar sus propias conclusiones al respecto.

Los juegos violentos, pero los *shooters* especialmente, ponen especial esfuerzo en construir un mundo en el que la violencia es una herramienta de resolución de conflictos y, a menudo, la única. En *Bioshock* pocas veces se hace más que golpear, dañar o matar, incluso cuando se está explorando se lo hace a través de espacios que están plagados de enemigos, cuando se hackea máquinas es para obtener recursos para poder asesinar con mayor facilidad o restaurar la salud y el poder de Jack, que se invierten en conflictos con enemigos. Incluso la posibilidad de salvar a las niñas tiene como alternativa asesinarlas.

*Bioshock* es el título elegido para ilustrar tendencias y representaciones comunes en los videojuegos, tanto por su importancia histórica en el medio y el género de los *shooters* como por su interés como un juego sobre el fracaso de una utopía que, a la vez, hace un esfuerzo enorme por mantenerse en una posición de neutralidad política. Sería imposible pretender estudiar a los videojuegos en plural, como medio, y excesivo en cuestiones de extensión analizar a todos los títulos siquiera mencionados en este TIF. De muchos otros títulos se tomaron aspectos específicos que permitieran ampliar el análisis, pero *Bioshock* representa una muestra útil porque condensa muchos de los aspectos que busco analizar con este trabajo.

La posición de Leigh Alexander acerca de las *Little Sisters*, comparada a lo que propuso Levine acerca de ellas es un buen ejemplo de que cualquier análisis de medios u obras no puede agotarse simplemente en la perspectiva de sus condiciones de producción o su recepción en el ámbito de la academia y el periodismo. Más allá de mi propia lectura de la violencia en *Bioshock* como analista-jugadora, es importante conocer otras experiencias que permitan construir una versión más completa del campo de efectos de sentido que producen los videojuegos.

## PARTE 2

### 4.4. LA RELACIÓN JUGADOR-VIDEOJUEGO

El objetivo de la segunda parte de este trabajo consiste en analizar la relación que se establece entre el jugador y el juego. Dado que la primera parte, que tenía como objetivo analizar el videojuego como objeto, se realizó desde el punto de vista de una analista, para poder observar esta relación desde el punto de vista de un espectador/jugador es necesario un cambio de metodología, que permita documentar la relación en palabras del jugador. Para esto se eligió la entrevista semiestructurada, y siete entrevistados.

Como se detalló en el marco metodológico, la búsqueda de entrevistados apuntó a distintos perfiles de jugador, que incluya pero no se limite al jugador aficionado o *gamer* varón de entre 15 y 30 años que dedica una parte importante de su tiempo libre al juego.

Entre los jugadores aficionados que se eligieron para el trabajo, Kevin, de 27 años, juega desde la infancia, tiene algunas experiencias como desarrollador web y ha participado en jornadas de creación de videojuegos. Melina, de 28 años, es una jugadora aficionada que juega desde la infancia y dedica mucho de su tiempo libre a jugar sola o con amigos y amigas.

Juan Pablo, de 27 años, también es un jugador aficionado que juega desde la infancia y dedica su tiempo libre a los videojuegos. Le interesan el diseño de videojuegos y la creación, pero no se dedica a eso de manera profesional.

Juan H., de 30 años, es un jugador “casual” que juega principalmente con amigos y no dedica mucho de su tiempo a jugar porque no tiene tiempo para “engancharse” con una historia larga.

Jorge, de 62 años, es un jugador aficionado a ciertos títulos, pero no se considera a sí mismo un jugador. Su relación con los juegos, a diferencia de la mayoría de los entrevistados, comenzó siendo adulto.

Juan R. es docente, y si bien juega desde chico y dedica una parte de su tiempo libre a jugar solo u online sin conversar con otros jugadores, como docente analiza los juegos en su contenido interactivo, en sus mensajes subyacentes en cuanto a cuestiones de género, imperialismo, violencia.

Pía, de 26 años, es ayudante universitaria, además de aficionada a los videojuegos. A partir de su trabajo como docente le interesa el análisis de las interfaces y modelos de interacción que hacen que los juegos sean divertidos, que estén pensados con un público específico en mente y que sean, más allá de la temática, una experiencia interesante.

## 4.5. GUÍA DE PREGUNTAS

Al tratarse de una entrevista semiestructurada la guía de preguntas sirvió como marco de referencia para el diálogo, pero las preguntas no se limitarán de manera estricta a las diseñadas. El temario se desarrolló con referencia a tres ejes que corresponden a los objetivos del trabajo y a los objetivos del trabajo con entrevistados.

### ■ SOBRE EL JUGADOR

- ¿Te considerás un/a aficionado/a? ¿Cómo surgió tu interés por el medio?
- ¿Cómo accedés a los videojuegos? (PC, consolas, si compra, si descarga, si intercambia con amigos)
- ¿Te relacionas con los videojuegos de alguna otra manera? (¿Estudiás, escribís, producís, tenés algún proyecto relacionado?)
- ¿Jugás con alguien? (¿Conocidos en casa o en línea, desconocidos en línea?)
- ¿Cuál fue tu primer juego?
- ¿Recordás algún momento o algún juego particular que te haya impactado de alguna manera? ó ¿qué juego potenció tu interés por el medio, o cuál es tu favorito, te resulta memorable?

### ■ HERRAMIENTAS PARA RELACIONARSE CON EL ENTORNO DEL JUEGO

- ¿Qué constituye el entorno en un juego? Si alguna sentiste curiosidad por algún elemento secundario al desarrollo de la trama principal o las misiones propuestas por el juego, ¿pudiste acceder a eso? ¿de qué manera?
- ¿Intentaste alguna vez jugar a un juego yendo en contra de las reglas implícitas o explícitas del mismo, o inventando reglas y desafíos propios? (*no kill plays, speedrunning, etc.*)
- ¿Cómo sería tu juego ideal o qué te gustaría que tuviera alguno de tus juegos favoritos?

### ■ CÓMO EXPLORA EL JUEGO EL CONFLICTO

- ¿De qué maneras te ofrece el juego resolver, sobrevivir o transitar las situaciones conflictivas o los obstáculos para tu progreso?
- ¿De qué manera te permite intervenir en estas situaciones? (Cuál es tu poder como jugador para influir sobre ellas)

- Facciones que intervienen en el conflicto (si es válido) ¿cuáles son, cómo las presenta el juego?

#### ■ RELACIÓN CON EL JUEGO VIOLENTO/NO VIOLENTO

- ¿Qué opinión tenés acerca de la violencia observada en pantalla? ¿Qué sensaciones te produce?
- ¿Cómo definirías la violencia en un videojuego? ¿Qué dirías que caracteriza a un videojuego violento y a uno no violento?
- ¿Te impresiona la violencia de algún juego que conozcas? (Tanto la representación gráfica de actos violentos como el accionar violento que te permite ejercer/observar)
- ¿Jugás online? ¿Participás de comunidades? ¿Cómo describirías el ambiente de estas comunidades, tus sesiones online? ¿Alguna vez viviste una situación de agresividad dentro de estas comunidades o sesiones de juego?

Las entrevistas fueron realizadas durante octubre de 2018, y las desgrabaciones correspondientes están en el anexo digital de este trabajo.

#### 4.6. ANÁLISIS DE ENTREVISTAS POR ENTREVISTADO

**KEVIN, 27 AÑOS** se considera a sí mismo un jugador “irregular”, aunque calcula que juega videojuegos al menos semanalmente. Es desarrollador web y ha participado de *Game Jams*, eventos que tienen como propósito la creación de un videojuego en un período corto de tiempo, comúnmente durante uno o dos días. Se refiere a la actividad de jugar como algo que “te envicia”, usando una expresión que se refiere a aficionarse o engancharse con un juego y jugarlo constantemente. Empezó a jugar cuando era chico y le regalaron una consola PlayStation; “y ahí arranqué y no paré”.

Cuando juega prefiere aquellos juegos que tienen “un ritmo más frenético”, y pone como contraejemplo juegos de simulación y manejo de recursos como *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016). También prefiere los juegos “con historia”, y aquellos que le permiten personalizar a los personajes y elegir distintos estilos de juego (los ejemplos que utiliza indican mecánicas de juego que corresponden a los *role-playing games* o juegos de rol).

Para Kevin, la historia es uno de los elementos más importantes a la hora de definir sus preferencias en cuanto a los videojuegos. En el caso de *BioShock* le resultó atractivo que “el destino” del personaje cambie de acuerdo a sus elecciones, pero más que interesarse por mecánicas que le permitan elegir y alterar el curso de la historia, prioriza que esté “bien

narrada”.

Una buena historia en un videojuego es aquella que es “como una película”, en la que se dedique tiempo a desarrollar a los personajes de manera que lo que les suceda sea importante para la narrativa y para el jugador. Contar con esta información acerca de los personajes y los acontecimientos que suceden alrededor del protagonista permite que las elecciones del jugador estén informadas por cómo afectan a los demás personajes y a los acontecimientos futuros.

Cuando jugó *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015), un juego de rol basado en una serie de novelas fantásticas, el resultado de una misión fue la muerte de un personaje menor y el suicidio de otro. “Era todo muy oscuro, no había salida, entonces tuve que buscar [en guías de Internet] qué hacer exactamente para que saliera todo bien.”

Esta experiencia va en contra de lo que sería intuitivo en el juego, es decir: resolver el conflicto según lo que se le ocurre al jugador, de acuerdo a sus habilidades, o acorde a las exigencias del juego, obtener la recompensa, soportar las consecuencias, y continuar con otra misión. Las misiones en este tipo de juegos suelen tener cierta complejidad y llevar tiempo, y rehacer una sección del juego sólo es obligatorio al obtener un estado fallido (*game over*) y tener que retomar desde el último punto de guardado.

En la anécdota de Kevin, haberse involucrado en “las vidas” de esos personajes, en la narrativa del mundo ficcional, lo llevó a reintentar la misión y a usar un recurso externo al juego, una guía de Internet. Para él es una cuestión de sentirse “involucrado” en la narrativa del juego. Como jugador, considera que existe una distinción esencial entre mecánica y narrativa “es muy loco, tener juegos... sin ninguna narrativa, o siguiendo las narrativas simples... y después tenés juegos que son *pura historia*”.

La historia tiene un peso importante sobre el significado de la violencia en los videojuegos, y para Kevin la violencia “depende de cómo la contás”. En el caso de una película en la que el protagonista es un soldado que mata multitudes y no muestra el drama que involucra el hecho de matar, o quiénes son las personas asesinadas, “es violencia que va y viene, que no genera casi ningún impacto.”

Lo mismo observa en los juegos, que considera que naturalizaron la violencia, porque la jugabilidad está frecuentemente planteada a partir de un acto violento: “... desde un principio es un héroe luchando contra el mal”, hasta en un caso que considera inocuo, como Mario saltando sobre un hongo y eliminándolo. Los juegos no-violentos, como los de *puzzles* o simulación del estilo de *Stardew Valley* tienen “otro tipo de cadencia”, a diferencia de aquellos que son violentos, que caracteriza como frenéticos, juegos que ponen el foco más en la habilidad y los reflejos de los jugadores que en el relato de una historia.

Con respecto a la cuestión de la representación de la violencia, considera que lo audiovisual está supeditado al marco narrativo que da sentido al accionar violento. Se vale de

dos ejemplos: en *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), un juego de acción-aventura en el que los personajes intentan sobrevivir a una epidemia de zombies, describe a la violencia como “siempre cruda”. La representación gráfica espectacular de la que se vale *The Last of Us* sirve como una forma de provocar un mayor impacto en sus jugadores, porque muestra todo lo desagradable del accionar violento.

En *Undertale* (Toby Fox, 2015), un juego *indie* de rol con una dirección de arte inspirada en los juegos de computadora en 8 bits, el jugador puede elegir no matar ni golpear a sus oponentes e igual ganar el juego, y el final que se obtiene depende de la forma en que resuelve estos encuentros. El primer enfrentamiento en *Undertale*, contado por Kevin, es con un personaje que adopta el rol de figura materna y no quiere dejar salir al exterior al protagonista jugable por temor a que lo maten.

“El jugador ya viene configurado de antes con la mentalidad de que, si se te pone adelante un enemigo, lo tenés que matar. Y lo que pasa, a veces la narrativa del juego se adapta: vos luchás contra este personaje, en la narrativa es un amigo, y por ahí no se muere. Acá elegís atacarla y al primer golpe se muere. Y decís ino, pará, la maté, no puede ser! Y tenés que empezar todo el juego de nuevo, no podés seguir, **ya arrancaste mal.**”

Como en el ejemplo anterior, de *Witcher 3*, Kevin eligió rehacer el segmento en lugar de aceptar las consecuencias, imprevisibles para el jugador, porque este hecho lo hizo sentirse mal. “De repente la matás ¿quién mata a su madre? No sé.” Este efecto es similar al que produce la decisión de cosechar o rescatar a las *Little Sisters* en *BioShock*, como contó Leigh Alexander que tuvo una reflexión muy similar a la de Kevin: “¿Cómo te hace sentir destruirla [a la *Little Sister*]? ¿En qué te convierte?” (Alexander, 2007)

**MELINA, 28 AÑOS** empezó a jugar en la infancia, al igual que Kevin. Al principio veía jugar a su papá y tío, y luego comenzó a jugar por su cuenta. En la actualidad se junta a jugar con sus amigos, su novio, su hermana, y cuando juega online pocas veces lo hace con desconocidos. Por ser mujer, Melina se enfrentó en ocasiones a la hostilidad de parte de jugadores varones en comunidades online.

Como experiencia reciente, recordó haber jugado *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), un título en el que se controla a una guerrera celta que experimenta síntomas similares a los de la psicosis. A Melina este juego le “generó cosas”, y en particular le resultaron atractivos los recursos auditivos y narrativos usados para representar la lucha de la protagonista contra unos síntomas que ella y su entorno entienden como una maldición. “Te hacen experimentar todo, lo que es la historia de vivir con eso, lidiar con eso, y lidiar con cómo te trata tu comunidad”.

Melina habló de la experiencia de jugar *Hellblade* en primera persona. Desde su lugar de jugadora asumió el rol de la protagonista y fue testigo de las alucinaciones visuales y auditivas que experimenta la guerrera a través de los sonidos e imágenes que el juego despliega. Recuerda a *Hellblade* como un juego que la “enganchó”, y la motivó a buscar documentales acerca de su realización: “me pareció un juego que se preocupó por hacer algo nuevo”.

Acerca de lo que ella disfruta como jugadora, coincide en muchas cosas con los demás entrevistados, en particular su preferencia por el dinamismo en los juegos (hablando de preferencias, le hubiera gustado que *Hellblade*, en algunos aspectos fuera “un poco más dinámico”), y relaciona el dinamismo con que el juego sorprenda y desafíe a sus jugadores.

