

CAPÍTULO 6

Cómo empezar a abordar el estudio de los videojuegos

Solana Lanchares Vidart

Un recorrido historiográfico sobre su clasificación y tratamiento teórico

Existe actualmente una joven tradición académica de estudios sobre los videojuegos, que se nutre de un amplio abanico de disciplinas epistemológicas: desde las puramente técnicas, concentradas en el desarrollo de nuevas herramientas y *softwares* para la creación de videojuegos, hasta estudios que se enfocan en análisis cualitativos sobre los distintos aspectos constitutivos que definen a los videojuegos, una de las industrias culturales más pujantes del momento. Desde su aparición -y con mayor notoriedad en la actualidad-, los videojuegos han venido a sacudir las prácticas y nociones tradicionales que acompañan al ámbito de la producción dentro de las industrias culturales tradicionales, y en este mismo sentido, han afectado también los modos de recepción y consumo. Si algo han aprendido los videojuegos en su corta existencia es a valerse de los recursos presentes en las industrias culturales que los precedieron; y si han sabido reconocer en estas a sus antecesores (pudiendo mencionar entre ellos al cine, la música o el diseño), han sabido también cuestionar muchos de los principios constitutivos de estos medios tradicionales, llevándolos al límite, poniéndolos en cuestión o expandiendo sus espacios de acción a nuevos territorios, entre tantas otras operaciones disponibles.

Hablar de videojuegos es hablar de un medio que hace de la hibridación de formas y de la intertextualidad disciplinar uno de sus pilares constitutivos. Podemos rastrear sus influencias en el campo de los juegos, podemos vincularlos a la literatura y al cine cuando analizamos las formas de construir sus narrativas, o a las artes pictóricas si buscamos analizar sus aspectos compositivos, y así podríamos continuar su conexión con otras disciplinas. Mi interés principal aquí es empezar a definir a los videojuegos desde otras nociones que acompañan lo formal pero que no se limitan a ello; por lo que me gustaría tomar dos conceptos, el de medio y dispositivo, que suelen contraponerse a la hora de las discusiones epistemológicas, pero cuya relación es predominantemente complementaria, como evidencian sus límites muchas veces difusos.

En principio, hay que mencionar que muchas veces ambos términos se usan en forma indistinta, partiendo del hecho de que muchos de los elementos que se analizan como constitutivos de estas nociones suelen ser similares, cuando no los mismos. Pero su divergencia

no viene dada *per se* por la diferencia en sus elementos formativos, sino más bien por los niveles de abstracción que circundan a su aplicación. El término dispositivo, debido a su origen, es puesto en juego automáticamente a nivel ideológico y sociológico, y se aleja de un análisis basado exclusivamente en los fenómenos físicos; sin embargo no deja nunca de estar mediado por los aspectos materiales que acompañan a una expresión o producción. Por otro lado, la noción de medio suele acercarse a un tratamiento de los aspectos técnicos que hacen a una manifestación. En cierto punto, sin embargo, ambos conceptos actúan en conjunto: si nos ubicamos dentro de la corriente del materialismo histórico, puede pensarse el primero en el nivel de superestructura, y el segundo al nivel de la estructura. El uno sin el otro son incapaces de existir y se afectan mutuamente en cada uno de sus movimientos. Interioricémonos ahora en algunas cuestiones referentes a cada una de estas nociones.

Los videojuegos desde la noción de dispositivo

En su libro *La imagen* (1992), Jacques Aumont define al dispositivo como el conjunto de determinaciones sociales de la imagen, entre las que ubica como las más relevantes a los medios y técnicas de producción utilizadas, su modo de circulación y de reproducción, los lugares mediante los cuales obtenemos acceso y los soportes sobre los cuales se difunden las imágenes. Este conjunto de elementos que llamamos dispositivo es el encargado de mediar, o incluso de gestionar el contacto que se da entre la imagen y el espectador, a través de tres dimensiones: una dimensión espacial, una dimensión temporal y, finalmente, la dimensión simbólica del dispositivo²⁷.

Aumont asigna un conjunto de elementos constitutivos a esta dimensión espacial mencionada en primera instancia: es la encargada de mediar el encuentro entre el espacio real, es decir, el espacio del espectador, y el espacio pictórico de la imagen, no solo el espacio físico de esa representación que es la imagen, sino también el espacio representado en la imagen. Dentro de los elementos que hacen a esta dimensión, Aumont menciona los modos de visión y su evolución a través del tiempo, los tamaños referentes a la imagen (cómo estos, sus modificaciones y adaptaciones afectan los modos de recepción), los fenómenos de encuadre y desencuadre, y finalmente refiere al hecho del marco, tanto como límite de la imagen como el marco-objeto que se suele agregar a muchas obras.

La segunda dimensión a la que hace referencia es la temporal: así como nosotros habitamos un determinado tiempo, las imágenes son creadas en, por y para un determinado tiempo, y de las distintas configuraciones que surgen de este encuentro de temporalidades se encarga esta dimensión. El autor diferencia entre imágenes temporalizadas y las que no entran en esta categoría; es decir, entre las imágenes que tienen un tiempo en sí mismas, haciendo referencia así a la imagen cinematográfica, y las imágenes que no poseen una temporalidad intrínseca, por

²⁷ Si bien su libro se publicó en 1992 y podría haber abarcado a los videojuegos, sus indagaciones se centran en la esfera de lo cinematográfico.

ejemplo las imágenes fotográficas. Aunque la imagen, en tanto fija, no contenga un rastro de temporalidad, sí logra transmitir un sentimiento de tiempo del cual el espectador es partícipe y al cual como tal le agrega un extra, un *arché* (esta noción refiere al conocimiento anterior que el espectador posee sobre la génesis de esa imagen).