El dinamismo y la sorpresa se relacionan con la idea del aprendizaje por prueba y error que surge en otras entrevistas como uno de los elementos más interesantes de los videojuegos, y con la sensación de desafío y de superación. Cuando Melina habló de *Dark Souls* (FromSoftware, 2011), contó: “lo que me gusta es que es conocido por ser complicado, pero en realidad lo que tiene no es que es complicado, sino que te exige a vos que mediante la prueba y error aprendas cómo solucionar los problemas”.

Con respecto a la violencia, lo primero que aclaró fue que no le resulta difícil separar la violencia del juego de la violencia real. Esta aclaración, acerca de que los juegos no suscitan violencia en los jugadores y las jugadoras, la hizo la mayoría de los entrevistados sin que se les preguntara específicamente una opinión al respecto. Lo que sugieren estos comentarios es una posición defensiva ya vista en este trabajo, muy probablemente relacionada con la forma en que históricamente se desarrollaron las conversaciones en los medios tradicionales acerca de la violencia en los videojuegos. “No me genera una violencia que digo isí, me encanta matar! Sino que sos totalmente consciente de que está del otro lado [de la pantalla]”.

Sí reconoció, sin embargo, que los contenidos de los videojuegos a menudo son violentos. Cuando era chica y su papá era quien jugaba, algunas de las escenas violentas o trágicas le generaban incomodidad o miedo, como por ejemplo el comienzo de *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001), en el que el protagonista encuentra la habitación de su hijo bebé manchada de sangre y a su hijo y esposa muertos: “...había sangre por todos lados, y yo me acuerdo que estaba como en *shock*, eso sí no me gustó.”

En la actualidad no le interesa mucho “ese estilo de videojuegos”, como *Max Payne*, o *Grand Theft Auto*, en los que describe la violencia como más dramática, cercana a la realidad. “A mí el *GTA* [*Grand Theft Auto*] nunca me llamó, eso de andar pisando gente, matar a una prostituta, ese estilo.” Luego aclara, “igual no lo cuestiono, me parece bien, la gente que le gusta está todo bien.”

Dado su desinterés por aquella “violencia realista”, se vuelca más hacia los juegos fantásticos, en los que siente que hay una mayor distancia emocional con la violencia. En este punto coincide con Kevin, que propone una idea de violencia que a nivel narrativo la presente

como una tragedia, o con el peso dramático que la situación requiere. Es una violencia que produce un impacto, que “genera cosas”, y produce una respuesta emocional: arrepentimiento, *shock*, reflexión. Las ambientaciones fantásticas, o una dirección de arte más abstracta y menos realista, habilitan una distancia emocional con la violencia en pantalla.

Kevin lo contó a partir de su experiencia con *Undertale*, en el que los gráficos minimalistas le resultaron considerablemente menos “crudos” que los hiperrealistas de *The Last of Us*. En el caso de Melina, a pesar de que describe a *Dark Souls* como un juego *gore* [20] (que recrea escenas sangrientas con frecuencia), “no deja de ser fantasía, a pesar de que es una fantasía bastante más oscura”, “bastante desagradable”.

Otra cosa en la que coinciden algunos de los entrevistados y entrevistadas es que manejan vocabulario específico del medio de manera frecuente: palabras como *puzzle*, *gore*, *checkpoint*, *viciar*, *crafting*, *aggro*, *crashear*, [20] entre otras, son utilizadas sin dar definiciones extra y asumiendo que como interlocutora no necesito explicación adicional, a pesar de que la mayoría en el contacto previo a la entrevista aclaró no ser experta/o, o “que no sabía nada”.

Melina reconoce la cuestión de la violencia en el videojuego como una “fibra sensible” entre los jugadores, por eso considera importante aclarar y atenuar sus comentarios cuando expresa su desagrado por algunas escenas o contenidos en particular: “está perfecto, está todo bien, si te gusta”. Reconoce que a veces el juego “te fuerza” a hacer cosas que le resultan desagradables, como contó Kevin (“el juego te está llevando a eso, es como que quiere que lo hagas, y te lo facilita de alguna manera”). Por eso es que prefiere jugar juegos de rol, o *RPG*, en los que la capacidad de elegir es mayor.

Si bien en los videojuegos “siempre se nota mucho que [la cuestión de elegir] está limitada”, ella elige títulos que le permiten tomar decisiones que tienen consecuencias, o que la obligan a desarrollar estrategias distintas a las que acostumbra implementar. Por ejemplo, en *The Dwarves* (KING Art, 2016), la jugadora asume el rol de un enano (una raza típica de los juegos del género fantástico, como los que existen en *El Señor de los Anillos*), y para Melina, acostumbrada a jugar con elfos, que son otra raza con características distintas y que por lo tanto requieren estrategias distintas, le resulta muy desafiante y divertido encarar la toma de decisiones desde una perspectiva nueva, ajena.

A veces estos desafíos son autoimpuestos, y busca “romper el juego”, es decir, ir en contra de las reglas propuestas por el juego o de las expectativas que éste tiene sobre sus jugadores y jugadoras. “En el *Dark Souls* lo que hago a veces es una pavada, no tiene nada que ver con la jugabilidad ni nada, es por divertirme: por ahí tratar de correr la cámara y ver atrás de los gráficos, de la textura, y miro cómo está todo hecho abajo. O tratar de burlar el *aggro* [20] de los bichos, y pegarles desde lejos, que no me puedan venir a pegar.”

Otro de los desafíos que se imponen algunos jugadores y jugadoras de *Dark Souls* es el de remover todo el equipamiento que tiene puesto su personaje para avanzar por ciertos

segmentos corriendo o evadiendo enemigos. Las armaduras en este tipo de juegos tienen modificadores que afectan a las estadísticas del jugador: por ejemplo, las que tienen mayor defensa también pesan más y le quitan destreza o agilidad al personaje. Al remover todo el peso del cuerpo del personaje aumenta su agilidad y puede correr más rápido y realizar destrezas físicas como esquivar y rodar por el escenario. “Eso generalmente [lo hacés] cuando ya lo jugaste una vez, sufriendo todo, y ya sabés dónde tenés que ir”, porque jugando de vuelta el mismo título a veces no tiene ganas de repetir ciertos segmentos que encuentra más aburridos.

“Me gusta jugar videojuegos para pasarla bien”, dijo acerca de por qué elige ciertos géneros por sobre otros. Jugando *Dark Souls* las escenas sangrientas no tienen el mismo efecto aterrador que en juegos de terror, diseñados para asustar a los y las jugadoras, porque es ella quien está a cargo. El disfrute está en el desafío y aprendizaje: “después de 50 intentos aprendí cómo ganarle a este y listo, lo hice. Ahí está la satisfacción.” Si siente que el juego no le permite detenerse a pensar y desarrollar una estrategia le genera frustración y no continúa jugando, como le pasó con los juegos de plataformas como *Mario Bros*.

Otro de los aspectos que la llevan a perder el interés, sentir rechazo o desilusión, es el tratamiento de los personajes femeninos en los juegos y de las mujeres y disidencias en las comunidades online. “Por ahí me pasa de jugar *RPG* [juegos de rol] o *MMO* [juegos online de multijugador masivo] con mucha gente, y siempre es, el personaje femenino: la armadura es un bikini de malla. [Al] chabón no le ves ni la cara, pero la mina está con lencería.”

A diferencia del *Dark Souls*, en el que las diferencias físicas entre los modelos de los personajes de género femenino y género masculino son casi inexistentes, otros juegos ponen un énfasis exagerado en hacer distinciones físicas y estéticas entre los personajes de distinto género (en la abrumadora mayoría de los casos se representa sólo se permite elegir entre femenino y masculino). “A mí me gusta jugar con personaje femenino, y a veces terminaba eligiendo chabón pero porque me daba bronca, ¿por qué me toca esta armadura de mierda?”

Este tratamiento diferencial hacia los personajes femeninos se extiende, en algunas comunidades online, a personas de identidad de género femenina. Los reclamos acerca del tratamiento de las mujeres en los juegos son a menudo mal recibidos entre otros jugadores y jugadoras, y Melina contó haber tenido malas experiencias identificándose como mujer en juegos online. “Yo dejé de jugar al *League of Legends* (Riot Games, 2009) porque tenía un nombre que evidenciaba que era mujer, y jugaba con mi novio, mi hermana, otro amigo, pero apenas te comunicás —ponele, mi hermana me escribía algo en el chat— y se daban cuenta de que usaba el femenino para hablarme, y las cosas que nos decían... era innecesario. Ya es solamente por la diversión de hacerlo: vamos a *bardearla* porque es mina.”

Jugando *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), en cambio, no tuvo problemas: “no he tenido problemas en el WOW. Tal vez me ha tocado jugar con gente piola, pero la época en la que jugaba, y te hablo de hace siete años, era una comunidad re copada,

posta re abierta me parecía”.

Juan Pablo, otro de los entrevistados, contó haber tenido experiencias similares con la comunidad de *League of Legends*. Melina considera que “es una de las comunidades más tóxicas. No me pasó nunca que un videojuego me haga sentirme tan mal (...) lo desinstalé a la mierda porque, posta, la pasaba mal jugando. A pesar de que jugaba con amigos, a la primera que podían te hacían mierda. Y ya sé que es alguien que no me conoce, ya sé que es alguien que no sabe ni quién soy, pero igual era feísimo, una experiencia horrible.”

Las experiencias de jugadores y jugadoras que se relacionan en comunidades online demuestran que la cuestión acerca de la violencia en el videojuego trasciende a la representación gráfica, mecánica o narrativa, y también se manifiesta en la forma de violencia verbal o acoso entre jugadores. Esta experiencia también se repite en el caso de Juan Pablo, que habla de sus experiencias como jugador en línea y de Juan R., que habla de experiencias de amigos y de su propia experiencia como observador en foros de desarrolladores.

Si bien a menudo las comunidades de jugadores son caracterizadas como tóxicas o violentas por distintos jugadores, sus experiencias y las de su hermana jugando e identificándose como mujeres, contrastadas con las de sus amigos y pareja, le hacen pensar que existe un ensañamiento basado en el género. “Tal vez uno a veces piensa ‘es que yo soy más sensible, que a mí me afecta más’, pero no. El insulto no lleva la misma carga. A mí me están diciendo ‘desinstalá el juego y andá a cocinar’, no es lo mismo que, tal vez sí a ellos [su novio y su amigo] los *bardeaban* era más ‘te compraste mal tal armadura, sos un perdedor” El insulto sexista “trae una carga más fuerte y de cosas que las mujeres vivimos seguido.”

A veces la experiencia no puede ser calificada como negativa, pero sí es diferente a la que viven los hombres. “Me ha pasado en pocos juegos que *no* pase algo”. A veces, al darse cuenta de que es mujer, jugadores varones le ofrecen ayuda de más, le preguntan cosas personales, o cuando intenta intencionalmente ocultar su género la ponen a prueba para que revele si es mujer.

Dadas algunas de sus experiencias, Melina a veces opta por identificarse como varón. Una de las experiencias que recordó fue, una vez que estaba jugando un juego online que parecía estar orientado a niños, una persona le escribió (“asumo que es chabón, en realidad no lo sé”), y cuando ella reconoció ser mujer, el contenido de la charla se volvió “turbio”, sexual. La persona en cuestión empezó a pedirle que le diera órdenes, y que le tratara como un perro; la situación, más allá de lo absurdo, le generó incomodidad, pero sobre todo porque “parecía un juego infantil (...) un nene súper inocente lo hubiera hecho”.

La violencia de género en el contenido de los juegos es uno de los puntos que la lleva a rechazar otros títulos, una experiencia que compartimos durante la entrevista hablando sobre *Grand Theft Auto*. “Siento que eso de matar a la prostituta, o que haya misiones que son medio así, a pesar de que con otras cosas puedo mantener y darme cuenta de esa diferencia [entre la violencia ficticia representada en el juego y la real] no sé, me afecta, no me gusta que

forme parte de la jugabilidad o de la misión.”

Melina aclara que comprende los hechos de violencia de género de la misma forma que otros hechos violentos representados en los videojuegos, es decir como cosas que pasan en la realidad y que comprende que quien las hace en un videojuego no necesariamente las disfrutaría en la vida real. Pero encuentra que los actos de violencia de género la sensibilizan de una manera en que otras formas de violencia no, especialmente la violencia fantástica mencionada anteriormente.

En el caso de *Grand Theft Auto* y la posibilidad de matar a las trabajadoras sexuales, que es un ejemplo que se mencionó en este trabajo, ella consideró que la posibilidad de hacerlo está planteada como una cuestión de libertad: “podés hacerlo porque podés”.

Finalmente, Melina volvió al ejemplo del juego que recordó al principio de la entrevista, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, como un ejemplo de cómo el medio se está encaminando —lentamente— hacia una mejor representación de las mujeres. “Siento que ahora tenés más opciones para elegir (...) el personaje principal es femenino y está tratado de una forma copada, como se trataba a un personaje hombre antes; como comúnmente era como el Mario, ‘andá a salvar a la princesa’.”

**JORGE, 62 AÑOS** ya no juega mucho, y cuando lo hace juega la versión de *Solitario Spider* que viene incluida con las copias del sistema operativo Windows. Antes de jubilarse era un aficionado a los “juegos de acción”, específicamente a *Doom* (id Software, 1993) y *Doom II* (id Software, 1994), y ya jubilado a veces jugaba *Painkiller* (People Can Fly, 2004).

Jorge, a diferencia de otros entrevistados como Melina, Kevin y Juan Pablo, no maneja vocabulario específico de los videojuegos, sino que se vale del lenguaje cinematográfico: en lugar de describir a *Doom* como un *first-person shooter* o FPS, lo describe como “de acción, bélico”. Su interés está relacionado con su afición por las películas de acción: “El *Doom* fue una recomendación de un amigo. Me dijo ‘este te va a gustar’ por el estilo de películas que miro”.

Las películas y los juegos que le interesan tienen esto en común. En los juegos “sos un tipo que mata monstruos, alienígenas, cosas así.” Lo que le atrae de los juegos, incluso cuando son tan distintos como *Doom* y *Solitario*, es la sensación de desafío y superación que también expresaron otros entrevistados. “Los juegos, como en todo, ya después pasa que querés superarte: mataste cien, querés matar doscientos; en ese sentido igual que *Solitario...*” La satisfacción se deriva de la superación de desafíos; y una vez que el juego deja de ofrecer desafíos porque ya fueron superados, se los autoimpone, como contó Melina.

En el caso de Jorge, se dedicaba a jugar *Doom* con una de las armas de menor poder de fuego: una escopeta de doble caño. En los *shooters* como *Doom*, a medida que el jugador progresa, los enemigos se vuelven más frecuentes o más fuertes, y para poder hacer frente a esta dificultad creciente también va encontrando armas con mayor poder ofensivo. Al comienzo de *Doom* sólo se cuenta con un revólver y una motosierra, y en los últimos niveles se tiene acceso un arsenal que incluye lanzamisiles y armas de plasma de gran poder destructivo.

Su experiencia es distinta con respecto a la de otros entrevistados, y se manifiesta una clara brecha generacional, visible en la forma en que se vale del lenguaje cinematográfico para describir a los juegos y sus experiencias con ellos, pero también en la cuestión del acceso a los videojuegos. La mayoría de los entrevistados de entre 20 y 30 años, y yo como analista y jugadora incluida, tuvimos la experiencia de haber conocido los videojuegos en la infancia. Jorge, en cambio, en la infancia veía películas y programas de televisión de acción y aventura, jugaba al solitario con cartas de mazo, y se relacionó con los videojuegos a una edad adulta, intercambiando disquetes con compañeros de trabajo.

Jorge contó no tener interés por probar otros tipos de juegos distintos a los “de acción” (*shooters*), porque “no tengo mucha paciencia, porque [a ese tipo de juego, de acción] ya le agarré la mano. Sería como todos los juegos, porque si me pongo a practicar otro le voy agarrando la mano y también resulta más accesible que otro que no conocés.” Los juegos, en su experiencia, se vuelven más accesibles a través de la práctica y el aprendizaje.

Reconoce que le falta paciencia de cara a un juego nuevo para superar la dificultad promovida por la necesidad de un conocimiento específico que comparten otros jugadores, como Juan Pablo, Melina y Kevin, que hablan con total naturalidad de las razas, las estadísticas, las clases, los tipos de equipamiento, las técnicas como crafting, en los juegos de rol, que suelen tener sistemas muy complejos.

“Es que nunca me tomé el trabajo de tratar de adaptarme. Como ya me da trabajo adaptarme a las nuevas formas de jugar.” Con “nuevas formas de jugar”, Jorge se refiere al uso de distintos dispositivos. Para él la facilidad de jugar *Doom* valiéndose únicamente del teclado estaba dada por su familiaridad con este tipo de jugabilidad, a diferencia de los juegos actuales que requieren el uso del mouse en combinación con el teclado, o del *joystick* de las consolas, que cambian de diseño según la marca y el paso del tiempo.

No es sólo la cuestión de los dispositivos, sino también de la jugabilidad y el lenguaje, ya que los *shooters* actuales disponen de cámaras que se controlan a través del mouse y que tienen bastante libertad de movimiento en todas las direcciones, a diferencia de la cámara del *Doom*, que Jorge controlaba con el teclado y sólo se movía en el eje horizontal.

Le atraen aquellos juegos en los que “el único que podés competir es con vos mismo”. Otro de los desafíos que se impone más allá de las reglas del juego es el de pasar cierta cantidad de partidas de *Solitario Spider* sin perder. “Tratás de superarte... de terminar el juego en menos tiempo, o hacer treinta continuos, seguidos, ganando, y así. Es un juego fácil,

es para distraerte nomás.”

Desde que se jubiló juega menos, a diferencia de cuando trabajaba y “se enganchaba” de noche o los fines de semana jugando. Para él la actividad de juego estaba relacionada por oposición a la actividad laboral, por la forma en que plantea su relación con los juegos que le interesan: “tiene que ser algo que no te deje pensar mucho”, “te distrae, te distiende”, “cuando necesitás ocupar la mente en algo... después tenés que volver a lo de siempre.”

Los juegos elegidos por Jorge, con la excepción de *Solitario* y de *Solitario Spider*, “siempre son del mismo estilo, y ninguno me llamó tanto la atención como *Doom* por la forma del juego en sí. Tiene más violencia que los demás, y no porque me guste la violencia, porque yo creo que nunca maté una mosca.” Aquí Jorge repitió una idea que los demás entrevistados y entrevistadas también sintieron la necesidad de aclarar: que la violencia vista en pantalla no les conduce a actuar de manera violenta por fuera del juego.

Lo que le gusta de la violencia de *Doom* es una mezcla entre la “forma de acción del juego”, que sugiere una atracción por el ritmo dinámico y frenético de los *shooters* que comparte con Kevin, lo espectacular de esta violencia, y la variedad en las armas para elegir y en el diseño de los enemigos.

Con respecto al ritmo del juego, a la que se refirió como “la forma de acción del juego”, la entiende como “la dinámica del juego en sí, las cosas que salen, lo que tenés que resolver en el momento: si no, te matan, y tenés que volver a empezar.” Se trata de la cuestión del desafío y el aprendizaje ya vista en otras entrevistas, porque un juego con esta dinámica obliga a Jorge, como jugador, a pensar una estrategia sobre la marcha, y a aprender a partir de la repetición cómo anticiparse a los lugares en los que van a aparecer los enemigos.

Una vez agotados estos desafíos, los jugadores reinventan las formas de jugar para poder seguir superándose a sí mismos y al juego. Jorge recordó otra experiencia de este tipo, cuando jugando con su hija Paula a *Nascar 08* (EA Sports, 2007), un juego de carreras, si él llevaba la ventaja, ella daba vuelta y conducía en contramano hasta encontrarlo, chocar su auto y obligarlo a perder. Para él, esta forma de jugar, en contra de las formas convencionales propuestas por el juego de hacer las cosas, no constituye “hacer trampa”.

“En realidad si [el juego] te lo deja hacer es porque está permitido, no está escrita la regla... o debe estar y no la leímos nunca.” Lo que el juego habilita, más allá de la intencionalidad por parte del desarrollador, está dentro de las reglas, o por lo menos no está directamente opuesto a ellas. Jorge reflexiona que más allá de la intención de los creadores o desarrolladores o de las reglas que propusieron “no deja de ser un juego”.

Cuando recordó su experiencia jugando *Nascar* con Paula, concluyó que si bien “un juego tiene sus límites”, “lo podés hacer, así que no deja de ser una competencia.” Según esta visión, como *Nascar 08* no impide que su jugador o jugadora vaya en contramano y choque a sus contrincantes, es parte del juego en sí mismo, y por extensión una estrategia válida para

alcanzar un objetivo: ganarle al contrincante.

Otra de las cuestiones que diferencia a Jorge de los y las demás entrevistadas es una cuestión de identificación: su interés por los juegos *shooter* comparte con las películas bélicas que le gustan que “vos te sentís el personaje, el muchachito del juego sos vos”, “y en el *Doom* más, porque como es un juego, parece que sos vos el que jugás”.

Jorge reconoció que no se sentiría identificado de la misma manera si la protagonista de *Doom* fuera explícitamente mujer. “Seguro van a decir por machismo, pero no. Creo que no es lo mismo, así como vos buscás identidad en una mujer, preferentemente. Creo que no me sentiría igual de cómodo, aunque tampoco es que no voy a jugar porque la protagonista es una mujer”.

**JUAN PABLO, 27 AÑOS** juega con computadora, usando la plataforma de distribución Steam, y separa entre los juegos “casuales”, como *Rocket League* (Psyonix, 2015) y otros, como *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015). Maneja el vocabulario propio de los videojuegos que manejan Kevin y Melina, y comparte con otros entrevistados la noción de encapsulamiento: el tiempo y tipo de juegos que elige se organizan alrededor del tiempo productivo.

Para Juan Pablo, un juego casual es aquel en el que en “quince minutos, media hora como mucho, puedo progresar algo y no sentir que no avancé nada”. *Rocket League*, un juego de fútbol en el que en lugar de jugadores humanos se manejan autos, tiene la opción de seleccionar partidas de cinco minutos, y se pueden jugar varias de estas partidas cortas en sucesión. “Y jugaste bastante. *Witcher 3* por ejemplo, en veinte minutos no hacés, o hacés una sola misión con suerte y te queda esa sensación como de que no llegaste a jugar nada.” No usa la etiqueta de “casual” solamente para referirse al tiempo que involucra jugar, sino también a la atención que requiere: “en el *Witcher 3* que es tan rico en historia tenés que estar muy concentrado en eso. *Rocket League* es más sencillo, no tiene historia, nada.”

Juan Pablo suele jugar con amigos o solo. También intentó incursionar en la producción de videojuegos con amigos, pero el proyecto no prosperó por falta de tiempo libre y dinero para concretarlo. Para referirse a su proyecto se vale nuevamente de vocabulario específico o técnico: “un *plataformas, survival*”, “sencillo en cuanto a lo que es *mecánicas*”.

Lo que le atrae de los juegos “no-casuales” es la dificultad, la necesidad de invertir tiempo para poder mejorar su habilidad con el juego. Por ejemplo, describe a *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010) como un juego que “no perdona”, por su dificultad. Como otros entrevistados, Juan Pablo entiende que en muchos videojuegos se aprende a través de la repetición, y de manera similar a Kevin, puso mucho énfasis en si la historia del juego está

“desarrollada”, si le resulta satisfactoria, si se relaciona con lo que el juego le permite hacer.

Los juegos “con historia” requieren un mayor grado de compromiso que aquellos que son casuales, incluso aquellos que presentan desafíos para el jugador, como *Super Meat Boy*. Para Juan Pablo en algunos juegos “la historia es todo”, y cuando era más joven podía dedicarle más tiempo a este tipo de juegos, pero ahora siente que no tiene ganas de *invertir* tanta de su atención y tiempo en eso.

Como comentó Jorge, que considera que el juego tiene que ser algo que lo distraiga y “no lo haga pensar”, Juan Pablo siente que ciertos juegos requieren mayor dedicación: “a veces me gusta averiguar un poco, paralelamente al juego, la historia, para ver si no me estoy perdiendo de algo cuando siento que me perdí algo o cuando hay algo que me parece interesante desarrollar. Averiguo aparte, y después sigo con el juego.”

Como Kevin, una de las cosas que disfrutó de *The Witcher 3* es la noción de que el juego cambia de acuerdo a las elecciones tomadas por él, como jugador. “Lo que me gusta de [*The Witcher*] es que la elección que tenés que tomar no cambia la esencia del personaje, eso está bueno: no dejás de ser Geralt [el protagonista de la serie *Witcher*] porque hagas una y otra cosa.”

Otro juego que ofrece posibilidades de cambiar el curso del juego a través de las elecciones es *Dishonored* (Arkane Studios, 2012), que “tiene bastante componente de elegir cómo terminar el nivel, si es sigilo, si es masacre”, o *Undertale* (Toby Fox, 2015), “sos vos contra el juego viendo cómo lo vas a pasar, más allá de terminarlo, estás todo el tiempo eligiendo si matás o no matás, y eso te da todos los finales [que tiene el juego].”

La mayoría de las elecciones a las que se refiere en su entrevista tienen que ver con matar o dejar vivir a otros personajes. Hablando de *Witcher 3*, reflexiona acerca de cómo el juego en varias ocasiones le da la opción de “perdonar o no perdonar a un enemigo, a un monstruo, a un compañero... yo creo que responde más al peso que tiene moralmente el tener que matar, como una decisión importante. Después tenés juegos donde tenés para elegir cosas más cosméticas... no cambia la trama del juego, ni nada. Lo que es matar o morir, moralmente tiene un peso muy importante, entonces yo creo que se usa mucho por eso.”

En el caso específico de Geralt, el protagonista de *Witcher 3*, Juan Pablo sintió que los momentos en que se le daba la opción de mostrar misericordia, perdonar a un enemigo y resolver de todas maneras el objetivo propuesto por el juego, conseguían “humanizar” al personaje. Según la historia del juego, los *witcher* son vistos por otros personajes como mercenarios inhumanos, capaces de cualquier brutalidad con tal de recibir una recompensa. Para Juan, elegir mostrar piedad, elegir resolver los conflictos de manera no letal, tenía un peso sobre la narrativa más allá de lo que presentaba el juego, relacionado con sus propias emociones como jugador, con cómo sentía que quería que Geralt, y los *witcher* en general, fueran percibidos en el mundo ficticio.

Con respecto a su experiencia jugando *Bioshock*, Juan Pablo comentó que sí tomó la decisión de matar a una de las *Little Sisters*, porque “quería ver qué pasaba, no es que dije ‘uy, qué lindo, voy a matar a una nena’... el juego también apelaba a eso, hay toda una serie de criaturas abominables alrededor, y después está esta pequeña niña indefensa, que vos te podés aprovechar y nadie te va a decir nada —porque nadie te va a decir nada, nadie te va a echar en cara ahí en ese momento— o mostrabas un poco de humanidad y las perdonabas.”

A pesar de considerar que el acto de matar o dejar vivir a otros personajes cuando se tiene el poder para decidir sobre esto es una cuestión que humaniza o deshumaniza a un personaje, Juan Pablo no siente que el contenido violento de un juego alguna vez lo haya impactado. Como muchos jugadores, Juan Pablo entiende por contenido violento exclusivamente a la representación gráfica de escenas sangrientas y viscerales, y no al accionar violento en sí mismo, o al hecho de tener el poder de decidir quién vive y quién muere en el transcurrir de la historia jugada.

Como lleva casi toda la vida jugando, y desde muy chico estuvo expuesto a juegos como *Mortal Kombat* (Midway, 1992), famoso por las numerosas controversias que se generaron a raíz de su representación gráfica de la violencia, Juan Pablo no considera que la violencia le resulte “extraña o ajena”. La ve como una decisión que debería dejarse a criterio de quienes los desarrollan y quienes los consumen, y separa algunas narrativas que le resultaron más *shockeantes* por ser más “brutales emocionalmente que, no sé, un juego donde destripo a alguien con un cuchillo, como el *God of War*.”

Uno de los ejemplos que pone de estas escenas “emocionalmente brutales”, se da en la secuencia final de *Silent Hill 2* (Konami, 2001). El juego cuenta la historia de James Sunderland, un hombre que regresa después de algunos años a un pueblo norteamericano llamado Silent Hill, motivado por una carta de su mujer, Mary, en la que le indicaba que lo estaría esperando ahí. El problema es que Mary lleva dos años muerta tras luchar con una enfermedad, y Silent Hill es un pueblo fantasma, consumido por la niebla y poblado por un puñado de personas que parecen haber perdido el contacto con la realidad.

Durante el transcurso del juego, James cumple el rol de viudo angustiado por la pérdida de su mujer, motivado por la posibilidad de reencontrarla o de resolver el misterio de cómo recibió esa carta, hasta que al final recuerda que fue él mismo quien la mató y reprimió el recuerdo de haberlo hecho. Para Juan Pablo esto tuvo un enorme impacto emocional, porque “me quedó esa idea de que estuve todo el tiempo con una persona... no sé si hipócrita, pero manejé un monstruo todo el juego. Y fue *shockeante*, me impactó más que una *escena de violencia*.”

En realidad, la escena de la revelación representaba un hecho violento: un femicidio cometido por un hombre asfixiando a su esposa con una almohada. La escena es vista desde la perspectiva de James a través de la pantalla de un televisor de tubo, grabada en un VHS arruinado. En la cinta se ven los recuerdos de las vacaciones pasadas de James y Mary en

Silent Hill, interrumpidas por una escena en la que Mary está postrada en su cama. James le besa la frente y luego le cubre el rostro con una almohada. La imagen es borrosa, la cinta falla constantemente y se intercala con otras imágenes e interferencia, pero permite entender que James asfixia a su mujer hasta matarla.