La tercera dimensión del dispositivo que Aumont define es la simbólica, y la determina en base a la escisión de dos tipos de imágenes: la imagen opaca, en referencia a la imagen impresa que se compone a través de la presencia de sedimento en su factura; y la imagen luz, que es la aquí nos atañe, y que es la imagen que podemos determinar de alguna manera como incorpórea ya que es producto de la intervención de una superficie por el efecto de la luz. Este último tipo de imagen, por su propia génesis, es recibida por el espectador como más inmaterial y como dotada de un tiempo intrínseco, es decir, como una imagen que es fugaz y que eventualmente desaparece. En relación a esta dimensión simbólica que parece oculta al espectador, y con base en la fotografía, Aumont sostiene:

La fotografía, en efecto, en cuanto registro perspectivista automático, funciona como una especie de trampa ideológica, puesto que implica a un sujeto espectador que esté dispuesto de entrada a aceptar la perspectiva como herramienta legítima de representación y a creer que la fotografía es realmente un registro de lo real (1992, p. 191).

Entonces, el dispositivo solo es comprensible si se analiza como articulador de la esfera técnica y estética con una demanda ideológica formulada hacia atrás y hacia adelante, y que determina a su vez invenciones técnicas y la aceptación del dispositivo por parte del espectador, y todo esto en relación con una visión de proceso histórico de la representación y de las imágenes.

Quisiera sumar, en este momento, otra noción que se relaciona bastante en la actualidad a los videojuegos, y que, se conecta también con la definición del dispositivo como intermediario del encuentro imagen-espectador. Se trata del concepto de agenciamiento. La agencia es una noción que proviene de la filosofía y que refiere a la capacidad de acción de un agente sobre el mundo; aplicándolo al estudio de los videojuegos, la agencia se trata de la capacidad de acción del jugador sobre ese mundo que es el videojuego y sobre el mundo interno que el videojuego le presenta; como tal, la agencia nos remite automáticamente a la cualidad interactiva del videojuego, que es lo que lo diferencia de los demás medios culturales, y que da lugar entonces a un nuevo paradigma de los consumos culturales, la necesidad de un receptor que se encuentre completamente involucrado, al punto de que si este decidiera no participar el juego no podría desarrollarse.

Es interesante esta noción si la ponemos en juego con la dimensión simbólica del dispositivo, porque el receptor está dando acuerdo tácito a esta demanda de atención que el videojuego genera sobre sus sentidos y sobre su capacidad de acción. Esta demanda de agencia por parte de los videojuegos tiene su valor positivo, así como uno negativo: en tanto llamado a la acción,

le dará al jugador la posibilidad de trasladar estas experiencias a su vida cotidiana, por medio de la dominación de nuevas habilidades; pero por otro lado, la demanda de atención que genera el videojuego le quita la posibilidad de agencia sobre la realidad concreta que lo rodea.

Los videojuegos desde la noción de medio

Me interesa dar un pequeño panorama sobre la noción de medio, fundamentalmente sobre la de «nuevos medios» desarrollada por Lev Manovich (2006), ya que como se verá en el desarrollo de este artículo es el término que más utilizo para referirme a los videojuegos; considero que es la más útil a los fines que aquí nos convocan, mientras que la noción de dispositivo en realidad nos aporta aspectos de análisis a tener en cuenta para la observación en detalle de cada videojuego y sus formas de relacionarse con los jugadores.

Manovich nos plantea, en relación a los cambios mediales que se han dado a lo largo de la historia, que cada uno de ellos ha representado una modificación de una determinada esfera de la comunicación y se ha limitado con exclusividad a ese espacio; sin embargo, el cambio que se ha dado con la aparición del ordenador ha sido de carácter general y no ha quedado ningún medio de comunicación o de producción cultural por fuera de esta revolución que representa la introducción del ordenador en nuestras vidas:

La revolución de los medios informáticos afecta a todas las fases de la comunicación, y abarca la captación, la manipulación, el almacenamiento y la distribución; así como afecta también a los medios de todo tipo, ya sean textos, imágenes fijas y en movimiento, sonido o construcciones espaciales (Manovich, 2006).

Podríamos decir incluso, a modo de curiosidad, que este artículo debe su existencia a que los ordenadores ahora rigen muchos de nuestros consumos culturales y han posibilitado la aparición y desarrollo de la industria de los videojuegos. Ahora bien, más allá de este dato de color, Manovich plantea que los nuevos medios conllevan el cumplimiento de un conjunto de cinco principios, a los que define y caracteriza, pero que mencionaré aquí sin adentrarme en sus características particulares. Estos principios son: Representación Numérica, Modularidad, Automatización, Variabilidad y Transcodificación. Todos ellos se cumplen en el desarrollo de los videojuegos, ya que podrían ser definidos como productos nativos digitales y desconocen, por lo tanto, otro medio de manifestación que no sea el ordenador, o en su defecto algún tipo de consola. El hecho de que los nuevos medios se manifiesten inequívocamente por medio del ordenador, ha generado que este se convierta en un procesador de los medios tradicionales, llevando a cabo su síntesis en nuevos productos mediales como, por supuesto, los videojuegos. Simultáneamente a este proceso de síntesis, estos nuevos objetos mediales que se generan llevan a la aparición de rasgos identitarios propios.

La teoría de los géneros en la literatura y el cine

El uso de un sistema clasificatorio basado en la presencia de géneros se remonta a Aristóteles, quien es el primero en plantear una división de los tipos literarios en tres géneros diferentes: el épico, el lírico y el dramático, sentando así las bases para lo que luego, con el transcurso del tiempo, se iría ampliando, complejizando y diversificando hasta incluir un mayor número de géneros primarios, y también muchos otros subgéneros.

Los géneros aparecen para clasificar distintas manifestaciones que se dan gracias al fenómeno de la comunicación. Comunicar (ya sea por medio de la oralidad, de la escritura o de lo audiovisual) implica la creación de enunciados que responden a reglas específicas, por parte de distintos actores sociales; cada uno de estos enunciados es también una muestra de las condiciones que le dan origen, y por esta misma razón es que cada uno, dependiendo de la esfera comunicacional en la que se origina, poseerá unas determinadas regularidades tanto temáticas como estilísticas y estructurales. Aquí podemos citar a Mijaíl Bajtín, quien afirma: «Una función determinada (científica, técnica, periodística, oficial, cotidiana) y unas condiciones determinadas, específicas para cada esfera de la comunicación discursiva, generan determinados géneros, es decir, unos tipos temáticos, composicionales y estilísticos de enunciados determinados y relativamente estables» ([1979] 1999, p. 250).