Juan Pablo, como otros entrevistados que entienden por violento en los videojuegos a escenas sangrientas, no considera esta escena como “violenta”, a pesar de que tuvo un fuerte impacto emocional precisamente por lo violento del accionar de James, y lo incongruente que resulta con el personaje que él creyó haber conocido a lo largo de horas de juego.

Para él, la diferencia entre la violencia en los videojuegos y las películas, es que los primeros la usan como “un medio para identificar los rasgos de un personaje.” “¿Qué es un juego no violento?” reflexionó, “que no use la violencia como principal medio... estoy mirando ahora mi librería [de juegos] mientras pienso y, por lo menos el 90% hay un componente que se pueda decir de violencia, de todo tipo.”

Luego añadió que “no correría el riesgo de confundir juego violento con el uso de la violencia como la forma del juego en sí”. Para él, un juego violento no se define por el uso de violencia, sino que es “el que busca impacto a través de la violencia”; en este tipo de juegos la violencia es un medio, una herramienta para contar la historia, darle significado al juego.

Si se define al juego violento como el juego que hace uso de la violencia, para Juan Pablo “se corre el riesgo de catalogar al 90% de los juegos, como veo en mi librería, como juegos violentos. Y se cae en esa cuestión de... los juegos hacen violenta a la gente, y no es así.” Y añade, “violencia hay en todos lados, no creo que los juegos puedan precipitar o generar eso”. La cuestión está más relacionada con el poder: “El hecho de poder eliminar una cosa, un monstruo, una persona, da una sensación de poder también. Un personaje se define poderoso o no por la cantidad de destrucción o de cosas que puede hacer, entre otras cosas matar”

Sobre sus experiencias jugando online, contó que “en las comunidades me di cuenta de que hay de todo. Siempre hay gente que te da una mano, que es muy piola, que apenas empezás te regala algo, te ayuda, te *carrea* [21]. Y después tenés gente muy tóxica, que es cero tolerancia con los errores de la otra persona. Y me parece una cagada, yo trato de ser más inclusivo, si vamos a jugar que nos divirtamos.”

Pero también reconoció que hay juegos en los que las comunidades son más tóxicas que en otros, como por ejemplo *League of Legends* (Riot Games, 2009), o *Counter-Strike* (Valve Corporation). “El LOL [*League of Legends*] es súper tóxico. No es un juego que me de ganas de jugar con gente desconocida, porque la verdad es que la he pasado mal.”

Otros juegos, en cambio, tienen comunidades en las que este componente “tóxico” es menos frecuente. “*Rocket League* es un juego que trata de limitar la toxicidad, porque el chat es muy limitado, porque vos mientras estás jugando no podés escribir porque se te va la pelota... a veces entran y te bardean duro, pero lo denunciás, lo reportás, o le silenciás el chat,

y listo.”

Sus experiencias jugando online, siendo varón, son diferentes a las de sus amigas mujeres: “se ve cuando vos podés identificar el género del personaje a través del personaje, o del nombre, o lo que sea, te tratan diferente... A veces la pasan mal y a veces, por ejemplo, si vos sos una mujer en el MU [*MU Online* (Webzen, 2001)] o te ponés nombre de mujer es más factible que al principio te regalen ítems. El tema es que siempre hay un desubicado que se va de tema y la terminás pasando mal, y no creo que valga la pena correr el riesgo de que te bardeen tan feo por [identificarte como mujer]... no sé si han dejado de jugar, pero sí han tenido más feas experiencias seguro.”

**JUAN H., 30 AÑOS** juega, la mayor parte del tiempo, con amigos. A veces, y como contaron los demás entrevistados, cuando le sobra tiempo, juega algún juego “más largo”. Prefiere jugar partidas cortas o acompañado que dedicarle varias horas a un juego de a un jugador, y lo que disfruta de jugar con otros es la competencia.

Durante la entrevista recordó un juego que le pareció “raro [porque] era como de aventura, pero no había que matar a nada”. Lo que disfrutaba de este juego eran los gráficos y, precisamente, no tener que avanzar matando a alguien, sino estrategizando. Prefiere que un juego le resulte entretenido y que tenga gráficos interesantes.

Para Juan, la mayoría de los juegos recurren a la mecánica de tener que matar porque resulta más llamativo, entretenido y potencialmente adictivo. Lo violento o no violento está determinado por el nivel de brutalidad y “morbo” que expone cada juego. Con esto se refiere a violencia gráfica explícita, y pone como ejemplo la franquicia *God of War* (Sony Interactive Entertainment).

*God of War* es atractivo para Juan, fanático de los gráficos, porque es una serie que cuenta con una dirección de arte atractiva y porque, a lo largo de la serie, todos los títulos buscaron explotar el potencial técnico de las distintas PlayStation en las que fueron publicados para asegurar una calidad gráfica que compitiera con los demás juegos del género.

Lo que más disfruta además de los gráficos es competir con otros, y que el juego le resulte “fluido”: coincide con otros entrevistados en su atracción por este aspecto de los videojuegos de acción y aventura, es decir el ritmo, el dinamismo. Si bien le gustan los juegos cuyo mapa es gigantesco, como el caso de *Grand Theft Auto V*, porque le permiten recorrer el paisaje libremente, pasear y manejar una variedad de vehículos, encuentra que en algún punto se termina aburriendo y desea volver a jugar algo con más acción.

Cuando jugó *Resident Evil* (Capcom), contó haberse aburrido durante segmentos en

los que “no tenía que hacer nada” hasta cruzarse con algún monstruo y tener que matarlo. Para Juan, lo importante es la acción frenética de las peleas, porque en cualquier *Resident Evil*, durante los segmentos que describe, no se trata de que *literalmente* no hay nada para hacer más que caminar, sino que se puede ir descubriendo pistas sobre cómo se desarrolló la invasión de zombies, resolver puzzles, buscar armas, municiones y otros recursos para sobrevivir.

A diferencia de Kevin y Juan Pablo, prefiere “que no sea tanta historia, porque para eso miro más peli... o sea, si tiene las dos cosas está bien. Pero lo ideal es mover el *joystick* con fluidez.”

**JUAN R., 33 AÑOS** juega desde chico, porque en uno de los trabajos de su papá había computadoras. Después, su familia compró una Family Game, una consola de producción argentina, clon de la Family Computer/Famicom, o, como se la conoció en occidente, Nintendo Entertainment System (NES). Nunca le gustó jugar juegos multijugador online, sino que prefiere los juegos para un jugador. Cuando juega en línea no interactúa con otros jugadores.

*The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011, Bethesda Softworks) es su juego favorito, porque tiene un mapa grande, una historia interesante, y cada partida varía según la clase y la raza fantástica que se elijan. Le atrae “la rejugabilidad”, el hecho de que cada vez que empieza una partida nueva, si elige distintas cosas, el juego cambia.

Cuando juega intenta hacer lo que los desarrolladores tenían planeado para los jugadores, “para ver [su] visión... qué fue lo que querían, lo que tenían pensado.” A menudo se encuentra con que las historias le resultan malas o que le gustaría que algunos elementos del juego fueran distintos, “pero muchas veces no son cosas que puedan cambiar.”

De los videojuegos que suele jugar, en su mayoría *first-person shooters*, no considera que haya alguno que sea no-violento. Por esto encuentra necesario “abstraerse” ante las distintas violencias que hay en los juegos, como también le pasa con algunos programas de televisión o series, porque sino no los puede continuar jugando o viendo, el contenido le resulta repelente. Juan disfruta del desafío que le proponen los FPS, más allá de su contenido violento: le gusta que el progreso del juego dependa de él solo y no de un grupo. A veces se “engancha” con las historias, que no le parecen muy inteligentes.

También se relaciona con los juegos como docente y desarrollador, y como parte de un programa de Cultura de la Provincia de Buenos Aires que propone acercar actividades artísticas a distintas localidades bonaerenses. Como parte del programa se realizó un taller de videojuegos para chicos que consistía en la creación de un *Space Invaders* en el que el aporte

de los chicos era hacer un dibujo que luego se escaneaba y se incorporaba al juego a modo de *skin*, la gráfica que dicta el aspecto del nivel y de los objetos del juego (en este caso las naves, el espacio de fondo.)

Si bien el taller lleva el nombre de taller de videojuegos, Juan no considera que lo que se le ofrezca a los chicos sea verdaderamente representativo del desarrollo de videojuegos. Además, se realiza una muestra en la que se proyectan videos a través de cascos de realidad virtual, o se exponen imágenes y videos en tablets, en las que no se puede jugar, sin interacción. Juan, además, considera poco apropiados los presentadores de estos eventos, que suelen ser gente que sale en televisión pero “súper misóginos, y se ponen a hacer chistes, y están todos los chicos y no son capaces de cambiar el repertorio.”

En su opinión, lo ideal en este tipo de talleres sería que se le ofrezca a los chicos la posibilidad de aprender a usar alguna herramienta que les permita hacer un videojuego sencillo, rápido, que integre la parte de ilustración con una producción propia más completa. Aduce una falta de comprensión acerca del medio, más que problemas presupuestarios “es cuestión de reorganizar, simplemente eso.”

Si bien no considera que los videojuegos tengan la capacidad de volver violentos a los individuos, reconoció que entre los jugadores y desarrolladores suele haber una posición defensiva con respecto a la crítica al medio. Cree que en las comunidades de desarrolladores en las que no participa, pero que observa, se puede ver cómo se normalizan muchas formas de violencia bajo la noción de que “no hacen política”, y puso como ejemplo la objetificación de la mujer.

La experiencia de Juan en los grupos de Facebook de desarrolladores argentinos le resultó frustrante. “Por más que discutas y discutas es como que ni se toman ni un momento para pensar realmente las cosas desde otro punto de vista al menos.” Como ejemplo, contó que los desarrolladores argentinos Matajuegos crearon *Onda Verde* durante la Campaña para la Interrupción Voluntaria del Embarazo, antes de que el proyecto de ley se presentara en Senadores. El juego consistía en una marcha virtual, y la respuesta dentro del grupo de desarrolladores argentinos fue que el juego no pertenecía allí, que la política no era bien recibida, y que mejor se dedicaban a otra cosa.

**PÍA, 26 AÑOS**, prefiere jugar con otras personas, ya sean amigos o desconocidos, porque le resulta más divertido que jugar sola y porque no tiene mucho tiempo libre, y los juegos multijugador se dan mejor para jugar en partidas cortas. Algunos de los juegos que comparte son los *FIFA* (EA Sports) y *League of Legends* (Riot Games, 2009).

Algunas de sus experiencias jugando en línea fueron desagradables. “Me pasaba

mucho que yo soy medio mala. Cuando empecé a jugar era *noob* [22] y siempre hay alguno que te agarra y te empieza a bardear... yo a veces me molestaba mucho, porque lo leía y me ponía nerviosa.”

Si bien una vez que comenzó a “jugar mejor” recibió menos burlas e insultos de otros jugadores, reconoció que nunca formó amistades dentro de estas comunidades. Frecuentemente ocultaba o intentaba omitir revelar su identidad como mujer, porque creía que la iban a insultar o se iban a burlar más.

Pía es ayudante de cátedra en una materia universitaria en la que los y las estudiantes tienen como proyecto la realización de un videojuego. También, en su tiempo libre, lee *reviews* o críticas de videojuegos que le interesan, y aunque ya no juega *League of Legends* le gusta estar al tanto de las nuevas animaciones o personajes que los ilustradores y animadores que trabajan para Riot crean para el juego.

El taller se enfoca en la creación de videojuegos en los que la interacción no esté mediada por los periféricos comunes: *joysticks*, o teclados y mouse, sino que involucre el cuerpo de los jugadores y jugadoras. Como los proyectos se exponen en una muestra abierta al público y orientada a todas las edades, y la gente no tiene lugar para sentarse o detenerse mucho tiempo en cada stand individual, la idea es que se capture, a través de sensores, el movimiento del cuerpo.

Pía considera que, en el contexto del taller, lo más importante en la realización de un videojuego no es contar con una tecnología cara y poderosa, sino “ser ingenioso y buscar una buena interacción con el cuerpo”. La resolución a menudo involucra una tecnología sencilla, como un sensor de presión, que los alumnos construyen desarmando teclados viejos y usando otros materiales baratos (goma espuma, malla de mosquitero, soldadura de estaño). “La creatividad la tenés que usar en cómo construís ese dispositivo para poder resolverlo con un simple sensor de presión.”

Dentro de la industria del videojuego considera que hay juegos que “abusan” de los gráficos, casos en los que todo el esfuerzo de desarrollo se vuelca sobre el motor gráfico y no en encontrar formas de que el juego resulte divertido. En plataformas como Nintendo Wii, cuyos controles son inalámbricos y se pueden utilizar para apuntar, y para habilitar la detección de movimientos en un plano tridimensional, Pía observa que muchos juegos se valen únicamente de la novedad de este tipo de tecnología, “pero no le dan una vuelta de rosca para que la interacción que vos hagas con tu cuerpo sea interesante y sea divertida”.

No es la complejidad en la tecnología, sino la experiencia de usuario, la que hace interesante a un videojuego. “Vos podés estar *sensando* [detectar a través de un sensor] una cosa re complicada, pero si no te concentraste en que el juego sea divertido para la persona, es genial, resolviste eso, sos un genio, pero el videojuego es un embole.” Los objetivos durante la creación de un videojuego deberían ser la inmersión, que el jugador desee pasar horas jugando, y que se esté divirtiendo.

En su experiencia como alumna, Pía contó que un grupo de compañeros había armado como proyecto un videojuego de terror que transcurría en un “loquero”. Parte del proyecto incluía personajes travestis, “entonces saltaron los de los derechos humanos y no dejaron que usen travestis. Porque justamente el personaje principal iba y los mataba, y podía... podía quedar raro. Así que por las moscas, de que no se arme bardo, fue como ‘chicos, vayan por otro lado, conviértanlos en otra cosa, pero que no sean travestis, porque pueden tocar sensibilidades.”

Pía reflexionó acerca del caso, y concluyó que el problema fue la forma en que se trató el tema, que podría haberse hecho de una forma que no ofendiera a nadie, porque en aquella ocasión hubo una persona “ofendida”. En el taller se intentó evitar el conflicto, y por eso se les recomendó que hicieran otra cosa. “No lo estaban haciendo con maldad, ni nada, pero como podía llegar a ofender a alguien y armar bardo al pedo, entonces por las dudas... [mejor] evitar esas cosas.”

En la misma cursada, otro grupo propuso un juego de terror que también transcurría en una institución de salud mental. “En un manicomio, había una persona loca, y [los enemigos, monstruos con los que se enfrentaba el protagonista] se mataban con un hacha, entonces con un hacha vos golpeabas a un muñeco. Pero para mí no era tan violento, pero yo qué sé, capaz mi umbral de violencia es más grande... Como está en el contexto de una historia, que es un loco, que está matando monstruos, entonces no sé, no está matando bebés, o cosas así. No me parece algo descabellado.”

Pía tiene una visión similar a la de otros entrevistados con respecto a la violencia. Si bien reconoce que la violencia está sujeta a un contexto, y que puede producir rechazo en otras personas (lo que ella describe como ofensa), considera tener una tolerancia bastante elevada al contenido violento, a la violencia física representada en la pantalla.

El hecho de que la jugadora, usando su propio cuerpo, blandiera un dispositivo físico que representa un hacha, y golpeará un muñeco que representa el cuerpo de un monstruo, es visto por Pía desde el punto de vista del logro técnico de alumnos y compañeros: está inventando una forma de interacción distinta de la típica, que es una persona sentada en una habitación manejando un *joystick* a distancia o un teclado y mouse.

En cuanto a la representación, lo observado en pantalla está separado del accionar violento real, *inacceptable*, porque lo que se mata son criaturas fantásticas: monstruos. Se repite la idea de dos violencias, una aceptable, que es una persona matando monstruos, y una inaceptable: una persona matando bebés.

Para Pía, la cuestión de la violencia en el videojuego está íntimamente relacionada con el contexto narrativo. Equiparó la pregunta acerca de cómo observa el contenido violento en los videojuegos con qué violencia generan los videojuegos en los jugadores. “Capaz los videojuegos que te atacan con muchas más imágenes te pueden generar un poco más de violencia, pero en este contexto en el que los dibujos tampoco son muy realistas, o es todo

muy cómico o trágico, no me parece que genera ninguna violencia.”

No es la posibilidad de ejercer actos violentos lo que le interesa de los juegos, sino poder explorar la variedad de escenarios e interacciones que un juego le ofrece. De manera parecida a Juan H., lo que le atrae de *Grand Theft Auto*, un juego que se hizo conocido fuera de los medios especializados por estar rodeado de controversias por su contenido violento, es la posibilidad de hacer distintas cosas dentro de un mismo juego.

El ejemplo de *Grand Theft Auto* fue traído a colación por varios de los entrevistados: a Kevin lo que le gusta de este título es la posibilidad de crear un personaje personalizado; a Juan H., el recorrido físico por un paisaje ficcional manejando distintos vehículos; a Melina, en cambio, nunca le llamó la atención por el contenido violento: “a mí el *GTA* nunca me llamó, eso de andar pisando gente, matar a una prostituta.”

A Pía le gusta la diversión que se deriva de la variedad de modos de interacción y la mezcla de géneros que contiene *Grand Theft Auto*: “podías, en una parte, agarrar una moto y tenías que perseguir y buscar cosas, entonces estabas jugando un videojuego de carreras, y después era un *shooter* porque tenías que disparar, y después estabas jugando otro de, no sé, estrategia porque tenías que ir de tal lado a tal lado, entonces como que era muy amplio.”

La experimentación le resulta atractiva. Romper las reglas propuestas por el juego, “investigar”, buscar errores técnicos o *bugs*, recorrer el mapa más allá de los objetivos designados, por eso le interesan los juegos que le ofrecen la libertad de elegir hacia dónde ir. Como Jorge, considera que si algo en un juego es realizable, es porque en cierto modo estuvo planificada la posibilidad de que ella, como jugadora, eligiera ir en contra de las reglas propuestas por el juego. “Si me das la posibilidad de hacer esto, si tengo ganas lo voy a hacer. Sino no me das la posibilidad, sino me haces caminar en línea recta como *Mario Bros*. Y no me dejás ir para atrás... eso es lo interesante del diseño de videojuegos: que vos podés condicionar al jugador o darle la libertad de que haga lo que quiera.”

Esto cambia cuando juega con otras personas, porque si ella intenta ir en contra de las reglas propuestas por el juego está la posibilidad de que arruine la experiencia que sus amigos u otros jugadores están teniendo.

#### **4.7. REFLEXIONES**

¿Qué es lo que le resulta atractivo de los videojuegos a los entrevistados? Si bien sus experiencias varían, la mayoría coincide en dos puntos: juegan para abstraerse, y/o por la satisfacción de superar desafíos. El goce que obtienen jugando pasa por el desafío, la sorpresa, el dinamismo, la superación.

Por cómo describen sus experiencias, se puede decir que la superación de desafíos en los videojuegos está relacionada con la sensación de poder que ofrece la experiencia de

vivencia narrativa del juego: Kevin tiene el poder de cambiar el destino de los demás personajes de la historia de *Witcher*, Melina juega *Dark Souls* y cuando puede superar a un enemigo difícil se siente poderosa, y no vulnerable como en los juegos de terror, Jorge disfruta la fantasía de las películas de acción: ser “*el muchachito*” que pasa de no tener nada a ser un héroe, y Juan Pablo tiene el poder de elegir si se apiada de un enemigo.

Ser quien tiene el poder en la narrativa permite tomar estas decisiones. A veces el poder se ejerce de maneras más simples, directas: pelear, matar a otros, o superar desafíos de tipo no-violento, como resolver un acertijo complicado o la habilidad de superar un nivel, también es demostrar que es el personaje controlado por el jugador quien tiene el poder.

Para los entrevistados es importante insistir en que reconocen la diferencia entre la violencia en pantalla y la violencia real, y que nunca serían capaces de llevar a cabo actos similares fuera del juego. Esto es en gran medida por la historia de la representación de los videojuegos y sus aficionados en los medios de comunicación, como se observó a lo largo del trabajo, pero también porque ser el personaje jugable significa tener poder sobre los demás personajes y los elementos del juego. Contar cómo se juega lleva a describir escenarios que, en la experiencia del juego, resultan interesantes, desafiantes, divertidos, pero que al contarlos a otra persona producen incomodidad: “y entonces la matás, ¿quién mata a su madre?” **citar**

Los entrevistados hablaron de experiencias de juego que evocaron emociones: involucrarse con los personajes, “*sentir cosas*”, “*ponerse en el lugar de*”. Quien lleva a cabo esos actos es el personaje jugable, pero al contar esas experiencias en primera persona hay una pausa que lleva a todos a aclarar que eso no los lleva a sentir impulsos violentos fuera del encapsulamiento.

Cuando los entrevistados hablaron de momentos en los juegos que evocaron una emoción (tristeza, dolor, shock, incomodidad), por más que estas emociones se produzcan a raíz de la espectación o realización de un acto violento en el juego, no hablan de estos momentos como momentos necesariamente violentos. La violencia es contada como un espectáculo, separada de las emociones evocadas por ella, y el rol de los medios de comunicación y departamentos de marketing de la industria han tenido influencia sobre esta concepción de que la violencia en los videojuegos es violencia única —o al menos principalmente— gráfica. El propio Ken Levine contó que si bien *Bioshock* ofrece la opción de matar a las *Little Sisters*, la representación gráfica se hizo con cuidado para que la escena no resultara satisfactoria, obscena.

Los juegos, así como los describen los entrevistados, usan a la violencia en la interacción como fuente de diversión, de ingenio, de involucrar el cuerpo y los sentidos. Los entrevistados usan el vocabulario específico del medio para definir al género y describir la narrativa, pero también existen conceptos que describen a la violencia en el nivel operativo.

Por “*nivel operativo*” se entiende aquella parte del juego que está relacionada con el lenguaje interactivo y el apartado técnico del juego, en el que describen ciertos tipos de

accionar violento mecánico, como por ejemplo cuando Melina dice que debe “matar bichos, avanzar, limpiar zonas”. Como jugadores, los entrevistados distinguen entre dos tipos de violencia: una dramática/narrativa, y una operativa/mecánica.

En las entrevistas se observa cómo la historia consiste en aquello que involucra las emociones, y que requiere una inversión especial de tiempo. El juego “sin historia” es el que se puede jugar de manera mecánica, aprendiendo a dominar el aspecto técnico sin tener que reflexionar acerca de lo que se ve en pantalla o aprender el trasfondo de los actos que se llevan a cabo en ella.

*Bioshock* sirve para ilustrar esta diferencia percibida por los jugadores y las jugadoras. Juan Pablo, cuando habló del título, reflexionó acerca de cómo aprovecharse de la vulnerabilidad de una *Little Sister* no tiene grandes consecuencias dentro del juego: nadie detiene al jugador, nadie “le dice nada”, pero sin embargo perdonarles la vida es “mostrar humanidad”.

Del análisis hecho para este trabajo se puede observar lo mismo al matar *splicers*. Una vez que la jugadora se acostumbra a escuchar los lamentos que se repiten y se reconocen como enlatados, el impacto emocional del acto se ve disminuido. Los *splicers* no están individualizados, sino que comparten voces y rostros que se repiten; la diferencia se observa con la muerte de Andrew Ryan, un personaje con una historia conocida por la jugadora, una voz propia y un rostro fácilmente distinguible, y que se desarrolla durante un segmento en el que la jugadora no tiene control sobre lo que sucede en pantalla, y cuya dirección fotográfica, animación y diseño de sonido están orientados a generar sensaciones incómodas, como rechazo, temor, asombro.

Esta violencia gráfica ejercida sobre los *splicers* que se matan a golpes o con armas no evoca una emoción particular, porque está relacionada con lo mecánico y no con lo narrativo, es un elemento transaccional. En cambio, la violencia relacionada con lo narrativo se ve en hechos que retratan actos violentos de maneras distintas a las “matanzas” repetitivas descritas por Parkin (2016: 123), como el ejemplo de Juan Pablo recordando la escena de *Silent Hill 2* en que el protagonista asesina a su esposa por asfixia, o el de Kevin del protagonista de *Undertale* matando a una figura materna. Se trata de dos hechos de violencia, del asesinato de dos personajes, pero no está representada de la manera explícita en que se producen otros asesinatos, y sin embargo el impacto emocional es mayor.

Lo mecánico se relaciona con la idea de que los jugadores juegan para abstraerse. Un ejemplo tomado de la experiencia de Jorge refleja lo que se definió como perspectiva lúdica: el juego como autónomo de la vida del jugador, desconectado de la realidad y por lo tanto, intrascendente. Esta autonomía también se ve en la posición que asumen los y las entrevistadas con respecto a la violencia, que ante todo la distinguen de la violencia en el accionar cotidiano. Para él, el juego es una forma de distracción, distensión. “cuando necesitás ocupar la mente en algo, la ocupás en eso en ese momento. Después tenés que volver a lo de

siempre.”

El tiempo productivo y el tiempo de juego están claramente delimitados, no sólo en el caso de Jorge, sino de varios de los entrevistados, como Juan Pablo, Kevin y Pía, que contaron que por su trabajo tienen cada vez menos tiempo de jugar, y que intentan evitar a veces algunos juegos por miedo a “viciar”, “engancharse”. Jorge también lo llama engancharse, “paso horas y días jugando”, y lo relaciona con su necesidad de distracción y distensión.

Si bien las entrevistas refuerzan, hasta cierto punto, la perspectiva de que la violencia en el videojuego está relacionada con la representación gráfica explícita de actos violentos, también dejan entrever que los jugadores y jugadoras son conscientes de que existen otras formas de violencia que se manifiestan en los videojuegos con los que interactúan.

Como se estableció en el marco teórico de este trabajo, también son manifestaciones de violencia aquellas en las que se trata de “humillación hacia otros sujetos por su condición de género, étnica o social” (Rosales, 2011: 8). Los videojuegos a menudo habilitan “la temprana vinculación de los niños con los valores consumistas, discriminatorios de las mujeres, de los pobres, de algunos grupos culturales” (Rosales, 2011: 10). La violencia de género, por ejemplo, es observada por varios de los entrevistados.

En el caso de *shooters* como *Bioshock* o *Doom*, la perspectiva de plano en primera persona refuerza la identificación con el personaje, pero los y las jugadoras saben que no es un protagonista completamente anónimo. En el caso de *Bioshock* pueden observar sus brazos y tatuajes, en el caso de *Doom* pueden ver que manejan a un personaje cuyo rostro tiene rasgos físicamente típicos del héroe masculino de acción: rubio, blanco, corte de cabello de *marine*, mandíbula cuadrada, expresión seria.

En la entrevista le indiqué a Jorge que mi experiencia con las películas y los juegos de acción y aventura había sido muy distinta a la suya, porque los protagonistas varones encarnaban una fantasía con la que yo no me podía identificar, a diferencia de él que, aficionado a las películas de superhéroes y héroes de acción, se identificaba con los protagonistas.

La percepción de Jorge acerca de que no le resultaría satisfactorio jugar como mujer en un videojuego está informada por elementos similares a los que contaba Melina en su entrevista. La identificación con el héroe varón, tanto en las películas de acción y superhéroes tradicionales, como en los juegos de acción como *Doom*, *Max Payne* u otros, habilita una fantasía de poder: de superación, de heroísmo, de fuerza, de seducción.

La representación tradicional de las mujeres en estos géneros es extremadamente desigual: mientras que el hombre es el héroe, las mujeres sirven en roles funcionales al heroísmo ajeno, como curadoras, víctimas que disparan la sed de venganza y el heroísmo masculino, como objeto sexual, objeto de deseo o recompensa del personaje masculino, de víctima a ser rescatada, o, si se sale de la norma, merecedora del castigo o la redención a

través del accionar del hombre.

Melina, a pesar de desear jugar con personajes mujeres, siente rechazo por algunas de estas construcciones, y termina eligiendo con resignación. Sobre todo las representaciones que cumplen el rol de fantasía sexual para un observador masculino: la desnudez de las mujeres no es construida como un momento empoderador relacionado con su sexualidad, sino que sirve de manera funcional a la mirada del deseo masculino. Al tratarse de una fantasía construida para la mirada masculina, interrumpe la creencia en la simulación: ¿a quién se le ocurre ir a una batalla vistiendo una bikini?

De la misma manera, el ejemplo expuesto por Pía sobre el juego que los alumnos del taller tuvieron que cambiar para no herir sensibilidades, expone la necesidad de reflexionar acerca de las inclusiones de elementos que se hacen en los videojuegos, tanto desde la perspectiva de los jugadores como la de desarrolladores. Pía reflexionó que los alumnos “lo podrían haber hecho bien y que no ofendiera a nadie”, y que si bien la inclusión no fue hecha con maldad, se optó por removerla y no ahondar en el tema.

Pero un análisis de esta inclusión de personajes travestis en un contexto de encierro en una institución de salud mental, y la posibilidad de hacerles daño y/o matarles, podría haber llevado a preguntar ¿qué sentido tenía en el contexto del juego? ¿cómo trataba el juego la situación institucional de los personajes? ¿es el manicomio un lugar terrorífico por la presencia los pacientes y usuarios que lo habitan, o porque una institución de encierro puede tener consecuencias negativas para la salud mental de las personas institucionalizadas? ¿por qué hay personas travestis encerradas en una institución de salud mental? ¿podría constituir una crítica a la forma en que se estigmatiza y se criminaliza a las personas cuya identidad de género no responde al género binario heteronormativo? ¿por qué el juego ofrecía la posibilidad de que estas personas travestis sean consideradas monstruos o enemigos/as y asesinarlos? ¿el personaje protagonista era considerado un héroe o un villano en el contexto del juego?