Pensemos ahora en otro campo de la creación cultural y comunicacional que actúa como referente inequívoco para la aparición de los videojuegos: el cine. La industria cinematográfica se ha encargado de hacer un uso exhaustivo de las categorías genéricas para la clasificación de sus producciones; uno de los teóricos más destacados al respecto es Rick Altman, quien en su libro *Los géneros cinematográficos* (2000) ha logrado establecer un conjunto de principios que describen y definen la noción de género dentro del medio cinematográfico. Altman plantea que el género funciona como una categoría útil para la puesta en contacto de intereses discursivos, composicionales y/o estilísticos, que cada género posee una identidad propia, con límites claros que lo diferencian de los otros, y que estos límites son estables: cada película pertenece de forma permanente a un solo género, y es la industria cinematográfica quien se encarga de su definición y los espectadores de su reconocimiento. A su vez, los géneros presentan un fuerte carácter ideológico e incluso de tintes ritualistas, donde cada obra que pertenece a un género comparte con las demás del mismo género un conjunto de características que permiten su reconocimiento, características relacionadas a las pertenencias temáticas, estilísticas y estructurales de cada producción. Esta descripción de los géneros como fórmulas de producción y recepción del contenido, preconfiguradas y aplicadas de manera sistemática en pos de evocar determinadas respuestas emocionales y de atraer la atención de un público específico, es acorde a la noción «horizonte de expectativa» que se maneja dentro de las teorías de la recepción desarrolladas en el ámbito de la literatura, luego trasladadas y adaptadas a la producción cinematográfica. Otro autor que logra sintetizar de una manera bastante adecuada la definición del género es el semiólogo argentino Oscar Steimberg, quien sostiene que los géneros son «clases de textos u objetos culturales, discriminables en todo lenguaje o soporte mediático, que presentan

diferencias sistemáticas entre sí y que en su recurrencia histórica instituyen condiciones de previsibilidad en distintas áreas de desempeño semiótico e intercambio social.» (1998, p. 45).

Los distintos aportes teóricos reunidos aquí nos muestran que existe coherencia en la definición de qué se entiende por género dentro de distintas disciplinas; el problema lo presenta, como en la mayoría de los casos, la puesta en funcionamiento de estas nociones en el campo de lo real. Si bien en la literatura y el cine las definiciones anteriores resultan ser de utilidad, nos encontramos cada vez más frecuentemente con casos que escapan a la norma; ya sea porque es imposible encasillarlos dentro de un único género o incluso porque intencionalmente buscan romper con los rasgos identitarios del género en cualquiera de sus tres niveles (retórico, temático, estilístico)²⁸ para generar una innovación de forma. Ahora bien, pensemos que si esto sucede en medios culturales, que dada su larga existencia ya se encuentran consolidados como tales, con rasgos identitarios propios, con espacios de recepción y producción bien definidos, el panorama que nos presentan los videojuegos puede ser algo más complicado; muchas veces esto se evidencia en las dificultades que presenta el traslado de videojuegos exitosos al medio cinematográfico, y viceversa.

Primeros pasos sobre la clasificación de los videojuegos

Es difícil realizar una traslación automática de los modelos de géneros establecidos en otras disciplinas al campo de los videojuegos, y esto se debe principalmente a que luego de unos 40 años aproximadamente de consolidación de los videojuegos como medio y como industria, su innovación ha sido constante. A continuación, se desarrollará una breve historización de las nociones que acompañan a los procesos de clasificación que se han llevado a cabo desde la consolidación de los videojuegos como industria cultural.

Para la década de 1980, tenemos en el mundo de los videojuegos lo que podríamos definir como una eclosión de creatividad a nivel de la producción, acompañada por un crecimiento de la comercialización y en líneas generales de la industria de los videojuegos. Sucede entonces algo peculiar: para el año 1983 se da una saturación del mercado, la producción de videojuegos es relativamente sencilla y accesible para el momento, lo cual hace crecer ampliamente la oferta; este suceso no encuentra en el ámbito de la recepción y consumo una contrapartida equilibrada, es decir que este gran número de producciones no encontraba asidero en los jugadores. Esta situación lleva a que en 1985 Nintendo establezca la necesidad de contar con una licencia por parte de los desarrolladores para poder crear un videojuego para sus consolas, hecho que no solo implicaba la realización de un proceso de selección cualitativa sino que, en la medida en

²⁸ Steimberg (1998) define estos niveles de la siguiente manera: los rasgos retóricos como la dimensión esencial a todo acto de significación, abarcativa de todos los mecanismos de configuración de un texto que devienen en la combinatoria de rasgos que permite diferenciarlo de los otros. Los rasgos temáticos como la presencia de acciones y situaciones según esquemas de representatividad históricamente elaborados y relacionados, previos al texto y, finalmente, los rasgos enunciativos como el efecto de sentido de los procesos de semiotización por los que en un texto se construye una situación comunicacional, a través de dispositivos que podrán ser o no de carácter lingüístico.

que las producciones se volvían más populares, también se volvía más costoso producir un videojuego. Como sostiene Ernest Adams (2009), esto se vio reflejado en la existencia de un conjunto de géneros acotado, bien definido y ampliamente reconocido, liderado por categorías como deportes, estrategia, carreras, peleas, acción, juegos de rol, etc. Este espectro genérico reducido no solo produjo una estandarización de la producción, sino que se reprodujo paralelamente en el ámbito de la comercialización: en los locales donde se vendían los videojuegos el visitante se encontraba con estanterías y divisiones que respondían a este acotado número de géneros mencionados con anterioridad.