Como indica Pía, es probable es que los alumnos del taller no se hubieran percatado de que posiblemente estaban repitiendo un discurso de violencia de género que tiene consecuencias reales en las vidas de personas trans y travesti, sino haber querido repetir *clichés* de películas de terror y series televisivas “irreverentes”.

Hacer un análisis de algo que tiene el potencial de reproducir discursos violentos, ofensivos o hirientes, no implica necesariamente abogar por su eliminación antes de que se produzca “una ofensa”, sino por una reflexión que permita ver los usos que se hace de los discursos que circulan en la sociedad, y cómo las obras producidas o jugadas tienen la posibilidad de reforzar discursos estigmatizantes y/o violentos que tienen consecuencias a nivel social.

Si bien todo juego habilita ciertas acciones y restringe otras, y necesariamente muestra un recorte de la realidad, son sus jugadores quienes en su relación con el videojuego

se apropian y resignifican la experiencia de acuerdo a sus competencias culturales, comunicativas y sus determinaciones psicológicas.

Ante la pregunta acerca de qué lo motivaba a elegir, Juan Pablo respondió, riéndose, “no ser una mala persona” y, hablando de *Bioshock*, “no me salía matar a una nena.” Jorge, por ejemplo, contó una forma de vivencia del juego que es distinta a la propuesta por Kevin o por Juan R., que lo experimentan como una narrativa habilitada por las mecánicas diseñadas por los desarrolladores.

Para Jorge el juego es como una experiencia: de la misma manera en que una persona puede tomar una edición de Monopoly o cualquier otro juego de mesa e inventar sus propias reglas, todo aquello que el videojuego habilite, incluso cuando va en contra de la narrativa de compactación, es parte del juego en sí mismo.

Kevin, por ejemplo, repitió una misión de *Witcher* hasta conseguir el resultado que le pareció exitoso, porque se sentía culpable si la misión terminaba en tragedia, o cuando jugó *Undertale* eligió volver a empezar luego de haber matado sin querer a la figura materna del protagonista jugable.

Aquí están en juego las tres vivencias narrativas explicadas por Ruiz Collantes: la del juego de compactación, en la que el jugador acepta y ejecuta misiones, lucha, recibe recompensas y sube de nivel; la del juego de representación en la que como Geralt transcurre la historia de *Witcher 3*; y la de jugadores-espectadores del mundo fantástico, ajeno, en el que se desarrollan los acontecimientos, en la que reaccionan emocionalmente a lo ejercido/observado del otro lado de la pantalla.

Por esto la sensación de poder no solo pasa por ejercer el dominio sobre otros que es habilitada por el juego, sino también por la exploración de distintas formas de interacción, el descubrimiento de distintos escenarios, el uso de estrategias para resolver o para “romper” el juego, para inventar formas divertidas de interactuar con el medio en sí mismo o enseñar a otros a hacer sus propias obras, y la resignificación de la historia a través de la fantasía que el jugador construye en su imaginación.

### PARTE 3

#### 4.8. CONCLUSIONES GENERALES

El principal objetivo de investigación de este trabajo integrador final era responder a preguntas sobre la construcción de sentido con respecto a la violencia que se produce a partir de la relación entre el jugador y el videojuego. Pero una vez establecidos estos parámetros, surgió un nuevo objetivo, necesario para poder alcanzar el primero: establecer una forma de investigar a los videojuegos desde la comunicación.

Dado que este trabajo es la conclusión de un proceso académico, la elección de un objeto de estudio poco explorado desde el espacio institucional en el que transcurrió condujo a preguntas nacidas de la necesidad de entender cómo se articulan dos campos de investigación que nunca había articulado.

¿Qué es lo que puede aportar la comunicación, desde su visión transdisciplinaria, a un medio estudiado por su propia disciplina, por el periodismo, por la sociología, la pedagogía, la antropología, la psicología, y otros espacios académicos? ¿Cómo nos posicionamos, desde el rol de investigadoras e investigadores en comunicación, como analistas frente al juego? ¿Cómo se integra a las jugadoras y jugadores en este estudio, a menudo relegados al rol de observadores pasivos?

La necesidad de establecer una forma propia de investigar a los videojuegos surgió a partir de la observación de que existen pocos antecedentes de estudios de videojuegos surgidos del campo de la comunicación social, al menos en nuestro idioma. Para conseguir este nuevo objetivo se procedió a elaborar un herramental teórico y metodológico que sirviera para estudiar a los videojuegos desde el rol de comunicadores y comunicadoras.

La articulación entre dos campos de investigación distintos no podía darse únicamente en el plano de lo teórico, si bien hay mucho de la comunicación social que permite descubrir nuevas lecturas sobre una relación ya muy bien explorada por otras disciplinas. Como conclusión de una carrera de planificación comunicacional, en la que el trabajo de campo y la observación del contexto son vitales para la creación de un producto que, en lugar de servirse a sí mismo, sirva a los actores que lo requieren, la visión de los jugadores y las jugadoras no podía estar ausente. Teniendo en cuenta esta necesidad el trabajo fue dividido en partes: la creación de un marco teórico y metodológico y la aplicación de ese marco a un caso de estudio y a una serie de entrevistas.

Finalmente, este trabajo se planteó no como una respuesta definitiva a las preguntas acerca de cómo estudiar la relación entre los videojuegos y la violencia desde la comunicación social, o una herramienta definitiva para el estudio de los videojuegos como medio, sino **como un punto de partida**. Si será útil a futuros alumnos y alumnas transitando el mismo proceso académico es algo imposible de saber aún, pero a través de la búsqueda de la

respuesta al primer objetivo, el de investigación, este trabajo se convirtió en un disparador para nuevas posibilidades de investigación a futuro.

Es por eso que este segundo objetivo es un objetivo a largo plazo, que se renueva en dos campos de investigación en constante movimiento, y si bien es imposible darle respuesta definitiva en estas conclusiones, fue fundamental para poder aproximarme a algunas posibles respuestas a mi pregunta de investigación.

¿Qué sentidos construyen los jugadores de videojuegos con respecto a la violencia? Uno de los aspectos que más interesa estudiar con respecto a esta pregunta es la mediación de lo interactivo en esta relación, ya que es lo que distingue a los videojuegos como productos del lenguaje multimedial de los productos de los medios audiovisuales, sonoros, gráficos.

La importancia de esta distinción se hizo palpable a lo largo de la investigación: el análisis de la violencia en los videojuegos a menudo se enfoca en lo espectacular y lo verosímil de la brutalidad gráfica, y los debates muchas veces se han concentrado en este tipo de representación de violencia y de qué maneras des-sensibiliza a jóvenes impresionables y los empuja a cometer actos violentos en su entorno real. Este enfoque a veces obstruye la observación de manifestaciones de violencia simbólica, estigmatizante, discriminatoria y a sus consecuencias en la cultura y en las comunidades en línea y a nivel social.

El estudio de la violencia en los videojuegos no debería (ni debió nunca) limitarse a la representación gráfica, visual y sonora de actos violentos, sino que necesita incluir el uso que se le permite al jugador del herramienta violento. Ya sea de armas, de palabras, de su posición de detentor del poder ¿qué habilita y qué fomenta el juego con respecto al tratamiento de los otros, y cómo define a esos otros en relación con el jugador y el personaje jugable?

En su carácter de modelos narrativos de experiencias, los videojuegos no simulan el comportamiento únicamente a través de los efectos visuales. Cuando se **simulan** actos de violencia en un juego, como por ejemplo *Bioshock*, no sólo se observa el arco que dibuja la llave inglesa en el aire, su impacto con el cuerpo del enemigo y las consecuencias sobre ese cuerpo, que sangra, ni sólo se escucha el ruido del impacto, los quejidos y lamentos.

A diferencia de la espectación, en la interacción se vivencian el tiempo que lleva la acción y la resistencia del cuerpo contra la llave, los movimientos del protagonista, que vuelve a la posición pasiva hasta que el jugador lo moviliza. Y el enemigo reacciona en consecuencia: huye, se defiende o contraataca, el jugador o jugadora también puede sentir el *feedback* sensorial de un joystick que vibra.

Detrás de la ejecución brutal de otros personajes marcados como enemigos existen los razonamientos que habilitan y justifican esa ejecución por un lado, y sus consecuencias por otro. En *Bioshock*, los splicers son adictos, perdieron la cordura, son personas “enfermas” y, en una lectura más empática, son víctimas de un enfrentamiento entre las autoridades, que

no les permitían ni siquiera salir de la ciudad para poder huir del conflicto.

Durante el proceso de diseño, a los splicers se les dieron cuerpos y rostros humanos con el objetivo de ganar la empatía de la jugadora, pero esa empatía se agota enseguida: todos los splicers deben ser asesinados, a diferencia de las *Little Sisters*. En raras ocasiones en las que el espacio lo permite, la única opción no destructiva es huir de ellos, pero nunca pueden ser rescatados. Tampoco hay consecuencias de ningún tipo si se elige matarlos, ni con respecto al grado de brutalidad empleada para hacerlo.

Los límites entre la violencia aceptable e inaceptable son difusos y varían según quién los proponga, pero siempre existen, en términos generales, algunos consensos. Por ejemplo, hay un acuerdo bastante generalizado entre los entrevistados y las empresas de videojuegos: la violencia infantil siempre es inaceptable. *Bioshock* condena explícitamente el asesinato de las *Little Sisters*, pero incluso cuando lo habilita, no lo representa gráficamente de la misma manera en que representa la agonía y evisceramiento de los splicers, y las consecuencias son a inmediato y a largo plazo: más recompensas materiales a cambio del entendimiento de que lo que se hizo fue “un pacto diabólico”

Esta distinción contribuye a responder al interrogante: ¿por qué, del videojuego, interesa estudiar las mecánicas? Porque a través de ellas, y de su repetición, se aprende a jugar, y se aprende a dominar y superar el juego, y el juego construye nociones acerca de lo que está habilitado y lo que es aceptable hacerle a otros. La clave está no solo en qué es lo que dicen, lo que muestran, y lo que escriben los videojuegos, sino también en lo que dejan hacer, lo que invitan o instruyen a hacer, y lo que los y las jugadoras hacen con ellos.

Mientras ocupa este rol, la jugadora se halla inmersa en la narración, y es esta inmersión la que le permite sentir que contribuye al desarrollo de la historia narrada. Allí donde existe una violencia que no sólo está habilitada, sino que está establecida como algo necesario y que carece de consecuencias, se reproducen ciertos valores existentes en la sociedad en la que estos juegos fueron producidos.

Raymond Williams consideraba que la interactividad requiere “la posibilidad de respuesta autónoma, creativa y no previsible” (Williams en Machado: 2000, 208-209) para poder existir. La mayoría de los videojuegos no habilitan esta posibilidad, pero difícilmente pueden controlar o prever la variedad de respuestas de sus jugadores. Siempre puede haber alguien buscando romper el juego, o explorar sus límites. El jugador alterna entre interactor y espectador y su libertad de acción —más allá de cerrar el juego— solo se ve limitada cuando se encuentra en el rol de espectador.

Como interactor, su libertad siempre está constreñida por las capacidades del juego, pero puede encontrar una forma de contravenir lo propuesto, actuar sobre las estructuras de tensión, el ritmo y el desarrollo de la narrativa, salvo en el caso de las tomas de decisiones o de acciones obligatorias para avanzar en la trama o en el espacio. En estas el desarrollador pone

el peso de la toma de decisiones en el jugador y por ende le transfiere, como dice Manovich (2002), la responsabilidad moral de sus actos.

Si un jugador mata a una *Little Sister* no es la responsabilidad moral del desarrollador, que creó la posibilidad, sino del jugador, que toma la decisión. El jugador se ve sometido a las reglas de manipulación, de objetivo, y a la simulación y la representación. Para los jugadores y las jugadoras, todo esto transcurre dentro de la dimensión lúdica, ya que entienden y ven al juego como autónomo con respecto a sus vidas y desconectado de su realidad.

Pero la dimensión lúdica representa un fragmento de la realidad, y por esto es importante poner en tensión la noción de neutralidad de la que suelen valerse los desarrolladores de los videojuegos. Fecé (en Rosales, 2011: 4) insta a “desmontar la aparente naturalidad de las imágenes, discutir la supuesta transparencia de los medios audiovisuales”, y disputar la noción de que un videojuego, cuanto más verosímil es en su simulación, plantea un mundo “como es en realidad”, cuando lo que hace es un recorte específico de la realidad.

La naturalidad asume la forma de una realización gráfica y una simulación cada vez más sofisticada y semejante a la realidad física del mundo que nos rodea. Pero la simulación no deja de ser una construcción artificial, y se desarrolla en una serie de escenarios que, por más parecidos visualmente que sean a la realidad, están contruidos según una visión determinada y con unos objetivos específicos en mente. No sólo se trata de interrumpir la incredulidad durante el desarrollo del escenario narrativo, la inmersión busca, como dijo Frasca, “construir una creencia”.

Es por esto que desafiar la idea de transparencia significa revelar la dimensión ideológica que se oculta detrás de ella, siempre con la precaución de entender que, como indicó Verón (Fernández, 2011), la descripción de lo ideológico en un discurso no nos autoriza a deducir sus efectos en recepción. Lo que sí permite es entender de qué maneras los medios crearon sentidos colectivamente admitidos como legítimos.

Según Levine, la simulación en *Bioshock* buscó evitar que la escena en la que se asesina a las niñas sea “lasciva”, para que la jugadora comprenda y crea en la crueldad del hecho cometido. En contraste, las muertes de los *splicers* pueden ser perfectamente descritas como obscenas, excesivas.

Por otra parte, la inmersión no solo se agota en el juego que una jugadora se encuentra jugando en aquel momento, sino que se alimenta de experiencias previas. La interacción con el juego, como dijo Moyinedo acerca de la espectación televisiva (2011: 24) no es “inocente” y no se da en un vacío, sino que se organiza y regula por los esquemas perceptivos que provienen de la cultura. Estos “saberes no formalizados” a los que se refiere Moyinedo se ven en los entrevistados que usan un vocabulario especializado, y que a la hora de interactuar tienen conocimientos previos que modelan su experiencia.

Estos saberes están relacionados con y modelados por el dispositivo: más allá de saber cómo utilizarlo (cómo obtener, instalar, configurar, ejecutar un videojuego y cómo mover un personaje, realizar una acción, cumplir los objetivos dentro del juego), construyen conocimientos acerca de los tipos discursivos, los géneros, los estilos. Sumado a la lectura acerca de la percepción de Moyinedo, Mata (1985: 5-6), indica que la comunicación masiva ha modelado a los receptores de sus discursos.

¿Cómo modeló a los entrevistados su exposición a los videojuegos y a las películas desde una edad temprana? ¿Cómo organizaron y regularon sus interacciones con cada juego los saberes derivados de estas experiencias? En el caso específico de Jorge, su interacción con los videojuegos de acción estuvo mediada de manera más inmediata con los medios audiovisuales que con otros videojuegos, a diferencia de los demás entrevistados. Pero sus percepciones acerca de la violencia y su efecto en el espectador o jugador son, a grandes rasgos, similares a las de los demás, aportando a la idea de que los videojuegos emulan los mismos tipos de violencia que los medios audiovisuales.

En cambio, los demás entrevistados tenían nociones muy diferentes a las de Jorge con respecto a igualdad de género y representación. Ya sea por una brecha generacional, por el contexto social que rodea a otros entrevistados, por pertenencia institucional, o por identidad de género, otros entrevistados pudieron problematizar en mayor o menor medida el tratamiento violento o sexista de los personajes femeninos en los videojuegos, de las mujeres en las comunidades online, y de las cuestiones de género en el ámbito del desarrollo.

Es importante que analizar estas concepciones entre las y los jugadores no se confunda con un intento de hacer un juicio de valor. Es la resistencia —a menudo justificada, dado el historial de la representación de los videojuegos como medio en los medios de prensa masivos y en particular de sus consumidores— la que lleva a los y las jugadores a asumir una posición defensiva, que se observa en todas las entrevistas. No porque un jugador no se cuestione sus prácticas en el contexto del videojuego, o aunque lo haga, participe de todas maneras de ellas, significa que le resulten moralmente aceptables fuera del encapsulamiento.

De hecho, lo que se observa en las entrevistas es que no es en sí misma la violencia lo que los entrevistados disfrutaban del juego, sino: el compartir en comunidad, la personificación de una fantasía, el desafío, la sensación de progreso, la innovación técnica. Incluso Juan H., cuando hablaba de su gusto por la violencia en ciertos juegos como *God of War*, se refería a la dirección de arte y el logro técnico y gráfico de los desarrolladores del juego, a lo espectacular de su representación. La violencia es un mero elemento contextual, una atracción visual, o, en algunos casos, aquello que se acepta a cambio de disfrutar las otras experiencias que ofrece el juego.

Si no es lo primero que atrae a los jugadores al juego ¿por qué es la violencia el método más común para establecer condiciones de victoria y derrota? La respuesta posiblemente se encuentre en los orígenes del videojuego, en el modelo de negocios del arcade

que con el fin de recaudar más dinero se buscaba que las partidas tuvieran una duración limitada. La destrucción o incapacitación del personaje jugable es una de las formas más rápidas de poner fin a una partida.

La respuesta también puede encontrarse en los orígenes la actividad lúdica en sí misma. En el juego tradicional hay incontables metáforas y ejemplos del uso de la violencia o la confrontación como condición de victoria o derrota: el ajedrez, juegos de mesa como TEG, policías y ladrones.

En los orígenes del videojuego como medio de consumo masivo, la controversia suscitada por las representaciones visuales y la interactividad de la violencia se convirtió en un atractivo para los equipos de marketing, y Parkin (2016) y Kocurek (2015) coinciden en que muchos desarrolladores buscaron deliberadamente la polémica con temas violentos, y que la forma estética de plasmar la violencia se volvió progresivamente más extravagante.

Pero la violencia en el videojuego tiene dos niveles: en el nivel narrativo/dramático, y en el nivel operativo/mecánico. El encapsulamiento opera sobre ambos niveles, pero el segundo además se alimenta del primero para hacer que las acciones repetitivas que constituyen el acto violento —“avanzar, matar bichos, limpiar zonas”— resulte cautivador. Es este nivel el que está relacionado con el desafío y la superación, con lo que los entrevistados describen como el “ritmo frenético” que les resulta atractivo.

En algunos casos, otra cosa que atrae jugadores al videojuego son las formas que encuentran de manipular o modificar el juego y lograr objetivos más allá de los propuestos, dictados por sus formas de ver el mundo y por sus emociones. Repetir un segmento del juego porque no se consiguió el objetivo emocionalmente deseado no tiene justificación ni sentido en el nivel operativo/mecánico, pero sí en la construcción narrativa del jugador, en su ánimo durante el juego.

El juego establece metas, objetivos, condiciones de victoria o de derrota que dan coherencia a su desarrollo y a las acciones llevadas a cabo en él, y el jugador a veces piensa en cómo transgredir estas reglas, o cómo encontrar la forma de torcerlas o romperlas. Incluso cuando no encuentra formas de romper con las reglas del juego, o cuando no quiere porque a nivel operativo no tiene sentido hacer el esfuerzo extra, siempre tiene un rol activo en el análisis de lo que está jugando y en la lectura crítica, o en la construcción de una fantasía propia acerca de los hechos. Muchos jugadores y jugadoras se involucran en comunidades de fans en las que especulan acerca de las interpretaciones de la narrativa, o escriben sus propias narrativas en forma de *fanfiction* y *fanart* [23].

La jugadora siempre tiene herramientas para apropiarse de y para resignificar el juego. Esta actividad descrita como “apropiación”, De Certeau lo explica mediante el concepto de consumo (Rodríguez, 2010). La jugadora se involucra en la “producción invisible” del consumo yendo a contramano de las expectativas y reglas que le son impuestas, a veces

incluso de las limitaciones físicas del espacio visto en pantalla. Es una producción que se concreta en el ámbito privado, y que salvo a través de las comunidades de fans no suele trascender más allá de la experiencia entre la jugadora y su sesión de juego.

Usando la expresión de De Certeau, Kevin “se vale de” las posibilidades que le brinda el dispositivo tecnológico (una computadora y un juego que le permiten guardar y cargar la partida cuando quiere) para poder contar la historia de Geralt, que al final de cierta misión consigue que todos los personajes involucrados tengan un final feliz. Jorge “se vale de” *Doom II* y sus códigos de trucos para contar la historia del muchachito que se convierte en un héroe luego de sobrevivir al infierno de una invasión de criaturas de otra dimensión armado con sólo una escopeta.

Los entrevistados cuestionan la forma en que funciona y se presenta el juego. Melina cuestiona la decisión lamentablemente frecuente de que las mujeres en la mayoría de los juegos de rol populares tienen armaduras poco prácticas y reveladoras: “¿por qué me toca esta armadura de mierda?”. Y no es la única jugadora que alguna vez se hizo esta pregunta, y de esta manera las prácticas de incontables jugadores y jugadoras que eligieron cuestionar las representaciones hipersexualizadas de las mujeres en los videojuegos comenzaron a modificarlas lentamente.

El hecho de que los jugadores estén dispuestos a pensar de manera crítica y a desafiar algunas de las representaciones violentas más comunes, o a contravenir las instrucciones del juego para evitar las soluciones más mortíferas, no implica que la existencia de la violencia en el videojuego y su prominencia y espectacularización carezcan de repercusiones.

Los videojuegos descritos en este trabajo, e incontables otros, reproducen discursos capacitistas, sexistas, xenofóbicos y clasistas que no siempre son disputados por los jugadores. Como se ve en las entrevistas: así como por un lado hay una jugadora que se queja de la representación de la mujer en los videojuegos, hay una comunidad del otro que le indica que su queja no es bienvenida; así como un desarrollador propone reflejar sin ambigüedad su postura política con respecto a la ley de interrupción voluntaria del embarazo, se enfrenta a una comunidad de desarrolladores o aspirantes a desarrolladores que le indican que el contenido político de su juego no es apropiado, ignorando que todos los juegos asumen una postura política con respecto al recorte que hacen de la realidad.

Así como un/a alumno/a en un taller universitario expresó descontento con respecto a la representación estigmatizante de personas de identidad travesti, se encontró con la resistencia de compañeros que lo consideraron poco importante o molesto, porque sus intenciones no eran dañinas, y un diálogo acerca de cómo a pesar de sus intenciones su trabajo podía resultar hiriente o estigmatizante hubiera resultado incómodo y complejo.

Las comunidades online de videojuegos pueden ser muy excluyentes, y la

reproducción de estos discursos tiene como consecuencia lo que describe Simon Parkin: “dan a entender que los videojuegos son solo para un determinado tipo de jugador, a saber: el adolescente blanco occidental” (108: 2014) Los entrevistados definieron a las distintas comunidades como más o menos “tóxicas”, según el grado de agresividad de sus participantes con respecto a cualquiera que no cumpliera con el estereotipo.

Si hasta ahora la mayoría de los juegos reproducen ideas acerca de lo que es una violencia aceptable y lo que no, la noción de que nuevas ideas más progresistas y representaciones más inclusivas ponen en peligro no solamente la existencia los juegos que disfrutaban, sino su propia identidad de *gamers* lleva a muchos jugadores a actuar de manera hostil, y esta hostilidad a menudo tiene consecuencias más allá del juego en sí mismo.

El desafío actual, no solamente para la comunicación social como estudio de la construcción del sentido, sino para cualquier disciplina que elija estudiar a los videojuegos, será estudiar este problema de la violencia en las comunidades que rodean a los videojuegos, y sus repercusiones a nivel social. No es, claramente, un problema nuevo, pero sí uno cuya urgencia es, con la creciente ubicuidad de las redes sociales y las comunidades online, cada vez más apremiante.

## NOTAS

[1] Disponible en: <http://www.cultura.gob.ar/noticias/cinco-datos-sobre-la-industria-de-los-videojuegos-en-argentina/> [Fecha de consulta: febrero de 2018]

[2] Las prácticas laborales que se convirtieron en la norma aceptada dentro de la industria del videojuego a menudo resultan nocivas para la salud física y mental del trabajador, una de las más conocidas se denomina *crunch time*, y consiste en trabajar sin descanso durante jornadas muy extensas, sobre todo cerca de la fecha de lanzamiento. Al respecto podría elaborarse un trabajo aparte, pero para no alejarnos del tema que concierne a este TIF, se puede leer más al respecto en los siguientes artículos de The Guardian y Venturebeat:

<https://www.theguardian.com/technology/2015/feb/18/crunched-games-industry-exploiting-workforce-ea-spouse-software> <https://venturebeat.com/2017/02/28/76-of-game-developers-work-crunch-time-without-paid-overtime/> [Fecha de consulta: febrero de 2018]

[3] El artículo referido está disponible en línea: <https://www.pagina12.com.ar/diario/laventana/26-212387-2013-01-23.html> [Fecha de consulta: febrero de 2018]

[4] Traducción propia del original, en inglés: «games are models of experiences rather than textual descriptions or visual depictions of them. (...) Videogames are a medium that lets us play a role within the constraints of a model world.»

[5] A menudo los videojuegos cambian durante el período de desarrollo, no sólo como parte del proceso creativo sino por limitaciones técnicas, de presupuesto, por la injerencia de los publicadores o las mismas empresas que los desarrollan, por citar algunos ejemplos. Uno de los casos que se estudiarán para este trabajo, el título *Bioshock Infinite*, atravesó numerosos cambios durante su ciclo de desarrollo, no solamente a nivel técnico y visual, sino incluso argumental, con respecto al producto final. Estos cambios fueron resumidos en un video producido por el sitio Outside Xbox, y puede verse en el siguiente enlace: <https://youtu.be/xJV5ReOSjFo> [Fecha de consulta: febrero de 2018]

[6] Traducción propia del original, en inglés: «To use the opposition introduced in the “Cultural Interfaces” section, we can say that the screen keeps alternating between the dimensions of representation and control.»

[7] First-person shooter también se conoce como Disparos en primera persona, un género de videojuegos cuyas características principales consisten en ser juegos de disparos en los que los jugadores asumen la perspectiva del personaje protagonista

[8] Traducción propia del original, en inglés: «The oscillation between illusionary segments and interactive segments forces the user to switch between different mental sets—different kinds of cognitive activity.»

[9] Traducción propia del original, en inglés: «As the pioneer of interactive film-making

Grahame Weinbren argues, in relation to interactive media, making a choice involves a moral responsibility. By passing on these choices to the user, the author also passes on the responsibility to represent the world and the human condition in it.»

[10] *Cutscenes* o cinemáticas, en los videojuegos, son secuencias de video sobre las que el jugador no tiene control o tiene un control limitado. Suelen utilizarse para avanzar la trama, otorgar información adicional a la narración, establecer asociaciones, o con fines estéticos o dramáticos, entre otros usos.

[11] Aquí Frasca hace una salvedad acerca de cómo las reglas de posibilidad no tienen el mismo peso ideológico que las reglas de objetivo, que será discutida en este mismo trabajo en la exploración de la violencia en los videojuegos.

[12] Traducción propia del original, en inglés: «Game mechanics are methods invoked by agents, designed for interaction with the game state.» El autor utiliza lenguaje de programación para su definición, por lo tanto el término *game state* es más adecuado, porque refiere al término *state* en programación, que es un patrón de diseño que se utiliza cuando un objeto cambia su comportamiento de acuerdo a las variaciones en su estado. Una definición más profunda es innecesaria para los fines de este trabajo.

[13] En febrero de 2018 un varón de 19 años ingresó a la escuela Marjory Stoneman Douglas, ubicada en Parkland, Florida, con un rifle de asalto y asesinó a 17 personas e hirió a otras 17. El presidente de Estados Unidos, Donald Trump, propuso que el nivel de violencia en los videojuegos estaba influyendo sobre los jóvenes, y convocó a miembros de la industria a discutir al respecto. Se puede leer un análisis de la declaración de Trump ubicada en el contexto de acciones anteriores de otros organismos y gobiernos anteriores en aquel país en el siguiente artículo del *New Yorker*: <https://www.newyorker.com/tech/elements/donald-trump-takes-on-the-nonexistent-link-between-violent-video-games-and-mass-shootings>  
[fecha de consulta: junio de 2018]

[14] Traducción propia del original, en inglés: «I am Andrew Ryan and I'm here to ask you a question: is a man not entitled to the sweat of his brow? No, says the man in Washington. It belongs to the poor. No, says the man in the Vatican, it belongs to God. No, says the man in Moscow. It belongs to everyone. I rejected those answers. I chose something different. I chose the impossible. I chose... Rapture. A city where the artist would not fear the censor. Where the scientist would not be bound by petty morality. Where the great would not be constrained by the small. And with the sweat of your brow, Rapture can become your city as well.»

[15] El archivo compilatorio de crítica de videojuegos *Critical Distance* reúne varias de estas críticas, incluida la visión opuesta de Leigh Alexander. «Una queja frecuente acerca de la elección entre cosechar/rescatar es que si la jugadora rescata a suficientes *little sisters*, entonces la retorcida Dra. Tenenbaum dejará un osito de peluche en una máquina expendedora cercada, relleno con plásmidos, municiones y ADAM extra que supuestamente

ha cosechado por su cuenta” (traducción propia del original, en inglés). Este compilado se encuentra online en <https://www.critical-distance.com/2009/06/17/bioshock/>

[16] Traducción propia del original, en inglés: «The game openly mocks us for having willingly suspended our disbelief in order to enjoy it. »

[17] Traducción propia del original, en inglés: «the definitive step of mainstream games toward the artistic and expressive capacities of media like cinema [and] one of the most significant examples of what the mainstream game industry understands as a game that pushes the boundaries of game design expression, targeting mature computer game players.»