En este contexto, uno de los primeros pasos sobre la clasificación de los videojuegos lo da Christopher Crawford, diseñador de videojuegos y uno de los fundadores de uno de los eventos más importantes dentro de la industria de los videojuegos, lo que hoy conocemos como *Game Developer Conference* (GDC). Crawford publica en 1984 su libro *The Art of Computer Game Design*, en el cual no solo define el diseño de videojuegos como una práctica artística, sino que también da los primeros pasos en el establecimiento de las bases teóricas para el desarrollo disciplinar de esta práctica. En cuanto a lo que aquí nos compete, el autor dedica un capítulo a la realización y descripción de una taxonomía de videojuegos; es interesante el uso del término taxonomía, ya que como sabemos proviene del campo de la biología y es funcional a una idea de jerarquización que desarrollaremos a continuación. Por otro lado, el autor sostiene que el establecimiento de una sistematización taxonómica de los videojuegos debe permitir la visibilización de los principios que hacen al diseño de videojuegos como disciplina.

Crawford establece así la existencia de dos grandes categorías: Habilidad y Acción (*Skill & Action*) y Estrategia (*Strategy*). En tanto la primera se define en base a la necesidad de habilidades motoras y perceptuales, y abarca juegos de combate, deporte y carreras, entre otros, los videojuegos que se enmarcan dentro de la segunda categoría privilegian las habilidades cognitivas. Se trata de los juegos de aventura, interpersonales, de guerra, etc. Ambas categorías contienen en su interior un conjunto de subcategorías que buscan ser el reflejo de las similitudes sistemáticas que los distintos participantes de cada una de estas categorías comparten.

Si bien Crawford plantea una categorización que desde la actualidad podríamos percibir como excesivamente sencilla, no podemos perder de vista su contextualización histórica y temporal; no será hasta unos años más tarde que la oferta de producciones se amplíe y se vuelva marcadamente heterogénea. Sin embargo, Crawford nos brinda una pequeña pista sobre lo que luego tendrá lugar ya que ubica al interior de su primera categoría general lo que él denomina como juegos misceláneos, que introduce de la siguiente manera: «Mi taxonomía es defectuosa; existen varios juegos que no encajan completamente en esta taxonomía» (Crawford, 1984, p. 11; traducción propia)²⁹. El autor hace referencia así a algunas producciones que no logran encajar de manera óptima dentro de las categorías que él mismo define y entiende esto en función de su conciencia sobre la novedad del medio, por lo que finalmente plantea que esta falta de adaptación no debe verse como algo negativo o como un problema sino que se debe esperar

²⁹ «My taxonomy is flawed; there exist a number of games that do not fit into this taxonomy very well» (Crawford, 1984, p. 11).

a que otros investigadores empiecen a reflexionar y crear nuevos modelos para clasificar los diferentes tipos de videojuegos.

Cómo se abordan los videojuegos desde su propia disciplina

Para inicios de la década del 2000 se da dentro del campo de los videojuegos la aparición de la publicación *Game Studies*³⁰, presentando el debate entre dos corrientes que estudian los videojuegos desde dos visiones dispares: la narratología y la ludología. La primera acepta y consiente que el estudio de los videojuegos se valga de las herramientas analíticas presentes en disciplinas anteriores (teorías para el análisis literario, teorías de la comunicación o del análisis cinematográfico, entre otras); la otra apunta, en cambio, al establecimiento del estudio de los videojuegos como una disciplina independiente, basada en la exaltación de las características que apuntan a la unicidad de su identidad, primordialmente la presencia de interactividad manifestada en aspectos como la presencia de sesiones de juegos, de mecánicas de interacción específicas y de reglas que la delimitan. A nivel disciplinar, esta unicidad implica la necesidad de desarrollar herramientas analíticas y epistemológicas propias para el estudio de las distintas producciones.

Espen Aarseth (2004) sostiene que los juegos no son textuales, al menos no primariamente, ni intertextuales, sino que se contienen a sí mismos; este hecho permite que cada juego se pueda experimentar de manera individual sin la necesidad de relacionarse con juegos anteriores, cosa que sí sucede por ejemplo con las novelas en la literatura e incluso con algunas películas dentro del cine. En base a esta afirmación, lo que plantea el autor es que cada juego tiene su propio sistema de reglas y su propio sistema semiótico/material, y es a través de estos que se puede experimentar cada producción por separado; es también importante la idea de *rejugabilidad* que rodea a estos conceptos, ya que al plantearse los videojuegos como un objeto cerrado en sí mismo cada jugador puede volver a experimentar el juego las veces que crea necesario (aunque esto no implica obligatoriedad).

Los aportes desde la ludología, si bien son muy importantes porque hacen foco en la unicidad mediática de los videojuegos (centrada en la presencia de interactividad como rasgo identitario), dejan de lado la naturaleza híbrida del medio, cuando es imposible pensar en los videojuegos sin antes pensar en los juegos, en la literatura, la fotografía, el cine, la ilustración, etc.

Teniendo en cuenta esto, Mark Wolf en su artículo «Genre and Videogame Genre» (2001) recorre en una primera instancia la historia de los géneros en el cine; es así como toma de Thomas Schatz la afirmación de que el género no solo es una manera de identificar la expresión de un director, sino que se presenta como un acto de cooperación entre artistas y espectadores que ponen a funcionar, bajo una lógica unitaria, sus valores e ideales conjuntos; este hecho se traspone a los videojuegos pero en este medio la agencia de los jugadores es mucho más

³⁰ *Game Studies* es una publicación de carácter periódico fundada por el teórico Espen Aarseth en el año 2000, dedicada a la compilación de material teórico sobre videojuegos.

evidente que en el cine. Wolf toma otro aspecto de las teorizaciones de Schatz en relación a las estructuras narrativas de las tramas, que se encontrarían tanto en el cine como en los videojuegos: las señales narrativas e iconológicas, los personajes, situaciones y convenciones de resolución de los conflictos ubican a una obra dentro de una pertenencia genérica específica, actuando a modo de clichés genéricos. La observación de la construcción de los filmes nos permite individualizar la presencia de tres tipos de rasgos que hacen a la pertenencia de género: los relacionados a la estructura narrativa, los relacionados a la iconografía y los de pertenencia temática; Wolf sostiene que estos rasgos se presentan de forma similar en los videojuegos que contienen una base narrativa, pero que en otro tipo de videojuegos, basados en el proceso o la acción en sí misma, como puede ser el Tetris, los rasgos temáticos e iconográficos no se hacen presentes, y entonces se vuelve primordial un análisis de los modos de interacción como aspecto significativo e identitario que puede hacer a la pertenencia genérica de la obra en cuestión.

Wolf logra una suerte de síntesis a caballo de esta primera gran división entre narratología y ludología presente en la consolidación de una disciplina que estudie a los videojuegos; y sostiene que, más allá de que los videojuegos se valen en muchas instancias de nociones provenientes de medios anteriores, el aspecto más importante a la hora del estudio de los géneros en los videojuegos viene dado por la presencia de interactividad. La presencia de un objetivo que debe ser cumplido por un jugador por medio del seguimiento de ciertas reglas es lo que hace al surgimiento de lógicas de funcionamiento únicas que no están presentes en medios anteriores. En base a este hecho el autor define una taxonomía de aproximadamente 40 géneros presentes en videojuegos, que si bien no cumplen la función esperada (ya que son etiquetas construidas de manera arbitraria y basadas en juegos que podemos definir como antiguos en relación a los avances que ha presentado la industria, donde muchos videojuegos no encuentran un espacio en el que encajen de manera satisfactoria), resultan un buen comienzo teórico a la hora de empezar a pensar distintos modelos que puedan ser aplicados a futuro.

Algunos de los modelos analíticos desarrollados desde la perspectiva ludológica

Para finalizar con este relevamiento historiográfico sobre el tratamiento de los géneros en los videojuegos, considero que debo centrarme en presentar una síntesis de los modelos de estudios que provienen de la corriente ludológica, ya que es la que evidencia, mayores innovaciones al respecto (las líneas de estudio que se encuentran bajo el halo de la narratología se encuentran bien documentadas en los estudios de las disciplinas de las cuales provienen).

En paralelo a las teorizaciones de Wolf sobre el tema, Espen Aarseth, Solveig Smedstad y Lise Sunnanå (2003) sacan a la luz un marco teórico que permite el análisis clasificatorio de distintos juegos, que se desarrollan en entornos virtuales y donde la interacción también viene dada por medio de un mundo simulado. El modelo que estos investigadores plantean es definido por el desarrollo de cinco dimensiones sobre las cuales se efectúa el estudio de los videojuegos,

que a su vez contienen otros elementos internos, como subcategorías, que deben tenerse en cuenta a la hora de llevar a cabo el estudio sobre los casos concretos. Se presentan a continuación las dimensiones a considerar:

Espacio: se considera como una dimensión clave ya que la gran mayoría de los videojuegos cuentan con algún tipo de representación espacio-temporal. Contiene un conjunto de subcategorías que aquí solamente mencionaré, pero que pueden ser consultadas en el paper en cuestión: Perspectiva, Topografía y Entorno.

Tiempo: es una de las categorías más complejas por la mutabilidad que presenta. El tratamiento del tiempo varía de una producción a otra, e incluso al interior mismo de un videojuego puede haber variabilidad en relación a las nociones temporales. Algunos de sus elementos a analizar son: tipo de turno, representación y teleología.

Estructura del jugador: a simple vista podríamos decir que la principal diferencia se da entre los juegos de un participante y los que son para multijugadores. Pero cada vez más, esta dimensión se ve modificada por los videojuegos que van apareciendo en el mercado; por lo que no solo es importante la cantidad de jugadores que pueden formar parte de una partida, sino el modo en el que lo hacen y cuál es su agencia dentro de los roles que desempeñan. Algunas de las categorías internas que los investigadores presentan son: un jugador, dos jugadores, multijugador, equipo simple, equipo doble o equipo de más de dos jugadores.

Control: se trata de observar el comportamiento del jugador en relación con los controles y la obtención de cualquier tipo de recompensa. Las subcategorías que plantean para su análisis son: mutabilidad, *salvabilidad* (la posibilidad de realizar guardas de los avances durante la partida) y determinismo. Cada una contiene en su interior otros posibles aspectos a tener en cuenta.

Reglas: este elemento es el más importante y al mismo tiempo el más difícil de clasificar, ya que es bastante sencillo crear un videojuego que rompa con las estructuras de reglas precedentes. A nivel general se presentan tres modelos orientados a la consecución de determinados resultados: las reglas topológicas, las basadas en el tiempo y las basadas en los objetivos.

Según los autores, este modelo de análisis, no solo es aplicable a cualquier videojuego, con la finalidad de particularizar sus rasgos característicos; también permite predecir cómo serán los videojuegos creados con posterioridad, por medio de la modificación de alguno de los elementos constitutivos de las dimensiones de análisis descritas.

Siguiendo la corriente ludológica pero planteando un nuevo modelo de análisis que no remite solo a la clasificación de los videojuegos, aparecen en la discusión los investigadores Geoff King y Tania Krzywinska, quienes, en la introducción de su libro *ScreenPlay: cinema/video games/interfaces* (2002), establecen cuatro niveles que permiten el análisis de los videojuegos. Posteriormente, Thomas Apperley (2006) ampliará el planteo inicial para interpretar

estos niveles como capas formativas de la interacción *ergódica*³¹ que presentan los videojuegos. Los niveles en cuestión son los siguientes:

Género: aquí los autores apelan al concepto de ergodicidad, y refieren por medio de esta característica a la intención de distinguir las mecánicas dominantes de cada videojuego. No plantean ninguna disrupción en relación a la definición de los distintos géneros, sino que se valen de los ya establecidos y utilizados masivamente dentro de la comunidad.

Plataforma: refiere al *hardware* donde se ejecuta el juego. Muchas veces la plataforma dicta los espacios y las relaciones sociales que toman lugar en el juego.

Modo: es la categoría más vaga; según los autores, refiere al modo en el que es experimentado el mundo del juego por los jugadores. Puede suponerse que esta categoría tiene relación con los factores ambientales y experienciales relacionados específicamente con las nociones espacio-temporales que plantea cada videojuego.

Medio: lo plantean para referirse a la descripción del género visual del videojuego. Desde la ludología este aspecto ha sido criticado como criterio de análisis ya que se aleja de la especificidad medial del videojuego y se acerca a puntos de vista analíticos mayormente vinculados a la narratología.

El interés por este modelo viene dado por el complemento que aporta al momento de ampliar el panorama de observación: si bien el género pasa a ser un elemento más de análisis a la hora de analizar los videojuegos, el modelo brinda algunas pautas que pueden ser de gran utilidad a la hora de realizar una clasificación de los videojuegos, ya que amplían los elementos a tener en cuenta a la hora de realizar una tarea de clasificación.

Adams sostiene que el estudio de los géneros en los videojuegos se ha convertido en un espacio de confusión, y que no se puede llevar a cabo su estudio como si se tratara de un elemento más entre tantos otros. En cambio,

Los géneros en los videojuegos están determinados por el desarrollo de la sesión de juego: qué desafíos enfrenta el jugador y qué acciones realiza para sobreponerse a estos. Por lo que claramente tenemos juegos de deporte, de disparos, de carreras y demás (Adams, 2009, p.2; traducción propia)³².

Así, los géneros de los videojuegos estarían definidos por las mecánicas que predominan en las sesiones de juego; y de la misma manera en la que existen categorías de géneros más amplias, estas pueden separarse en subcategorías que permiten al investigador tener en cuenta otros aspectos que hacen a la pertenencia de un videojuego a un determinado género y su correspondiente subgénero. Adams no deja de lado, sin embargo, la idea de que los géneros

³¹ El concepto de ergodicidad es desarrollado por Aarseth y refiere al esfuerzo no trivial, es decir, a la activa y necesaria participación del jugador que implica el desarrollo de una narrativa ficcional en los videojuegos.

³² «Video game genres are determined by gameplay: what challenges face the player and what actions he takes to overcome those challenges. So we clearly have sports games, shooter games, racing games, and so on» (Adams, 2009, p.2).

son categorías que poseen cierta fluidez en su constitución, y que la pertenencia de una obra a un género no niega la posibilidad de que esa misma obra se identifique con otra categoría genérica. Esto explica que en momentos históricos de explosividad creativa dentro de un medio, como se podría entender la situación actual dentro de los videojuegos, exista una diversificación e incluso la emergencia de categorías, lo que tiende a aportar cierto grado de confusión a la cuestión; aunque no debemos perder de vista que el proceso histórico continuará, y que el uso recurrente o no de estas nuevas categorías implicará que estas se consoliden en los usos cotidianos o que tiendan a desaparecer.

Un estudio de la producción de videojuegos desde los videojuegos

Un fenómeno en el que podemos ahondar para profundizar el análisis sobre los videojuegos y sus rasgos identitarios, es la observación de los videojuegos que presentan como propuesta de jugabilidad la idea de poner al jugador como protagonista de la experiencia de creación de un videojuego: ya sea proponiendo, por medio de la interacción, que ocupe el lugar de los distintos integrantes de un equipo de producción; o también ubicando al jugador como protagonista dentro de la narración de un proceso creativo. Existen tres conceptos, a los que William Mitchell hace referencia en su libro *La ciencia de la imagen* (2019), que nos permiten analizar algunas de las cuestiones que este tipo de *meta videojuegos* nos plantea.

En primera instancia, la noción de giro pictórico, establece un cambio en el pensamiento moderno, ahora orientado a paradigmas visuales. Este nuevo paradigma nos lleva a pensar no solo en estudios enfocados en el análisis de la cultura visual, sino también en la teoría como productora de nuevas imágenes, que podemos definir dentro de lo que Mitchell establece como *metaimágenes*. En este sentido, vemos cómo algunos creadores de videojuegos empiezan a plantear reflexiones sobre su práctica, ya no desde ya no a partir de estudios sobre las tareas de producción de un videojuego, sino dándole espacio a estas reflexiones por medio de la misma práctica de creación de un videojuego, que brinda entonces la posibilidad de explorar, entender y criticar al medio desde los mismos recursos que este les brinda. Este cuestionamiento sobre la práctica propia, que en otros dispositivos resulta difícil de exteriorizar más allá de los límites disciplinares, en la creación de videojuegos queda expuesta al público en general, a quien quiera recibirla, a quien se sienta interpelado y quiera participar. Es así como el jugador ya no se ubica en el espacio de ese otro espectador, como un tercero que no forma parte del proceso y que, por lo tanto, no aporta a esta reflexión; sino que muchas veces se ubica como protagonista, incluso se apela a su subjetividad en primera persona, y se concentran todos los recursos narrativos para lograr su participación activa y ergódica. El jugador participa así de esta reflexión por medio de la interacción con el juego, a través de la acción de jugar; pero también desde todos los demás procesos que implican formar parte de una comunidad de jugadores, lo que significa que esta reflexión se extiende posteriormente, toma distancia y se traslada a otros espacios que le

pertenecen a la comunidad de los jugadores y desarrolladores (es lo que encontramos en las diversas plataformas digitales como opiniones, revisiones, reseñas, críticas y demás, que los jugadores hacen sobre cada videojuego).

Otra noción que aparece en Mitchell y que acompaña la premisa de los videojuegos meta, a la vez que complementa a la noción de giro pictórico, es el concepto de metaimagen, que define de la siguiente manera: «Cabe señalar un sentido en el que cualquier imagen puede convertirse en una metaimagen cada vez que se emplea como un dispositivo para reflexionar sobre la naturaleza de las imágenes» (2019, p. 29). Tomando esto como premisa, podemos observar este proceso a lo largo de esta investigación; ya que no todos los casos de estudio que se tomaron como punto de partida son videojuegos meta, pero desde el momento en que se los utiliza para analizar su propio dispositivo, y más ampliamente su medio, se los está ubicando dentro de la categoría de las metaimágenes. Paralelamente existe, también, un fenómeno bastante común a la comunidad de jugadores, que es el momento en el que se encuentra un *bug*³³ en un videojuego. Esta situación suele llevar a que el jugador vaya en búsqueda de «romper» la obra; no nos referimos literalmente a la acción de romperlo, pero sí a la acción de poner a prueba hasta dónde llega ese error, y qué nos puede mostrar de esta lógica que escapa al jugador, de esta caja negra³⁴ sobre la cual operamos pero que desconocemos a nivel técnico. Esta acción, que en una primera instancia puede parecer de carácter errático, parte de la necesidad de comprender cómo nace ese fenómeno del que estamos siendo parte; lo que suele ser muchas veces aprovechado como recurso narrativo y reflexivo por los desarrolladores, como sucede en *The Stanley Parable* (2011) en el transcurso del episodio 9³⁵.

Finalmente, Mitchell toma de McLuhan, uno de los teóricos sobre medios más importantes del siglo pasado, la noción de estética de los medios y refiere a ella de la siguiente manera: «Como diría McLuhan el medio implica “mensaje”, mientras que la estética versa sobre el masaje del cuerpo, sus extensiones y sus sentidos» (Mitchell, 2019, p. 109). De esta manera, la noción remite a una doble funcionalidad mediática: la primera versa sobre las posibilidades comunicacionales del medio, mientras que la segunda se vincula a los efectos estéticos que persiguen los medios. En relación a esta segunda faceta, McLuhan sostenía que quienes lograrían una mayor comprensión de los medios serían los artistas dispuestos a jugar con y sobre las distintas posibilidades sensoriales que los medios ofrecen, algo que se ve reflejado en la industria de los videojuegos. Mitchell suma a estos aspectos el concepto de remediación, y es así como sostiene que las clasificaciones que surgen relacionadas con la estética de los medios son de orden conservador, ya que no se trata de la aparición de nuevas nociones estéticas que

³³ Se habla de *bug* cuando nos encontramos ante un error de desarrollo que afecta el rendimiento del juego, muchas veces de manera poco perceptible si ha superado la etapa de testeo.

³⁴ Esta noción de caja negra es tomada del libro *Hacia una Filosofía de la Fotografía* (1983) de Vilém Flusser, donde el autor hace referencia a la fotografía como práctica, y, específicamente, a la cámara fotográfica como un aparato con el cual el fotógrafo puede trabajar utilizando un *input* y obteniendo un *output* (la fotografía) como resultado, pero cuyo funcionamiento interior, que lleva a la producción de ese resultado final, desconoce. Sobre esto mismo Flusser sostiene que las cámaras fotográficas son aparatos, por tanto cajas negras científicas, que juegan a simular el modo de pensamiento humano.

³⁵ Wreden, D. (2011). *The Stanley Parable*. Episode 9. Recuperado de <https://youtu.be/y6btTiexNZQ>

van de la mano de nuevos fenómenos mediales; por el contrario, se trata de una constante remediación de formas antiguas como las presentes en el arte pictórico, el sonido y la escritura. Esto es algo que se manifiesta en los videojuegos de manera bastante clara, con variaciones en las proporciones de los distintos elementos sensoriales.

Existen dentro de los videojuegos diferentes enfoques al respecto de cómo plantear una reflexión sobre el propio medio, y sobre las capacidades del dispositivo. Algunos lo hacen desde el humor y la parodia, como podemos observar en *The Stanley Parable*; otros desde una visión más dramática y oscura como sucede en *The Beginner's Guide* (2015). Incluso existen producciones que plantean estas reflexiones en videojuegos pensados para un público infantil, como es el caso del desarrollo local Develobears, que permite a los más pequeños comprender cuáles son los roles que hacen a un estudio de videojuegos y qué tareas implica el desarrollo de un videojuego.

Si bien podemos considerar que la creación de videojuegos desde sus inicios implica una constante reflexión sobre el hacer propio, la aparición y comercialización de videojuegos que visibilizan intencionalmente esta reflexión nos permite muchas veces también observar cuáles son los posicionamientos de estos distintos actores dentro de su campo y cuál es la vivencia que generan alrededor de esta práctica; tenemos como ejemplo, en dos de los videojuegos citados, visiones dispares aportadas por un mismo creador: Davey Wreden, encargado del desarrollo tanto de *The Beginner's Guide* como de *The Stanley Parable*. El primero nos muestra un panorama mucho más reflexivo sobre los videojuegos, las prácticas de creación y la afectación psicológica que estas pueden producir sobre los creadores y determinados tipos de personalidades; el segundo, en cambio, nos hace reflexionar sobre los límites de los videojuegos, apelando a la idea de la infinita posibilidad de elecciones de caminos que paso a paso, por medio del humor y la sátira, se ve coartada por la misma imposibilidad física de ofrecer infinitas opciones narrativas y de acción al jugador. Otro modo de encarar esta reflexión la encontramos en Develobears, videojuego desarrollado por un estudio platense, que pone al jugador a desempeñarse en los distintos roles que conforman a un equipo de desarrollo, poniendo sobre la mesa cuestiones relacionadas con la división de tareas, la conformación de equipos de producción y el eventual éxito o fracaso que puede devenir de estas elecciones. La simpleza de este trabajo no es menos relevante, si nos ponemos a pensar que está orientada a un público infantil que, sin embargo, ya tiene la posibilidad de empezar a comprender cómo es la inserción en el mundo productivo de los adultos por medio de la acción de jugar.

Consideraciones finales

El conjunto de nociones con relación al campo de los videojuegos que se ha recopilado en los párrafos precedentes corrobora que las certezas son pocas a la hora de plantear definiciones claras; pero al mismo tiempo nos muestra que hay puntos en común entre las distintas corrientes de pensamiento, lo que empieza a delimitar un camino que debe ser inevitablemente recorrido a

nivel epistemológico. La utilización de constructos teóricos provenientes de disciplinas preexistentes (como la semiótica, los estudios sobre cine y la cultura visual), repetidos luego en teorías que se plantean como innovadoras y con única referencia al campo de los videojuegos, es la muestra de la imposibilidad que plantea la creación de una teoría desde cero. Podemos enfocarnos en los aspectos que hacen a los videojuegos particulares pero es imposible dejar de lado las construcciones conceptuales anteriores.

El estudio académico, en principio orientado por las lógicas de estudio de los géneros en el cine y la literatura, planteó la utilización de diversos criterios que permitieran el ordenamiento de los géneros, como por ejemplo su carácter narrativo, el tipo de experiencia, su estructura, entre otros. Todos estos criterios se encontraban apoyados en los rasgos representacionales de las producciones; ahora bien, cuando estos elementos resultaban insatisfactorios e insuficientes a los fines requeridos, en ocasiones se buscó la implementación de nuevos criterios de análisis que posteriormente decantaron en la creación de tipologías muchas veces contradictorias, como consecuencia de la carencia de criterios unificados sobre los cuales fundamentar las clasificaciones que sostenían.

Otro aspecto que acompaña estos problemas es que ya no es posible hablar en ningún medio de la existencia de géneros «puros»: los géneros se han disipado y ya ninguna obra, mucho menos en el caso de los videojuegos, pertenece y se identifica con una sola categoría genérica. Así mismo, no se debe perder de vista el carácter histórico de los géneros; puede darse, y es lo que ha ido sucediendo a lo largo del tiempo, que aparezcan nuevos géneros como producto de la combinación de rasgos presentes en géneros anteriores, lo que podríamos definir como géneros híbridos. Los géneros, en cambio, no pueden desaparecer, sino que más bien recorren un ciclo donde en determinadas épocas algunos toman más relevancia que otros, se popularizan y se ponen de moda. En este sentido, debe mencionarse algo que también resalta Aarseth, sobre el mantenimiento actual de muchas de las etiquetas genéricas que tuvieron su origen en la década de los '80 y que se encuentran fuertemente basadas en limitaciones tecnológicas características de la época: si bien este hecho permite categorizar e historizar la existencia de diversas producciones, al mismo tiempo vuelve confusa su aplicación sobre producciones actuales que no se adaptan a estos estándares.

Tampoco debemos perder de vista el carácter híbrido del medio de los videojuegos. Por más que se pretenda la institución disciplinar de su estudio individualizado, no podemos negar las relaciones que mantiene con otros medios anteriores y contemporáneos que dieron lugar a su aparición. En verdad, como sostiene David Clearwater:

Los videojuegos, el cine y la televisión tienen de hecho mucho en común: son todos productos audiovisuales con potencial para la experimentación, documentación y formas basadas en la narrativa (siendo capaces incluso de un alto grado de refinamiento formal y estético); comparten similitudes sobre cómo se vinculan a la formación sub-cultural o a la formación de la cultura popular dominante; hay concordancia y yuxtaposición en las relaciones entre estudios y audiencias en cada medio; podemos ver coincidencias en los

modelos de producción (variando desde pequeños equipos creativos a grandes producciones industriales); también al nivel de las estructuras de publicación, distribución y mercadotecnia (Clearwater, 2011, p. 38; traducción propia)³⁶.

Para concluir, sería relevante recalcar la necesidad de aunar propósitos y visiones entre la industria y la academia. La industria entiende los géneros desde una perspectiva funcional, es decir, piensa la posibilidad de producir bajo ciertas fórmulas y de comercializar o generar una recepción bajo preceptos similares; la academia tiende a ver las herramientas como el género desde sus posibilidades analíticas, lo que muchas veces produce extensas e inútiles tipologías clasificatorias, que no resultan de ningún interés para los sectores industriales ni para los jugadores, ambos actores vitales para la continuidad de este campo. El establecimiento de modelos que puedan ser de uso masivo y popular puede permitir también el estudio del comportamiento de estos distintos actores dentro del campo disciplinar y de la industria cultural; al mismo tiempo, el estudio de los géneros en los videojuegos debe servir, como se ha intentado aquí, para generar un recorrido historiográfico del medio en sí mismo, aspecto fundamental a la hora de pensar el estudio de los videojuegos mediante la legitimación disciplinar de otros campos adyacentes.

Referencias

- Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. In N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (45-55). Cambridge: MIT Press.
- Aarseth, E., Smedstad, S. and Sunnanå, L (2003). A multidimensional typology of games. *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up, 2*, 48-53. Recuperado de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.52481.pdf>
- Adams, E. (9 de julio de 2009). The Designer's Notebook: Sorting Out the Genre Muddle [Entrada de blog]. Recuperado de https://www.gamasutra.com/view/feature/132463/the_designers_notebook_sorting_.php
- Altman, R. (2000). ¿Qué se suele entender por género cinematográfico?. En *Los géneros cinematográficos* (33-78). Barcelona: Paidós.
- Apperley, T. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6-23.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós
- Avix Estudio (2015). *Develobears* (Versión online) [Videojuego]. La Plata: Avix Estudio.

³⁶ «Videogames, film, and television do indeed have much in common: they are all audio-visual media with potential for experimental, documentary, and narrative-based forms (including being capable of a high degree of formal and aesthetic refinement); they share similarities in how they can become linked to sub-cultural formation or mainstream popular culture; there are similar (and overlapping) relationships between studios and audiences in each medium; we can see similarities in production models (varying from small creative teams to large industrial productions) as well as similar publishing, distribution and marketing structures».

- Bajtín, M. [1979] (1999). El problema de los géneros discursivos. En *Estética de la creación verbal* (248-256). México D.F.: Siglo XXI.
- Clearwater, D. (2011). What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 5(8), 29-49.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. New York: McGraw-Hill Osborne Media.
- King, G. and Krzywinska, T. (Eds.) (2002). *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower Press.
- Manovich, L. (2006). ¿Qué son los nuevos medios?. En *El lenguaje de los nuevos medios* (3-27). Buenos Aires: Paidós.
- Mitchell, W. J. T. (2019). *La ciencia de la imagen*. Madrid: Akal.
- Steimberg, O. (1998). Texto y contexto del género. En *Semiótica de los medios masivos* (45-88). Buenos Aires: Atuel.
- Wolf, M. (2001). Genre and Video Game. In *The Medium of the Video Game* (113-136). Austin: University of Texas.
- Wreden, D. (2011). *The Stanley Parable* (versión para PC) [Videojuego]. Austin: Galactic Cafe.
- Wreden, D. (2015). *The Beginner's Guide* (version para PC) [Videojuego]. Austin: Everything Unlimited Ltd.