[18] Si bien *Bioshock* es más bien un híbrido de *first-person shooter*, sus características más prominentes corresponden a este género, y sólo toma del *role-playing game* algunos sistemas de desarrollo y personalización de las armas y el personaje jugable.

[19] La teoría de los universos paralelos es una hipótesis física que propone la existencia de varios universos o realidades en simultáneo, relativamente independientes entre sí. Distintas versiones e interpretaciones de esta teoría son una temática común en la ciencia ficción y la fantasía.

[20] *Puzzle* viene de la palabra en inglés para rompecabezas, enigma, acertijo. En los videojuegos se refiere a los desafíos de ingenio que se presentan en cualquier obra, más allá del género. Son muy comunes en los juegos de rol o *RPG*, y también son un género en sí mismos.

*Gore* viene de la palabra en inglés para sangre. Existe un tipo de cine de terror y explotación llamado cine gore, que se centra en lo visceral y la violencia gráfica extrema. En los juegos, se usa para describir lo mismo, y el nivel de detalle gráfico que se dedica a lo visceral y sanguíneo. Un ejemplo de gráficas *gore* puede ser *Mortal Kombat* (1993).

*Checkpoint* es el punto de guardado de un juego. Es el punto al que se retorna en caso de que el jugador pierda la partida. Suelen ser automáticos y estar dispuestos en puntos clave del mapa. El *checkpoint* más reciente reemplaza al anterior al ser alcanzado.

*Aggro* viene de *aggressive* (agresivo) y es un comportamiento de los personajes controlados por inteligencia artificial (y no por la jugadora) que los lleva a reaccionar ante la presencia del personaje controlado por la jugadora, por lo general para atacar. La detección se puede llevar a cabo por cercanía física, sonido, visibilidad, entre otras; los jugadores y jugadoras pueden aprender de qué formas operan estos comportamientos para elaborar estrategias.

[21] Viene de la palabra en inglés *carry*, que significa cargar o llevar. Es cuando un jugador tiene suficiente habilidad como para compensar la falta de habilidad del otro que es nuevo o que no es tan bueno jugando.

[22] *Noob* viene de *newbie* o novato, y es una palabra que se utiliza para describir, de manera despectiva, a un principiante, o una persona que por su poca destreza en el juego parece ser

principiante.

[23] *Fanfiction*, también conocido por su abreviación *fanfic* es un término que viene de las palabras ficción y fan. Los *fanfiction* son historias escritas por fans de una obra o persona famosa usando elementos, personajes, temáticas e historias de las obras elegidas como disparador.

Los *fanart*, término similar, son obras de arte visuales basadas en obras o personas famosas que el artista toma como referencia.

## REFERENCIAS

- Alexander, L. (23 de agosto de 2007). *The aberrant Gamer: 'Suffer the Little Children'*. Game Set Watch.  
[http://www.gamesetwatch.com/2007/08/column\\_the\\_aberrant\\_gamer\\_suff.php](http://www.gamesetwatch.com/2007/08/column_the_aberrant_gamer_suff.php)
- Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *ELUDAMOS journal for computer Game Culture* 3 (2) 149-176.  
<https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/65/125>
- Berenguer, X. (2007). Historias por ordenador en La Ferla, J. (Ed.), *El medio es el diseño audiovisual* (pp. 455-458). Universidad de Caldas & Universidad de Buenos Aires.
- Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. University of Minnesota Press.
- Cingolani, G. (2011). ¿Por qué interesa estudiar la enunciación? en Cingolani, G. *Cuaderno de cátedra: comunicación y cultura cátedra I* (pp. 77-96). Universidad Nacional de La Plata.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano*. Universidad Iberoamericana.
- Fernández, M. (2011). ¿Cómo es posible la comunicación? Sobre lo improbable y lo indeterminado en la producción de sentido. Para una lectura asociada de Niklas Luhmann y Eliseo Verón en Cingolani, G. *Cuaderno de cátedra: comunicación y cultura cátedra I* (pp. 37-53). Universidad Nacional de La Plata.
- Ferrante, N. y Saintout, F. (2006). Los estudios de recepción en argentina hoy: rupturas, continuidades y nuevos objetos. *Diálogos de la comunicación* (73), 19-26.  
[https://www.perio.unlp.edu.ar/catedras/comunicacionyrepcion/wp-content/uploads/sites/135/2020/05/73-revista-dialogos-los-estudios-de-recepcion-en-argentina\\_o.pdf](https://www.perio.unlp.edu.ar/catedras/comunicacionyrepcion/wp-content/uploads/sites/135/2020/05/73-revista-dialogos-los-estudios-de-recepcion-en-argentina_o.pdf)
- Frasca, G. (2004). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology en Wolf, M.J.P. y Perron B. (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 243-258). Routledge.
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (7), 37-44.  
<http://hdl.handle.net/11441/58039>
- Garis, A. (2011). La importancia de la noción de dispositivo dentro de los estudios sobre la producción social de sentido en Cingolani, G. *Cuaderno de cátedra: comunicación y cultura cátedra I* (pp. 55-67). Universidad Nacional de La Plata.
- Hocking, C. (7 de octubre de 2007). *Ludonarrative dissonance in Bioshock*. Click Nothing.  
[https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)
- Kocurek, C.A. (2015). *Coin-operated Americans: rebooting boyhood at the video game arcade*. University of Minnesota Press.
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas* (2º ed. Ampliada, 1º ed. electrónica). Sivel. <https://levistextos.files.wordpress.com/2013/08/librovideojuego.pdf>
- Lowood, H. (2013). Cultura de la repetición: acción y visión en los videojuegos en C. Scolari (Ed.), *Homovideoludens 2.0* (pp. 107-126). Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat

- de Barcelona.
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Libros del Rojas.
- Maietti, M. (2013). Ida y vuelta al futuro. El tiempo, la duración y el ritmo en la textualidad interactiva en C. Scolari (Ed.), *Homovideoludens 2.0* (pp. 51-71). Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Massoni, S. (23 de enero de 2013). Comunicación y sociocultura. *Página/12*.  
<https://www.pagina12.com.ar/diario/laventana/26-212387-2013-01-23.html>
- Mata, M.C. (1985). *Nociones para pensar la comunicación y la cultura masiva*. Centro de Comunicación Educativa La Crujía. Curso de especialización *Educación para la comunicación*.
- Moyinedo, S. (2011). Problemas de la observación de los fenómenos comunicacionales en Cingolani, G. *Cuaderno de cátedra: comunicación y cultura cátedra I* (pp. 23-36). Universidad Nacional de La Plata.
- Palazzolo, F. y Vidarte Asorey, V. (2012). Claves para abordar el diseño metodológico en Souza, M.S., Giordano, C. y Migliorati, M. (Eds.) *Hacia la Tesis: itinerarios conceptuales y metodológicos para la investigación en comunicación* (pp 83-92). Universidad Nacional de La Plata.
- Parker, F. (2015). Canonizing Bioshock: Cultural Value and the Prestige Game. *Games and Culture* 12 (7-8) 739-763. <https://doi.org/10.1177/1555412015598669>
- Parkin, S. (2016). *Muerte por videojuego*. Turner publicaciones.
- Peinado, F y Santorum, M. (2004). Juego emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos?. *ICONO14*, 2 (2), 47-57. <https://doi.org/10.7195/ri14.v2i2.439>
- Planells de la Maza, A. J. (2013). La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. *Historia y Comunicación Social*, 18 (Esp.), 519-528.  
[http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.43985](http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.43985)
- Rajas Fernández, M. (2004). Análisis de la participación del lectoautor en la construcción del videojuego. *ICONO14* 2 (2), 36-46. <https://doi.org/10.7195/ri14.v2i2.438>
- Rodríguez, M.C. (2010). Cajas chinas: Martín Barbero, lector de De Certeau. *Papeles de trabajo: la revista electrónica del IDAES* 4 (6).  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7457602.pdf>
- Rosales, M. (2011). *Cuadernillos de videojuegos y sociedad, Unidades 1 y 2*. Universidad Nacional del Litoral.
- Ruiz Collantes, X. (2013). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas en C. Scolari (Ed.), *Homovideoludens 2.0* (pp. 21-50). Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.

- Saintout, F. (Ed.). (2003). *Abrir la comunicación*. Ediciones de periodismo y comunicación.
- Scolari, C. (2013). *Read me first*. Entre la narrativa y la interacción: el videojuego como objeto de estudio científico en C. Scolari (Ed.), *Homovideoludens 2.0* (pp. 10-19). Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies* 8 (2).  
<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Therrien, C. (2015). Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre. *Game Studies* 15 (2).  
<http://gamestudies.org/1502/articles/therrien>
- Vassallo de Lopes, M.I. (2000). El campo de la Comunicación: reflexiones sobre su estatuto disciplinar. *Oficios Terrestres* (7-8), 74-83. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/47380>
- Verón, E. (1993). *La semiosis social*. Gedisa.
- Verón, E. (2004). *Fragmentos de un tejido*. Gedisa.
- Young, S. (5 de marzo de 2009). BioShock: An Objectivist on the Objectivism. *Twenty Sided*.  
<https://www.shamusyoung.com/twentysidedtale/?p=2385>

## LUDOGRAFÍA

Los videojuegos analizados y mencionados en este trabajo serán listados a continuación por orden alfabético según desarrollador.

- 2k Marin y 2K Australia (2010). *BioShock 2*. [Videojuego multiplataforma]. 2K Games, Inc.
- Arkane Studios SA (2012). *Dishonored*. [Videojuego multiplataforma]. Bethesda Softworks LLC.
- Bethesda Game Studios (2008). *Fallout 3*. [Videojuego multiplataforma]. Bethesda Softworks LLC.
- Bethesda Game Studios (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. [Videojuego multiplataforma]. Bethesda Softworks LLC.
- Bethesda Game Studios (2015). *Fallout 4*. [Videojuego multiplataforma]. Bethesda Softworks LLC.
- BioWare Corporation (2007). *Mass Effect*. [Videojuego multiplataforma]. Microsoft Game Studios.
- BioWare Edmonton (2010). *Mass Effect 2*. [Videojuego multiplataforma]. Electronic Arts, Inc.
- BioWare Edmonton (2012). *Mass Effect 3*. [Videojuego multiplataforma]. Electronic Arts, Inc.
- Capcom Co., Ltd. (1996). *Resident Evil*. [Videojuego multiplataforma]. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
- CD Projekt RED Sp. z o.o. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [Videojuego multiplataforma].

CD Projekt RED Sp. z o.o.

ConcernedApe LLC (2016). *Stardew Valley*. [Videojuego multiplataforma]. Chucklefish Ltd.

DMA Design Limited (2001). *Grand Theft Auto III*. [Videojuego multiplataforma]. Rockstar Games, Inc.

EA Tiburon y Exient Entertainment (2007). *NASCAR 08*. [Videojuego multiplataforma]. Electronic Arts, Inc.

FromSoftware, Inc. (2011). *Dark Souls*. [Videojuego PlayStation 3, Xbox 360]. FromSoftware, Inc.

Galactic Cafe (2013). *The Stanley Parable*. [Videojuego multiplataforma]. Galactic Cafe.

id Software, Inc. (1993). *Doom*. [Videojuego multiplataforma]. id Software, Inc.

id Software, Inc. (1994). *Doom II*. [Videojuego multiplataforma]. CDV Software GmbH

Irrational Games (2007). *BioShock*. [Videojuego multiplataforma]. 2K Games, Inc.

Irrational Games (2013). *Bioshock Infinite*. [Videojuego multiplataforma]. 2K Games, Inc.

KING Art GmbH (2016). *The Dwarves*. [Videojuego multiplataforma]. EuroVideo Medien GmbH, THQ Nordic GmbH

Midway Manufacturing Company (1992). *Mortal Kombat*. [Videojuego multiplataforma]. Midway Games, Inc.

Naughty Dog, Inc. (2013). *The Last of Us*. [Videojuego PlayStation 3, PlayStation Now]. Sony Computer Entertainment Europe Ltd.

NetDragon Websoft Inc. (2016). *Tiger Knight: Empire War*. [Videojuego Windows]. Oasis Games Ltd.

Ninja Theory Ltd. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice*. [Videojuego multiplataforma]. Ninja Theory Ltd.

Nintendo Co. Ltd. y Systems Research & Development Co., Ltd. (1985). *Super Mario Bros*. [Videojuego multiplataforma]. Nintendo Co. Ltd.

People Can Fly, Sp. z.o.o. (2004). *Painkiller*. [Videojuego Windows]. DreamCatcher Interactive Inc.

Psyonix, Inc. (2015). *Rocket League*. [Videojuego multiplataforma]. Psyonix, Inc.

Remedy Entertainment (2001). *Max Payne*. [Videojuego multiplataforma]. Gathering of Developers, Inc.

Riot Games, Inc. (2009). *League of Legends*. [Videojuego Windows, Macintosh]. Riot Games, Inc.

Rockstar North Ltd. (2013). *Grand Theft Auto V*. [Videojuego multiplataforma]. Rockstar Games, Inc.

Sony Computer Entertainment America - Santa Monica Studio (2005). *God of War*. [Videojuego PlayStation 2, PlayStation 3]. Sony Computer Entertainment America Inc.

Team Meat LLC (2010). *Super Meat Boy*. [Videojuego multiplataforma]. Team Meat LLC.

Team Silent (2001). *Silent Hill 2*. [Videojuego PlayStation 2]. Konami of America, Inc.

Toby Fox (2015). *Undertale*. [Videojuego multiplataforma]. Toby Fox.

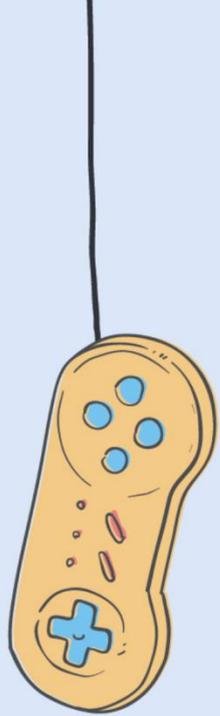
Valve Corporation (2003). *Counter-Strike*. [Videojuego multiplataforma]. Valve Corporation.

Webzen (2001). *MU Online*. [Videojuego Windows]. Webzen.

## **ANEXO**

Anexo multimedia disponible en línea:

<https://drive.google.com/drive/folders/1F1U7SOIH0VH2Ng6EFGO2SAz-AF3I8W2V?usp=sharing>



## Trabajo Integrador Final

---



**FACULTAD DE PERIODISMO  
Y COMUNICACION SOCIAL**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA