

Jugando, narrando y actuando:
literatura y videojuegos en simuladores inversivos
El caso de *Prey*

Juan Martín Rodríguez

Trabajo de Grado para optar por los títulos de Estudios Literarios y Comunicación Social,
Énfasis Editorial

Dirigido por Jaime Alejandro Rodríguez



Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Literatura
Facultad de Comunicación y Lenguaje
Estudios Literarios / Comunicación Social

Bogotá D.C., 2018

REGLAMENTO DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

Artículo 23

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por los alumnos en sus trabajos de grado, solo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católicos y porque el trabajo no contenga ataques y polémicas puramente personales, antes bien, se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

Contenidos

Introducción.....	4
Capítulo 1: ¿Qué son los videojuegos?	8
1.1 La no-representación y la simulación	8
1.2 Agencia: el juego como cibertexto	13
1.3 Inmersión: Ficciones digitales y telepresencia	17
1.4 Cómo sumergirse y el verbo saltar	21
1.5 Afectación: controles y teleplasticidad	25
1.6 Afectación y sentir	30
1.7 Conclusiones	30
Capítulo 2: jugar, jugar y sistemas	32
2.1 Jugar, jugable, jugabilidad	34
2.2 Mecánicas	37
2.3 Sistemas. Todo son sistemas.....	38
2.4 Conclusiones	40
Capítulo 3: Narración	43
3.1 Narratología y videojuegos	44
3.2 Operaciones de unidad.....	47
3.3 Mal de la simulación y disonancia y consonancia ludonarrativa.....	51
3.4 Conclusión	55
Capítulo 4: Simuladores inmersivos.....	57
3.1 ¿Qué es un simulador inmersivo?.....	58
3.2 Prey: ciencia ficción y pistolas de pegante	59
3.3 Primer pilar: Agencia.....	64
3.4 Segundo Pilar: Sistemas y juegos sistémicos	66
3.5 Tercer pilar: Emergentes.....	69
3.6 Conclusiones	73
Conclusiones globales	76
Referencias	79

Introducción

En la búsqueda por encontrar un problema que fuera pertinente tanto a los Estudios Literarios como a la Comunicación, ambas desde el lente de los Estudios Editoriales, encontré en los videojuegos la posibilidad de tejer un puente entre las disciplinas que estudié a lo largo de mis dos carreras. Especialmente es en el pensamiento crítico de videojuegos y en lo que podríamos llamar los problemas “editoriales” que estos presentan donde encontré un puente fructífero que tejiera relaciones importantes entre videojuegos y literatura. Esta tesis es un intento por tejer uno de estos puentes y dar cuenta de cómo el pensamiento literario puede aportar a pensar críticamente los videojuegos y cómo pensar en videojuegos puede aportar a los estudios literarios.

Este intento también va de la mano de la certeza del valor que desarrollar la lectura crítica de videojuegos tiene para ambas disciplinas. Los videojuegos se han convertido recientemente en una de las industrias culturales más grandes y con más rápido crecimiento del mundo y observar los fenómenos que desatan del consumo de estos dispositivos culturales es del pleno interés para literatos y comunicadores cuyos destinos profesionales seguramente han de converger en algún momento con esta industria de masas¹. Por ello, la lectura crítica y la pedagogía que puede acompañar a ésta es clave para acercarse a entender cómo estos dispositivos afectan el panorama cultural al que nos enfrentamos en el siglo XXI.

Mi óptica particular parte de lo que se podría llamar un problema de diseño a la hora de escribir historias para videojuegos, pero que al principio lo pensé solamente como un problema narratológico. Un problema similar existe en el traslado mediático de ficciones de

¹ Sin mencionar las posibilidades de empleo que ofrece una industria con equipos multidisciplinares.

la literatura al cine, pues no es lo mismo escribir literatura que cine. Cada dispositivo mediático tiene unas características y exigencias que modifican la ficción, así se trate del mismo argumento.

Y ciertamente no es lo mismo escribir videojuegos que literatura o cine. Los videojuegos tienen una serie de características muy peculiares que exigen al diseñador/escritor estructuras del pensar diferentes. No considerarlas es seguramente una de las principales razones por las cuales la proporción de videojuegos que podemos caracterizar como “bien escritos” es tan pequeña. A grandes rasgos, la industria no ha explorado suficiente ni interiorizado estas exigencias narrativas y las tendencias del mercado apuntan al desarrollo de experiencias particularmente cinematográficas.

Esto llevó a preguntarme cuál sería el tipo de videojuego que mejor explora las características del medio para contar historias, pero *historias de videojuegos*, no historias literarias o historias cinematográficas y, en esta búsqueda: cómo pensar críticamente en los videojuegos para poder encontrar estas características. Esto me llevó a concluir que para pensar críticamente en los videojuegos es menester tener una comprensión técnica y conceptual de cómo opera este tipo de dispositivo cultural.

Así, esta tesis busca señalar este proceso de desglose crítico de los videojuegos, desde sus aspectos técnicos y conceptuales, para poder desembocar en el género que he identificado como aquel que mejor integra las características únicas de estos dispositivos: la agencia, la inmersión y la afectación. Para ello me valdré de *Prey*, un simulador inmersivo² desarrollado por Arkane Studios y publicado por Bethesda Softworks en el 2017.

² El género que identifiqué.

En el primer capítulo definiré qué son los videojuegos en calidad de simulaciones, cibertextos y ficciones digitales. Esto permitirá entender cuales son las peculiaridades de la agencia, la inmersión y la afectación en términos globales, marcando las claras diferencias que operan entre este y otros dispositivos culturales.

En el segundo capítulo definiré tal vez el fenómeno más importante para los videojuegos: la jugabilidad. Qué es la jugabilidad es una discusión algo técnica, pero crucial para entender lo diferente de la naturaleza del *jugar* como lo entendemos cotidianamente y el jugar a videojuegos.

En el tercer capítulo exploraré dos perspectivas de lectura crítica de videojuegos en relación con la narración en los mismos. La primera, de Espen Aarseth, hace un puente entre narratología y videojuegos desde una perspectiva de estructuras y modelo de diseño. La segunda, de Ian Bogost, es un matrimonio entre teorías de sistemas y teorías literarias que ahonda más en los aspectos particulares de los juegos y la experiencia que se tiene de estos.

En el cuarto capítulo ahondaré en la exploración de *Prey* y cómo los simuladores inmersivos operan desde una filosofía de diseño que coincide con las exigencias de las tres características que he señalado, apoyándome en las perspectivas de Aarseth y Bogost.

Con esta tesis propongo señalar los conocimientos y herramientas que un lector de videojuegos necesita para hacer un ejercicio crítico. No propongo una metodología para el estudio de los videojuegos, pero al menos sí una parte del marco técnico, conceptual y cultural que una pedagogía que los considere como objeto de estudio requeriría, especialmente a la hora de buscar líneas de pensamiento que emanen de los videojuegos hacia otras disciplinas.

Capítulo 1: ¿Qué son los videojuegos?

Lo quieran o no los detractores y puristas, los videojuegos han entrado al panteón de las artes. Pero esto no es porque sean “estéticos” o “bellos”, sino porque, como el cine, la literatura, la pintura y la poesía, los videojuegos son hoy en día un importante vehículo de pensamiento. Sin embargo, no basta reconocer que hoy en día existen como canal de ideas, sino entender cómo lo hacen y para ello hay que pensar en los videojuegos bajo sus propios términos. Tomar prestado de la terminología de otros artefactos culturales es útil, pero tiene sus limitaciones. La literatura y el cine –las artes que más se “acercan”– se agotan como marcos de exploración muy rápidamente.

Es menester, entonces, definir bien a los videojuegos para comprender cómo interactuamos con ellos, cómo podemos hacer una lectura de ellos; porque en los videojuegos ya no se trata de la suspensión de la incredulidad, sino de la agencia, la inmersión y la afectación de los jugadores. Se trata de jugarlos y a la vez leerlos porque un videojuego “está claro no es puramente un juego, sino una pieza de software que contiene, entre otras cosas, un juego”. (Aarseth, 2012)

1.1 La no-representación y la simulación

Las simulaciones les permiten a los jugadores no sólo explorar el espacio sino un *espacio de posibilidad*. Pueden hacer su propia diversión, contar sus propias historias, resolver problemas como quieran y ver las consecuencias de sus decisiones. Eso es lo que los juegos pueden hacer que ningún otro medio en la historia de la humanidad es capaz de hacer (Spector, 2015).

Todo el tiempo estamos representando cosas. Todo fenómeno humano que provenga del lenguaje –un universo amplísimo de cosas– está a veces cifrado en representaciones. Estas son una de las principales formas de la producción de sentido y su transmisión a otros

seres humanos, ya sea a través de signos, símbolos, gestos, sustituciones, actos, etc. Por ello no ha de sorprendernos que todas las formas de arte tradicionales sean principalmente representacionales o miméticos: son soportes de producción de descripciones de características y secuencias de eventos que debemos interpretar y que requieren traslados significativos (metáfora) para dar a entender una realidad.

Entonces, si pensamos en los videojuegos como arte o dispositivos culturales, podríamos concluir que son un tipo más de representación. ¿No es acaso *Call of Duty: World at War* (Treyarch, 2008) una *representación* de la segunda guerra mundial?

En términos muy llanos, sí. Los videojuegos están constantemente representando aspectos de la realidad (o alguna realidad), pues hacen uso de varios lenguajes (escrito, sonoro, cinematográfico, etc.) para comunicar ideas, eventos, acciones, relatos, sentimientos. Como sucede en el cine, la fotografía o la literatura, en los videojuegos se pueden producir descripciones de características y secuencias de acciones abiertas o dispuestas a la interpretación (representaciones). Sin embargo, esta capacidad es secundaria y no aquello que les diferencia de otros medios.

Lo correcto sería decir que dentro de los videojuegos *hay* representaciones o que las representaciones *son una parte de* la unidad que podemos llamar “videojuego”:

(...) [los videojuegos] no son simplemente “juegos”, sino complejos programas de software que pueden simular cualquier medio incluyendo cine, texto/novela, novela gráfica y, además, simular juegos de mesa y deportes. Cometemos el error de usar el término metonímico “juegos” para hablar de software que en realidad son paquetes cross-media integrados (Aarseth, 2012, pág. 130).

Una secuencia de signos de un juego para un observador externo puede verse idéntica³ a una secuencia de signos de una película (Frasca, *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, 2003, pág. 3) y también podría consumirse de una forma similar. Un recorte editado de escenas y cinemáticas del juego de Treyarch podría verse en Youtube como una película CGI de la segunda guerra mundial, por ejemplo.

Otras formas de consumo de videojuegos como representaciones son *let's play*⁴ o el *live streaming*⁵ de partidas de juego en plataformas como Youtube o Twitch.tv: el espectador se ubica frente a una pantalla y consume una secuencia de acciones que se desenvuelven sin que éste intervenga de ninguna manera como si fuera una película.

Pero videos del juego no son el juego per se, como los fotogramas estáticos de una película no dan cuenta de lo que sucede en esta: un juego no puede ser comprendido a plenitud simplemente por su *output* (resultado observable). Es menester que el juego sea *jugado* porque *no sólo son* esa secuencia de imágenes y textos: “Los videojuegos tienen el potencial de representar la realidad no como una serie de textos o imágenes, sino como un sistema dinámico que puede evolucionar y cambiar” (Frasca, 2001, pág. 1).

Entonces lo primero: no basta con *ver* videojuegos para *entender* videojuegos. Hay que, a lo sumo, haber jugado o ser un jugador para poder relacionarse con la experiencia. La

³ Guardadas las proporciones.

⁴ Un *let's play*, “juguemos” en español, es un tipo de serie de videos que documenta a un videojugador pasándose/venciendo/recorriendo un videojuego. No son guías de trucos ni guías de progreso de juego en la medida que se enfoca en la experiencia individual del jugador recorriendo el juego. Con frecuencia el *let's play* está acompañado de comentarios humorísticos, irreverentes o críticos de parte del jugador. A diferencia del *streaming* en vivo que son experiencias espontaneas, los *let's plays* tienden a ser videos editados, con guion de narración.

⁵ El *live stream* o *streaming en vivo* son videos que simultáneamente están siendo grabados y distribuidos en tiempo real al espectador.

sola representación no basta porque no son representaciones. Sería como hablar de un plato de comida después de sólo ver fotos y sin jamás haberlo probado: superficial.

Jesper Juul dice lo siguiente en *Half Real* (2005):

Jugar a un videojuego es (...) interactuar con reglas reales mientras se imagina un mundo ficticio, y un videojuego es un conjunto de reglas además de un mundo ficticio (Juul, 2005).

Pese a la redundancia de la frase de Juul, lo cierto es que los videojuegos no son *secuencias* de cosas o representaciones sino *programas*: conjuntos de sistemas que interactúan unos con otros. Y todo lo que pasa dentro de ellos ha sido programado previamente⁶. Lo que verás, cómo lo verás y cómo y hasta qué punto puedes interactuar con lo que está frente a ti está dado por unas reglas establecidas por un grupo de programadores y diseñadores. Pero no se trata aquí de Microsoft Word o Excel o Chrome –tres programas conocidos– sino puntualmente programas de *simulaciones*.

Podemos definir la simulación como un modelo de un sistema (fuente) a través de otro sistema diferente (en este caso la digitalización y la programación) que no sólo mantiene algunos comportamientos del sistema original (la realidad), sino que además reproduce algunos de estos comportamientos a través de una serie de reglas (Frasca, 2001, pág. 1). Por ejemplo, un modelo a escala de un avión utilizado para probar su aerodinamismo es una simulación. Hay una fuente (el avión real), un modelo o sistema diferente (el avioncito a escala) y un experimento con una serie de reglas que simulan condiciones de la fuente. Los computadores lo que han hecho es facilitarnos la vida y permitirnos hacer simulaciones más

⁶ *Programado previamente* por los desarrolladores no significa exactamente que ha sido planeado: hay contingencias dentro de algunos juegos con sistemas complejos que no pueden ser previstos, pero están dentro de las posibilidades del programa. Más adelante ahondaré en esto.

complejas, con más elementos o contingencias, dándonos mayor cantidad y más precisos datos sobre los sistemas que queremos simular.

Pero tampoco hay que pensar en experimentos como el del aerodinamismo para entender las simulaciones. El mejor ejemplo de una simulación con el que muchas personas están familiarizadas son las carpetas de Windows o Mac. La “carpeta” simula una carpeta de la vida real: puede abrirse y ahí “dentro” pueden guardarse archivos y estos pueden ser etiquetados y ordenados. Sin embargo, la carpeta virtual no es una representación fidedigna de la carpeta real: no está hecha de cartón, no la podemos doblar, no podemos regar café sobre ella –al menos no de la misma manera–.

En *Videogames of the Oppressed* Frasca agrega que los juguetes también operan como simulaciones: son modelos de otros sistemas. Para elaborar Frasca cita a Paul Fishwick (1994):

El uso de la simulación es una actividad que es tan natural como un niño que juega con sus juguetes. Para entender la realidad y toda su complejidad debemos construir objetos artificiales y dinámicamente actuar roles con ellos. La simulación por computadores es el equivalente electrónico a este tipo de juego de rol (Frasca, 2001, pág. 24).

El ser simulaciones hace que los videojuegos operen de una forma fundamentalmente distinta a otros artefactos culturales cuya operación principal frente al lector es la representación. En la simulación lo que se está siendo es *presentando* un sistema para que interactuemos con él, participemos en *simularlo*. Esto implica que jugar un videojuego (consumirlo, leerlo, actuarlo, etc.) está atado a una realidad técnica que trastorna nuestra relación con ellos. Lo simulado no es *ficticio* o irreal, no es lo imaginario (pese a lo que Juul afirma): es la presentación de una realidad *otra* con la que interactuamos.

La clave aquí de las simulaciones es reconocer que el jugador o usuario está en constante interacción con distintos sistemas (reglas y mecánicas⁷) en un espacio. Sin la interacción, no hay juego.

1.2 Agencia: el juego como cibertexto

El ser simulaciones abre el videojuego a otras operaciones de lectura. No estamos sentados en un sillón leyendo y pasando páginas o mirando una película, estamos *actuando* sobre un algo mientras este *algo* reacciona a nosotros. No se trata aquí de leer *textos* sino de interactuar con *cibertextos*.

Este término fue acuñado por Espen Aarseth en 1997 en su libro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* donde Aarseth buscaba diferenciar a las narraciones de los juegos⁸ por su necesario y alto grado de *intervención del usuario* (ya no lector) y en lo distinto del ejercicio de lectura necesario para su recepción o consumo. Aarseth forma esta palabra a partir del libro *Cybernetics: Control and Communication in the Animal and the Machine* de Norbert Wiener, dónde lo cibernético es el concepto de y a su vez la disciplina del estudio de sistemas regulatorios en lo animal y lo mecánico: cualquier sistema que tenga un bucle de retroalimentación⁹. Y aunque hoy en día es utilizado con especial relación al universo de lo digital, el propio subtítulo de Wiener da cuenta de lo transdisciplinar del concepto, tanto de sistemas orgánicos como inorgánicos de comunicación y control, no limitado a aquellos producidos por computadora. La comprensión del concepto original,

⁷ En los videojuegos las mecánicas (*mechanics*) son constructos de reglas o métodos diseñados para la interacción con el juego. De esta interacción surge lo que se llama “jugabilidad” – concepto que exploraremos más adelante –.

⁸ Esta diferencia debe ser entendida desde la perspectiva del uso, la lectura y el consumo, pero no significa que los juegos no narren, sólo que son *materialmente* diferentes a las narraciones en textos.

⁹ *Feedback loop*

teniendo en cuenta su raíz griega, implica no sólo regulación sino *control* por lo que se ha ligado a las teorías psicológicas del *challenge-and-response*, y el conductismo.

Para llegar al concepto de cibertexto, Aarseth primero define lo que él llama “literatura ergódica¹⁰” (término también acuñado por Aarseth). Esta es una literatura en la que “un esfuerzo relevante (no-trivial) es necesario para permitir que el lector recorra el texto”¹¹ (Aarseth, 1997, pág. 3). Esto implica que debe haber entonces una literatura “no-ergódica” donde el esfuerzo para recorrer el texto sea trivial (recorrer con la vista las líneas de un texto es, en este caso trivial y extranoemático, o que no requiere pensamiento consciente). Sólo algunos textos dentro de la denominada literatura ergódica son cibertextos.

En el cibertexto el medio cobra mayor relevancia que en otros textos ergódicos, pues la forma (física, topológica, mecánica) cómo llegamos al mensaje es tan importante como el mensaje mismo. El medio es el mensaje, como decía Marshal McLuhan¹².

El concepto de cibertexto se enfoca en la organización mecánica del texto, proponiendo las complejidades del medio como una parte integral de intercambio literario. Aun así, también centra la atención en el consumidor, el usuario, del texto como una figura más integrada de lo que los teóricos de la estética de la recepción afirman. (...) Durante el proceso cibertextual el usuario habrá efectuado una secuencia semiótica y este movimiento selectivo es un trabajo de construcción física que los diversos conceptos de “lectura” no tienen en cuenta (Aarseth, 1997, pág. 1).

Esto no significa que, por ejemplo, la materialidad de un libro no tenga o pueda tener efectos sobre el lector y el proceso de lectura mismo (afectación). Es evidente que leer un libro en distintos soportes cambia nuestra recepción de este en alguna medida. Sin embargo,

¹⁰ Ergódico Aarseth lo construye a partir de las palabras griegas *ergon* y *hodos*, trabajo y camino.

¹¹ Una ficción hipertextual que le permita al lector moverse de un nodo de texto a otro de manera no lineal puede considerarse literatura ergódica porque requiere más que el simple esfuerzo de mover los ojos a lo largo de líneas de texto y voltear la página. Hay una interactividad mayor por parte del lector.

¹² Recordemos que Eric McLuhan murió este año en Bogotá... y recordemos a su padre.

en términos del contenido y el ejercicio de lectura, no mucho cambia si tenemos el libro en un soporte digital o uno material: dos lectores recorrerán exactamente el mismo texto de *Alicia en el país de las maravillas* y ejecutarán el mismo esfuerzo trivial con los ojos. Uno tendrá que darle vuelta a la página, otro tendrá que deslizar el dedo de lado a lado o de arriba para abajo. El segundo seguramente se cansará más rápido si está leyendo en una pantalla LED.

El texto, además, no cambia y podemos acceder a él, o cualquier parte de él, en todo momento. Ninguna parte del texto se cierra o cambia porque antes hallamos accedido a una parte distinta del texto. Esto sin dejar de reconocer que el fenómeno del “montaje¹³” –la yuxtaposición de dos o más textos en un orden específico– altera definitivamente nuestra manera de comprender las distintas partes de un texto. No altera su contenido, sólo nuestra interpretación de ellos.

Pero el cibertexto constantemente nos recuerda que hay decisiones que no hemos tomado, caminos ahora imposibles de recorrer, voces sin escuchar. El cibertexto se abre, se cierra o muta dependiendo de las decisiones que tomemos durante su lectura: “Cada decisión hará algunas partes del texto más o menos accesibles y nunca sabrás el resultado exacto de tus decisiones; eso es, [nunca sabrás] exactamente lo que te perdiste” (Aarseth, 1997, pág. 3). Como dice Aarseth, el placer del lector de textos es el placer de un *voyeur*: puede especular, conjeturar, pero está a salvo y es impotente. Por más que el *voyeur* lo desee no puede alterar el contenido bruto que se despliega a su mirar:

El lector de cibertexto, por otro lado, no está a salvo y, por consiguiente, puede argumentarse que no es un lector. El cibertexto pone su posible lector en riesgo: riesgo de rechazo. El esfuerzo y la energía que el cibertexto demanda aumenta la apuesta de

¹³ Montaje es un término cinematográfico que Julio Cortázar tomó prestado para describir el tipo de fenómeno que quiere que el lector activo experimente con sus textos.

la interpretación a una de intervención. Intentar conocer un cibertexto es una inversión de improvisación personal que puede resultar en intimidad o fracaso. Las tensiones presentes en el cibertexto, aunque no son incompatibles con aquellas del deseo narrativo, son también algo más: una lucha no simplemente por el entendimiento interpretativo, sino también por control narrativo (Aarseth, 1997, pág. 4).

El cibertexto de Aarseth no tiene que ser únicamente un medio digital. Aquellas literaturas que requieran de la participación de un *usuario* para la *construcción* del texto pueden considerarse cibertextos. Un libro como *Rayuela* de Julio Cortázar podría considerarse un cibertexto por su llamado a hacer del lector parte de su juego de construcción narrativa y literaria. Sin embargo, el control que ejerce este jugador-lector (cerca de, pero no exactamente un usuario) sobre el texto es mucho menor al tipo de control que encontramos en las simulaciones y el tipo de exploración posible está mucho más limitado por la topología del medio y en términos llanos el formato del libro limita la capacidad del cibertexto pues *Rayuela* no deja de tener el mismo contenido pese al camino lector que elijamos frente a él. Como bien lo dice Aarseth: es una búsqueda *lectora* por revelar una historia que *no puede ser* sin el usuario:

El lector de cibertextos es un jugador, un apostador; el cibertexto es un juego-mundo o un mundo-juego; es posible explorarlo, perderse y descubrir pasadizos secretos en estos textos, no metafóricamente, sino a través de la estructura topológica de la maquinaria textual. Esta no es la diferencia entre los juegos y la literatura, sino entre los juegos y las narrativas: declarar que no existe una diferencia entre juegos y narrativas es ignorar las cualidades esenciales de ambas categorías (Aarseth, 1997, págs. 4-5).

Este emparentar el cibertexto con el juego es clave para entender cómo operan los videojuegos: cómo nos enfrentamos a ellos como usuarios y qué los separa de otro tipo de experiencias estéticas. Aquí es clave entender que el jugador interviene constantemente la

simulación y esta intervención tiene repercusiones sobre el contenido de esta y cómo se desenvuelve. Como jugadores somos agentes dentro de la diégesis del juego.

Para volver al famoso juego de Treyarch, basta con darle inicio a una partida y simplemente *no hacer nada* para darse cuenta de que el juego no se desarrolla sin las acciones de un jugador. En la campaña¹⁴ desembarcamos como un soldado americano en las playas de Normandía en el D-Day: debemos asaltar la posición de los Nazis para asegurar la avanzada de los Aliados en este crucial momento de la guerra. Pero si, por casualidad, soltamos el control y no hacemos nada... no pasa nada. Lo más probable es que nos maten, sí, y fallemos el objetivo y tengamos que volver a comenzar, pero también es probable que la batalla se desarrolle alrededor nuestro extrañamente detenida en el tiempo, cientos de soldados estadounidenses sean masacrados en las playas de Francia por un tiempo infinito y nosotros, héroe catalizador del progreso de la Historia, nos quedemos de espectadores de un bucle sin fin. Sin el jugador actuando, nadie libera Francia. Sin nuestros comandos en el control, el juego no es.

Sin embargo, como la categoría de cibertexto está abierta a otras experiencias no digitales, es importante definir los videojuegos, además, como *ficciones digitales*.

1.3 Inmersión: Ficciones digitales y telepresencia

En su texto *¿Por qué la ficción?* Schaeffer argumenta que lo que diferencia los distintos tipos de ficción (libros, películas, juegos, teatro, etc.) es (1) la forma en la que cada dispositivo (“fingimiento lúdico”) nos permite acceder a su particular universo ficticio y (2)

¹⁴ La campaña de un videojuego es esencialmente lo que llamamos un “modo historia” en el que jugamos a lo largo de una serie de eventos, muchas veces guionados o planeados, que nos cuentan una historia de principio a fin. El modo campaña de un juego se contrapone a: modo competitivo (jugar contra otros) y modo arcade (jugar contra el tiempo, por puntos).

“la aspectualidad del universo representado, es decir, según la modalidad en que el universo ficcional se conforma en el proceso de inmersión mimética” (Schaeffer, 2002, pág. 9). Según Schaeffer, accedemos a las ficciones digitales a través de una sustitución de la identidad física que “implica al mismo tiempo una identificación personalizante y una mimesis actancial”. El videojuego entonces le permite al jugador proyectar sus acciones/intenciones dentro de un mundo virtual (un “fingimiento de una constelación situacional real”) y ejecutarlas ficcionalmente, así los acontecimientos intradieгéticos sólo pueden construirse por las acciones del sujeto que accede a este tipo de ficción.

Esto que Aarseth ha llamado “intervención del usuario en la ficción” y Schaeffer alude con su “tipo de acceso” que nos permite la ficción, es un fenómeno que podemos entender mejor como el *grado de inmersión* o *tipo de inmersión* que la ficción permite.

Sólo recientemente se ha aceptado en el castellano el uso de la palabra *immersivo* para describir experiencias como la realidad virtual que tienen un alto grado de estimulación sensorial que permite al usuario sentirse *más* en *ese* lugar/situación. En su libro *Hamlet in the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Janet H. Murray define así el fenómeno:

Inmersión es un término metafórico derivado de la experiencia física de estar sumergido bajo el agua. Nosotros buscamos este mismo sentimiento de una experiencia psicológica inmersiva que encontramos de zambullirnos en el mar o en una piscina: *la sensación de estar rodeados por una realidad completamente otra*, tan distinta como el agua lo es del aire, que acapara toda nuestra atención, todo nuestro aparato perceptivo (Murray, 1998).

Sin embargo, “inmersión¹⁵” no deja de ser un término englobante que –por su igual aparición como adjetivo para describir la experiencia de lectura de e interacción con ficciones

¹⁵ Siendo el término más común, lo seguiré usando a través del texto.

miméticas– es señalar el tipo de inmersión del que somos sujetos. Puntualmente, podemos llamar a este tipo de inmersión específica a los videojuegos *telepresencia* o *presencia espacial*: un fenómeno psicológico que emerge de forma distinta a la sola inmersión que se puede tener por la suspensión de incredulidad y cuando se lleva a últimas consecuencias ese pacto silencioso entre obra y lector.

En su artículo *A New Conception of Spatial Presence: Once Again, with Feeling* (2009) Thomas W. Schubert explica que la forma cómo emerge este sentimiento de inmersión ocurre en dos etapas (pasos) cognitivas:

En el primer paso, después de destinar la atención a los estímulos presentados por el espacio virtual, los usuarios del este construyen un modelo mental del espacio simulado, un llamado *modelo de situación espacial*. En un segundo paso, los usuarios aceptan, en un proceso de prueba de hipótesis, este modelo de situación espacial como su propio punto de vista egocéntrico, o, en términos de la teoría, como su *marco de referencia principal*. Si así lo hacen, se presume que emerge la presencia espacial. Si no, el modelo mental del mundo real nunca deja de ser su marco de referencia egocéntrico principal (Schubert, 2009, pág. 163).

Schubert añade a este modelo de surgimiento de la *presencia espacial* una concordancia de estos pasos con dos conceptos distintos: *involucramiento* y *suspensión de la incredulidad*, donde el primero es “el procesamiento activo del espacio virtual” y el segundo, “la falta de atención a información que contradiga la aceptación del espacio virtual como marco de referencia egocéntrico primario” (fórmula un poco a la inversa de la propia definición de Coleridge en su *Biographia Literaria* que supone más un “dirigir la atención” hacia la ficción). Son esta distinción y estos pasos los que permiten generar la alosubjetividad mental y comportamental en las ficciones digitales (Scheaffer): “Cuando entramos en un mundo ficticio (cibertexto) no simplemente suspendemos nuestras facultades críticas

(suspensión de la incredulidad), también ejercemos nuestras facultades creativas” (Murray, 1998).

Este mundo ficticio del que habla Murray debemos entenderlo también como un mundo virtual. Aquí entendamos lo virtual como aquello que es *como si fuera real*¹⁶. El espacio que recorreremos dentro de un juego *existe* –tiene dimensiones, reglas y leyes objetivas y medibles– pero necesita de nuestra actualización al instanciar el juego y recorrer el espacio para ser traído a la nuestra realidad. No es un espacio ficticio de pura construcción mental.

El videojuego nos llama a sumergirnos en una presentación englobante de una realidad-otra y a ser dentro de ella agentes de la construcción del texto, su contenido y características por medio de nuestra participación directa en la construcción discursiva dentro de la diégesis. Su carácter de dispositivos no-únicamente-miméticos, de ficciones digitales y cibertextos, como hemos visto, deviene de la necesaria y particular participación de un *usuario* (un *no-voyeur*) que está invitado a adentrarse en la simulación psicológicamente al hacer un cambio de marco de relaciones con lo real.

En todo caso hay que considerar que esta inmersión es frágil y siempre está en riesgo quebrarse y dejar al descubierto la naturaleza artificiosa y arbitraria de la simulación, dejándonos frente a una realidad ajena y alienante, remedo pobre de la realidad ordinaria. El riesgo también existe en libros, obras de teatro y películas y con este se juega siempre en los meta-géneros. Pero el riesgo es mayor cuando el desarrollo y construcción de lo que se

¹⁶ Seguramente más apegados a la definición de Charles Sanders Peirce que a los usos de Deleuze, Bergson o Baudrillard que se alejan un tanto del uso más cotidiano de la palabra que sospecho se relaciona mejor a lo que me estoy refiriendo.

despliega y afecta nuestros sentidos depende directamente de nuestra acción frente a esos estímulos, así que mantener la ilusión necesita de más herramientas.

1.4 Cómo sumergirse y el verbo saltar

Si las fotografías son imágenes y las películas imágenes en movimiento, entonces los videojuegos son acciones... Sin acciones los juegos son sólo páginas de un libro de reglas abstracto. Sin la participación activa de los jugadores y las máquinas, los juegos existen sólo como código informático estático. Los videojuegos sólo son cuando la máquina se enciende y el software se ejecuta; existen cuando se actúa sobre ellos (Galloway, 2009).

Mucho he hablado de la inmersión y cómo esta diferencia las ficciones digitales de otras miméticas, cómo nos obliga a enfrentarnos de forma distinta a los videojuegos. Sin embargo, no he hablado de cómo consiguen o se construye dicha inmersión, cómo se llega a esa alosubjetividad.

Según Schaeffer hay tres formas principales de acceder a las ficciones literarias: fingimiento lúdico de actos mentales (flujo de conciencia), fingimiento de actos de lenguaje (narración descriptiva) y la sustitución de la identidad narrativa (autobiografía ficticia). Todos estos tres vectores de inmersión son actos puramente mentales y dependen en gran medida de nuestra imaginación y de procesos de interpretación. El peso de la ilusión cae todo en la complicidad el lector con lo narrado y cómo este lo interprete y se lo imagine.

En el cine ya no es sólo actos mentales, sino la reacción del espectador a “mimemas que tienen que ver con el acceso perceptivo al mundo” (Schaeffer, 2002, pág. 232):

El vector de inmersión pertinente es el fingimiento lúdico compartido que nos hace tratar el flujo de imágenes como si fuese causado por lo que muestra (...): tratamos lo que vemos como si lo viésemos porque eso ha tenido lugar, cuando en realidad ha tenido lugar únicamente porque lo vemos (Schaeffer, 2002, pág. 233)

Aquí hay un grado mayor de bombardeo sensorial y una significativa facilidad de inmersión frente a la literatura, sin importar realmente si se trata de una película animada o con actores de carne y hueso.

Cómo se presente el videojuego sensorialmente –sea este una producción triple A¹⁷ o un juego indie hecho con arte en píxeles¹⁸– afecta parte de la inmersión en los grados que podemos acceder a esta como lo hacemos cuando vemos cine, pero no es la operación principal que realizamos para sumergirnos en la ficción. La clave de la inmersión en los videojuegos son nuestras acciones dentro de estos.

Estas acciones en el juego las realizamos ordinariamente¹⁹ a través de un control/mando o un teclado: presionamos un botón y algo ocurre dentro del juego: saltamos, corremos, atacamos, lo que sea. Estas acciones y sus trasfondos –en lenguaje técnico de videojuego– se llaman *mecánicas* y son lo que les da vida a los videojuegos y nos dejan interactuar con sus mundos. Son los *verbos* que nos permiten construir frases significativas en el juego y, eventualmente, historias completas.

Esto significa que el acceso a la diégesis del juego se encuentra a través y más allá de las mecánicas de este: de las acciones que podemos realizar. Pero, como dice José Altozano en *El videojuego a través de David Cage*, “[el jugador] es un actor, literal y figuradamente,

¹⁷ En videojuegos, una producción triple A es comparable a lo que diríamos del cine sobre una “super producción”: es un término coloquial que se refiere a videojuegos producidos y distribuidos por grandes estudios, con grandes presupuestos de desarrollo y marketing. El desarrollo triple A está asociado con altos riesgos económicos y la necesidad de generar un volumen alto de ventas.

¹⁸ Una forma de arte digital en la que las imágenes son editadas pixel por pixel. La estética de este tipo de arte está relacionada con los videojuegos de 8 o 16 bits.

¹⁹ Algunas experiencias de realidad virtual operan con sensores que detectan gestos, cosas que no son puntualmente mandos, por ello la aclaración.

y de su rendimiento depende que la obra salga bien o mal. Su habilidad, dicho en cristiano, es vital a la hora de disfrutar u odiar una obra” (Altozano, 2016, págs. 112-113).

Altozano plantea que muchos podrían pensar que la habilidad en un juego es equivalente a el bagaje cultural y estético que se requiere en literatura, música o cine para apreciar obras complejas. Pero esta adquisición de “posibilidad de apreciación artística” no es un fenómeno lineal. Alguien puede verse todas las películas de acción de Hollywood habidas y por haber –incontables horas de pantalla– y jamás poder llegar a apreciar el cine de Tarkovski: este aprecio depende de qué tanto y cómo el espectador entiende el cine y lo que este cineasta en particular ha decidido hacer y qué está haciendo con las herramientas a su disposición (Altozano, 2016). En cambio, aprender un lenguaje si es lineal:

Saber jugar a un videojuego es la base. No es una habilidad, es saber leer, entender que dos planos distintos se conectan por un corte y que ese tren que llega a la estación no te va a atropellar. También es probablemente la mayor barrera de entrada que tenga ningún arte. (...) En el videojuego, antes de nada, debes aprender lo más básico. Tienes que ser capaz de jugar sin mirar al mando, entender dónde está cada botón y su función dentro del videojuego, y esto puede llevar mucho tiempo (Altozano, 2016).

Por esto mismo no es raro que una persona ajena²⁰ a los videojuegos no comprenda cómo estos capturan la atención de los jugadores y se frustre con facilidad al intentar acercarse a lo que francamente puede entenderse como un lenguaje nuevo. Más aún de generaciones que no crecieron con un control en mano, pues como toda nueva lengua: es más fácil aprenderla de pequeños.

²⁰ Una persona con nada o muy poca exposición a videojuegos, que sólo sepa de su existencia por inercia existencial.

Sin embargo, el tránsito de algunos géneros de juegos a otros o de una consola²¹ de juegos a otros en ocasiones es sujeta a frustraciones similares: los controles son distintos y la falta de familiaridad puede resultar en incompreensión. *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) es lo suficientemente sencillo de explicar: te mueves con las flechas y saltas con “A” y debes ir hacia la derecha de la pantalla sin morir. Breve. Pero juegos como *Sid Meier’s Civilization VI* son mucho más extraños de resumir: el objetivo es liderar una civilización desde que apenas se ha asentado por primera vez hasta la era espacial. ¿Cómo? Pues el juego es algo así como un simulador de gerencia y lo que hace el jugador es *gestionar* (recursos, desarrollo tecnológico, desarrollo cultural, expansión territorial, diplomacia) dicha civilización y elegir qué hacer frente a otras. Mucho más que presionar flechitas y “A”.

Si no conoces el “lenguaje” del juego se vuelve inaccesible.

Y esto no significa que si no se sabe jugar no se deba. Esta aclaración da luz sobre una forma de involucramiento corporal y personal distinto al que ocurre en otros medios y lo frágil que es el mecanismo de inmersión de los videojuegos para alguien que –para usar un término análogo– no esté alfabetizado. En muchas ocasiones no estar familiarizados con lo que podríamos llamar el lenguaje de los videojuegos es como leer portugués para un hispanohablante: hay algunas palabras familiares y, tal vez, con mucho esfuerzo se pueda llegar a entender alguna idea general de lo que se quiere decir, pero no completamente o, en el peor de los casos, en absoluto. Tendrías que aprender portugués para poder dar cuenta de lo que está frente a ti, como tendrías que aprender a jugar para poder tener acceso a la diégesis del juego y realmente dar cuenta de este.

²¹ Una consola es un dispositivo electrónico o digital (técnicamente un computador) que ha sido diseñado específicamente para instanciar videojuegos. El término consola se usa principalmente para diferenciar entre estos aparatos “especializados” y una máquina de arcade o un computador (laptop o PC).

Esto también señala algo importante de las simulaciones: estas no son per se el software y conjunto de contenidos que este software configura, sino “el espacio entre una representación de un sistema fuente basado en reglas y la subjetividad del usuario” (Bogost, 2007, pág. 107). Conocer el lenguaje de un juego lo que le permite al jugador es acceder o generar este espacio donde ocurre la simulación.

1.5 Afectación: controles y teleplasticidad

Aprender y hacerse del lenguaje de los videojuegos implica una doble condición de inmersión. La primera ya la exploramos, la acción, la segunda es la materialidad: como “tocamos” y nos relacionamos fisiológica y semánticamente con los videojuegos a través de los controles. Sólo conociendo el lenguaje de los juegos podemos permitir que estos nos afecten y esto sólo lo logran a través de una interface.

Una interfaz o interface –aunque se piense principalmente en términos de computación y tecnologías digitales– es un punto de contacto, un lugar donde “la carne se junta con el metal (...) o donde la información se mueve de una entidad a otra, de un nodo a otro dentro de un sistema”, según Alexander Galloway (Ash, 2010). En el caso de un libro, la interfaz sería la página impresa, en una película, la pantalla. Pero en el caso de los videojuegos hay una doble interfaz según Galloway, una simultaneidad de contacto carne-metal: dos vehículos de transmisión de la información que forman un bucle constante.

Primero está la pantalla –sea televisor, display de computador, celular– desde donde somos estimulados visual y auditivamente: es la ventana a la realidad del juego. Luego, y en simultáneo, está el mando, control o el teclado: el vehículo de comunicación lingüística (mecánica) con esa realidad a través del cual podemos alterar lo que ocurre en pantalla y reaccionar a sus estímulos.

Los controles de un juego son el papel donde escribimos, las cuerdas bucales, que nos permiten acceder al lenguaje. Dominarlos es paralelo a dominar un lenguaje. Esto ciertamente era un reto mayor en el siglo pasado y principios de este, pues los controles de una consola y otra solían ser muy diferentes. Basta con ver un control de Nintendo 64 y uno de Playstation –consolas de la misma generación– para percibir el horrible salto (llamémoslo lingüístico) que había de un aparato a otro.

Pero afortunadamente los avances en la ergonomía y necesidades mecánico-prácticas de los géneros que fueron apareciendo en consolas han causado la lenta homogenización de los controles. Hoy en día las tres consolas principales en el mercado, Playstation 4, Xbox One y Nintendo Switch tienen controles casi análogos los unos de los otros, con diferencias más estéticas que funcionales. Y a la hora de enfrentarse a videojuegos del mismo género en consolas diferentes un jugador puede esperar que los controles no disten mucho de los de juegos anteriores, así que su memoria mecánica todavía le será útil.

Este ingreso de datos táctil de los controles permite que el videojuego cause una afectación corporal y espacial que James Ash explora en *Teleplastic Technologies: Charting Practices of Orientation and Navigation in Videogaming*²². Ash habla de las tecnologías teleplásticas y el potencial que estas tienen para “pre-moldear los potenciales y las posibilidades de la acción, el movimiento y el sentido humano”. En términos generales, toda tecnología es teleplástica, pues todas –desde los cubiertos hasta los smartphones– afectan nuestra relación con el espacio que habitamos.

(...) las tecnologías no sólo anticipan cómo y qué podemos hacer con ellas, sino que actúan para anticipar las posibilidades del sentido moldeando el campo

²² El término “teleplástico” fue acuñado por Roger Caillois y en su concepción significa “moldear a la distancia”. Caillois lo describe como un “mimetismo morfológico” o “fotografía genuina ... de la forma y el relieve en el orden de los objetos y no las imágenes” (Caillois en (Ash, 2010)).

fenomenológico del usuario (su capacidad de sentir espacio y tiempo y las entidades dentro de ese espacio-tiempo) (Ash, 2010, pág. 4).

Ash argumenta que esta teleplasticidad se ve amplificada en aquellas tecnologías que solicitan una relación íntima entre gesto e interface, como los videojuegos, que dependen de “una compleja mediación entre los gestos del usuario, la interface y la consciencia espacial” y que “nos [invitan] a limitar la esfera de influencia de nuestro cuerpo y reducirla a algunos pocos gestos, a la emisión de varios signos” (Ash, 2010). La agencia etológica del jugador se reduce –en comparación con las habilidades motoras ordinarias en la realidad– pero aquellos gestos (presionar un botón para saltar) tienen un aparente mayor control sobre la simulación, pues la contingencia en los mundos simulados es menor a la del mundo ordinario, así que los jugadores pueden anticipar mejor los eventos dentro de la simulación y responder a ellos más fácilmente sin pensarlos demasiado. Hay menos variables en juego que en la realidad.

Estos límites a la etología o comportamiento del jugador son clave para la inmersión porque:

[...] la experiencia de inmersión no es sólo el resultado de la intensidad sensorial. Pese a su capacidad para seducirnos, [las simulaciones] son paradójicamente frágiles y fáciles de disrumpir. Así, como valor estético, uno de los objetivos de diseño para la experiencia de quien interactúa, la inmersión requiere consistencia y detalle, y, más que todo, la cuidadosa regulación de los límites entre lo imaginario y lo real (Murray, 1998).

Estos límites entre lo imaginario y lo real, entre lo que es posible dentro de la diégesis y lo que no, tienen que ser entendidos como límites predeterminados: específicamente diseñados de esa forma: “literalmente no hay nada más allá de los límites de [un] nivel que un desarrollador no haya creado” (Ash, 2010, pág. 11). En otras palabras: si no ha sido

programado, modelado y animado, no existe. Estos límites predeterminados organizan el abanico de posibilidad de acciones que tiene el jugador y lo invitan a producir gestos simulados (en el mando) en reacción a estos límites. Y es sólo dentro de estos límites de la posibilidad de acción, de cadenas a la etología y de producción de gestos simulados, en una relación íntima entre gesto e interface lo que permite que “aunque el jugador esté corporalmente ‘presente’ frente a la pantalla, su sensación de la percepción de la presencia está dispersa y distribuida en el ambiente en pantalla. En otras palabras, (...) el videojuego opera teleplásticamente para reorganizar la orientación cardinal del usuario”.

El mejor ejemplo de esta reorganización cardinal del usuario lo encontramos en una curiosidad del mundo de los juegos: la relación del jugador con el análogo o *stick* derecho de los controles modernos. Este es el *stick* con el que usualmente se controla la cámara dentro del juego. Lo más común es operarlo como si se tratase de tus propios ojos: si lo mueves hacia arriba, esperas que la cámara se mueva hacia arriba, y si lo mueves hacia abajo, lo contrario. Esta modalidad de control se llama “eje-Y no-invertido”, pero todos los juegos ofrecen una opción de eje-Y invertido que cambia el comportamiento del eje vertical del *stick* derecho. Esto lo hacen jugadores que no “ubican” el control de la cámara entre sus dos ojos, sino arriba de sus cabezas, así que, si lo desplazan hacia atrás, mirarán para arriba; para adelante, lo contrario. Esta figura lo ilustra:

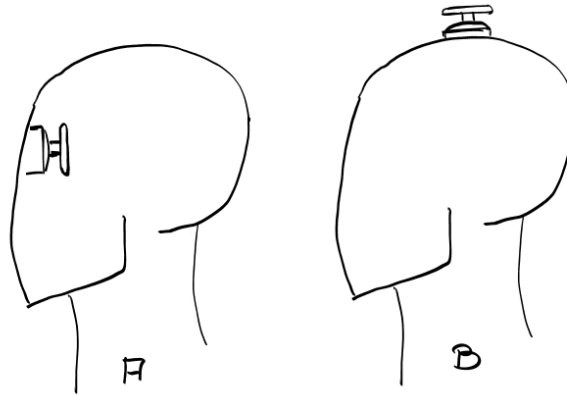


Imagen 2. Figura A y B de inversión de eje-Y.

La figura A muestra el efecto de elegir un eje Y no-invertido y la B el efecto de elegir un eje Y invertido.

Esta reorganización de la orientación cardinal del usuario sólo es posible por el bucle de información que logramos con control en mano respondiendo a lo que vemos en pantalla. Es por esta afectación física que la inmersión es más englobante, íntima, pues nuestro propio cuerpo (aunque limitado) está “presente” en la simulación. Esto le permite al jugador construir un modelo mental del espacio simulado, como decía Schubert, y luego aceptarlo como su propio punto de vista egocéntrico, generando la sensación de inmersión.

Este fenómeno de reorientación cardinal también se le llama kinestética, un término menos psicológico. Altozano toma la siguiente cita de Chris Franklin:

Fuera del concepto de los videojuegos, la *kinestética* es una especie de sinónimo, aunque no exactamente, de la propiocepción, es decir: la percepción que tiene tu cuerpo de sus movimientos y posiciones relativas (Altozano, 2016, pág. 121).

Aquí Altozano agrega que la inmersión audiovisual y táctil de los videojuegos da vía a la kinestética y es aquello que nos conecta con lo que está pasando en pantalla: “Sin ella, estaríamos dando órdenes sin sentirnos parte de la experiencia”.

1.6 Afectación y sentir

De la mano de esta última cita de Altozano podemos rápidamente pensar en el tipo de afectación que va de la mano de cualquier experiencia estética. Sería demasiado exhaustivo devolverse a Grecia y hablar de catarsis, teatro y seguir el hilo para hablar de cómo un fenómeno estético puede *afectar* emocional o psicológicamente a un individuo. Sospecho que no hay que hacer ninguna especie de maroma intelectual para concluir que si un medio tiene la capacidad de reorientar cardinalmente a un individuo también está en toda capacidad de hacer que este individuo *sienta* emociones más allá de la frustración o júbilo que devenga de los retos mecánicos del juego. En fin, que en los videojuegos encontramos historias teatralmente conmovedoras e incluso paisajes nostálgicos: dependerá del diseño del juego y de la competencia de los escritores –además de la constancia de la simulación– que suspendamos nuestra incredulidad como en cualquier otro medio.

Todos los juegos comunican ideas y estas pueden inculcar procesos de interrogación subjetiva y estados mentales alterados. La historia de las serias consecuencias a obras de cultura desde Sócrates a Mao no ha pasado desapercibida por la civilización. (...) La idea de una fiebre de la simulación²³ insinúa que la seriedad ha regresado al jugar y sugiere que los juegos nos ayudan a exponer y explorar condiciones humanas complejas, en vez de ofrecernos una mera interrupción o diversión (Bogost, 2006, pág. 136).

1.7 Conclusiones

Lo importante de pensar en los videojuegos como simulaciones y cibertextos –y comprender cómo son particularmente inmersivos– es identificar estos tres aspectos claves que diferencian a los juegos de otros fenómenos estéticos o artefactos culturales: la agencia

²³ Más adelante ahondaré en este concepto. Por ahora: pensar que la fiebre de la simulación está relacionada con el mal de archivo derridiano y los problemas que surgen por la distancia entre la simulación y la subjetividad del usuario.

del jugador, la posibilidad de inmersión y la afectación que tanto agencia como inmersión (dos caras de la misma moneda) tienen sobre el jugador. No sólo esto: también es importante reconocer que los videojuegos no son exactamente sólo juegos: son programas de software complejos que contienen una serie de elementos multi-media, entre ellos un juego, que en la simulación –donde se juntan estos medios– un jugador puede participar de ellos.

Entender esto es importante para contestar una pregunta que suena bobísima: ¿qué es jugar?

Capítulo 2: jugar, jugar y sistemas

“Jugamos y sabemos que jugamos.”

–Johan Huizinga

Más atrás en el texto se estableció –muy brevemente– que jugar con juguetes es un acto de simulación. Hacer que un carrito de juguete ruede por la calle dibujada sobre el tapete es una simulación de lo que hace un carro en la vida real. Sus llantas se mueven, este avanza sobre –ojalá– asfalto. Participar de este juego de rol, con todo y simulacro de ruidos de motor resoplando para hacer vibrar los labios, es una forma de *jugar*. Y parece casi natural reconocer cuando se está jugando participamos de un tipo de actividad *distinto* a otras.

Johan Huizinga reconoció las particularidades del jugar y lo significativo que es para la humanidad y escribió todo un libro al respecto: *Homo Ludens*. En el Huizinga define el jugar de la siguiente manera:

... podríamos [definir el jugar como] una actividad libre que está conscientemente fuera de la vida ordinaria al “no ser seria”, pero que simultáneamente absorbe al jugador intensa y completamente. Es una actividad sin conexiones a intereses materiales y nada puede devengarse de ella. Procede dentro de sus propios límites de tiempo y espacio acorde a unas reglas fijas y de manera ordenada. Promueve la formación de agrupaciones sociales que suelen rodearse de secrecía y marcar su diferencia con el mundo común a través del disfraz u otras formas (Huizinga, 1949, pág. 13).

Siempre he encontrado controvertible el etiquetar los juegos como una actividad no-seria. Huizinga dice que un juego puede desarrollarse con seriedad (un partido de la Copa Mundo es un juego que se desarrolla con seriedad), pero sospecho que pensar en el juego como una actividad que representa otras cosas –y así llegar a su parentesco con el ritual y su

papel en el desarrollo de la cultura y la civilización– pareciera implicar que la seriedad sólo es cuestión de disposición y no de la naturaleza de lo que se está jugando.

Sin embargo, Huizinga parece estar particularmente preocupado por cómo el acto de cultural de jugar pareciera desbordarse de los límites del círculo mágico que describe, dotando otras facetas de la vida humana de riquísimo sentido:

(...) el sentimiento de estar “aparte-juntos” en una situación excepcional, de compartir algo importante, de retirarse mutuamente del resto del mundo y rechazar sus normas mantiene su magia más allá de la duración del juego individual (Huizinga, 1949).

Pensar entonces en los videojuegos como un espacio “seguro” es algo contrariado, pues si el círculo mágico es poroso o se extiende de su espacio y tiempo establecidos significa el jugar construye un camino a través del cual las ideas del jugador pueden entrar al juego y las del juego al jugador. De otra manera jamás nos afectarían de ninguna forma significativa y no sería posible extraer de ellos ideas o sentimientos.

También es algo problemático pensar en los juegos como actividades sin conexión a intereses materiales de los cuales no se puede devengar nada. Pero este punto parece más un problema semántico o al menos técnico pues “el jugar en sí mismo” (*to play*) –así se trate de juegos de azar o video jugadores profesionales o deportistas– es una actividad “desinteresada” sólo en el sentido de que no es *puntualmente* una actividad “productiva”: una actividad que genera valor (en el mercado) en sí misma. Pero, otra vez, el mundo contemporáneo opera muy distinto a la mitad del siglo pasado y pensar en el jugar como una actividad productiva hoy no es descabellado. El jugar hoy en día es entretenimiento y el

entretenimiento es rentable. Incluso más con la *gameficación*²⁴ de muchas experiencias comerciales.

Sin embargo, el resto de su definición no deja de ser acertada: jugar es una actividad absorbente con límites espaciotemporales (reglas) distinta al desarrollo ordinario capaz de formar comunidades. Y un juego no es más que el marco que permite esta actividad: la esfera, burbuja o círculo mágico.

Pero no todo jugar es igual, y jugar a videojuegos es todo un asunto aparte como ya hemos visto. Esto no sólo porque los videojuegos no son simple y llanamente *juegos* a la Huizinga, sino paquetes de software que simulan realidades multimedia.

Ya más atrás hemos explorado por qué los videojuegos distintos a otros medios, y dudo que no sea claro por qué estos tienen efectos particulares sobre los jugadores o usuarios. La posibilidad de agencia, la inmersión y la afectación nos obligan a tratarlos de forma distinta, pero es importante saber de qué trata realmente esta agencia y en qué nos estamos sumergiendo.

2.1 Jugar, jugable, jugabilidad

Seguramente el término más importante a la hora de hablar de videojuegos es “*gameplay*”, traducido al castellano como “jugabilidad”. Este neologismo adjetivado se puede mal entender en castellano como “la capacidad de ser jugable”, pero esto no es lo que quiere decir. En su blog en línea el teórico de juegos Jesper Juul la define así:

El concepto de jugabilidad es ampliamente usado (...) no para describir cómo luce un juego sino cómo se *juega*: cómo el jugador interactúa con sus reglas y tiene una

²⁴ La “gamificación” es la aplicación de elementos y principios de diseño de videojuegos en contextos usualmente no-lúdicos. Esto se hace para mejorar el compromiso y experiencia del usuario, mejorar la productividad organizacional, el aprendizaje, etc. En cristiano: es poner “barra de experiencia” y “niveles” en una aplicación para aprender idiomas como Duolingo.

experiencia de la totalidad de los retos y decisiones que el juego ofrece. Desde un punto de vista técnico, la jugabilidad siempre concierne la interacción del jugador y el estado subyacente de un juego y este típicamente describe la experiencia específica de interactuar con un juego independientemente de las gráficas, la ficción y el audio, incluso si la experiencia está influenciada por estos elementos del diseño (Juul, 2014).

Dentro de la categoría de “cómo jugamos” podríamos estar tentados a incluir como parte de la jugabilidad la interfaz de un juego. Sin embargo, esta hace parte de cómo accedemos a la jugabilidad y no puntualmente de cómo jugamos. La interfaz nos permite la interacción de la que habla Juul, pero la jugabilidad está más en la experiencia de esta interacción y las decisiones que el jugador tome.

Así, es útil pensar en el siguiente listado de características que Juul atribuye a la jugabilidad para anclar mejor el concepto:

La jugabilidad [...] es el resultado de la interacción entre:

1. Las reglas del juego.
2. La búsqueda de un objetivo por parte de un jugador [...]
3. La competencia y el repertorio de estrategias, además de los métodos de juego del jugador.

Por tanto, el diseño de videojuegos consiste en diseñar reglas para que la ejecución de las estrategias de los jugadores sea satisfactoria (Juul, 2005).

Aquí podríamos entender la jugabilidad como aquello que compone el reto al jugador. En ningún otro medio, por más involucrado que pueda estar el sujeto o consumidor, hay una serie de componentes que “explícitamente evalúen el desempeño de la audiencia y controlen el acceso de esta a más contenido basándose en esa evaluación: Coloquialmente: sólo los juegos pueden ganar o perderse y solamente los juegos tienen ‘GAME OVER’” (Juul, 2014).

Y aunque sin duda hay acercamientos de lectura no tan provechosos como otros en literatura y cine, que se “lea mal” o se “vea mal” no va a limitar el acceso al contenido de ese medio. Como ya había dicho antes de la mano de José Altozano, si se desconoce el lenguaje

del videojuego se puede jugar mal, limitando nuestro acceso a la experiencia. Pero esto no significa que el juego sea una larga cadena de retos mecánicos, como bien dice Juul “[estos] también contienen pasajes que son sólo marginalmente retadores o no tienen reto alguno (...). Ampliamente, la jugabilidad entonces debe ser vista como el ritmo general creado por una variedad de retos al igual que por la ausencia ocasional de estos” (Juul, 2014).

Así que no debemos pensar en jugabilidad sólo como la parte retadora de los juegos. La jugabilidad así descrita puede entenderse como aquello que reúne los tres pilares de los que he hablado más atrás: la agencia, la inmersión y la afectación.

Pero aquí quedan dos aspectos técnicos sin explorar: qué son las reglas y el “estado subyacente” de lo que habla Juul o lo que ordinariamente llamamos mecánicas y sistemas.

En términos amplios, las mecánicas las podemos considerar como los verbos que el jugador tiene a su disposición a lo largo del juego, el *qué se puede hacer*. Los sistemas, por otro lado, es algo así como *qué puede pasar*. Para los sistemas podríamos usar la analogía de la gramática, pero queda corta porque la gramática lo que nos dice es cómo usar las palabras, los sistemas más o menos nos indican qué se puede escribir, qué se puede decir dentro del juego.

Es frecuente que mecánicas y sistemas se piensen en simultáneo porque siempre están operando conjuntamente. Lo más seguro es que, en el momento del desarrollo, los diseñadores piensen que A es una mecánica, pero los programadores piensen que A es un sistema. Lo importante, a la larga, es saber que están fuertemente relacionadas y que no hay unas sin las otras.

2.2 Mecánicas

Si somos generales, una mecánica es cualquier interacción entre el jugador y uno o más elementos de un juego. Como verbos, son las herramientas que el jugador tiene para interactuar con el videojuego, el vehículo de su agencia. Es lo que el jugador introduce en el juego, los inputs.

Presiono “A” y: salto, golpeo, disparo, esquivo, me agacho, etc. Así, volviendo a nuestro plomero gordito en *Super Mario Bros.*: saltar es una mecánica. También son mecánicas correr... y correr y saltar *al mismo tiempo*, porque los verbos del juego combinados generan acciones distintas y estas pueden ser mecánicas diferentes. Esto es como si pudiéramos agregar algunos tiempos verbales o modificar nuestros verbos de alguna manera (con adjetivos) y fácilmente duplica o triplica las acciones que sólo presionar individualmente botones nos permite. Son nuestras posibilidades lingüísticas.

A la larga las mecánicas son lo que producen en el juego la kinestética de la que hablamos anteriormente, porque están íntimamente conectadas a los gestos que realizamos para que ocurran acciones en el juego. Así que son el mecanismo a través del cual *sentimos* el jugar y producen lo que muchos llaman el *gamefeel*²⁵: una parte clave de la identidad de los juegos.

Por ejemplo, dos disparadores en primera persona pueden ser superficialmente muy similares, como *DOOM* (Bethesda, 2016) y *Call of Duty Infinite Warfare* (Infinity Ward, 2016). Ambos están ambientados en la ciencia ficción y controlas un personaje que es más o menos un súper soldado del futuro. En pantalla ves el arma que lleva y una retícula que te

²⁵ El *gamefeel*, literal “*sensación de juego*”, es un término que refiere a la sensación táctil, mecánica, que tenemos al jugar algo. Está relacionado con la alosubjetividad, pero es más plástico, manual.

indica a dónde estás apuntando. Mueves la cámara con el análogo izquierdo y con el derecho te desplazas en el espacio. Oprimes el gatillo derecho en el control y en ambos juegos dispararás. Podríamos decir que ambos juegos tienen los mismos verbos.

Sin embargo, son dos juegos que se sienten diametralmente distintos. *Infinite Warfare* es un disparador de precisión, donde las balas se comportan más o menos como se comportarían en el mundo real y se ven afectadas por cosas como la gravedad, la resistencia del aire, etc. Tu personaje, aunque super soldado, se siente pesado y al caminar oyes el peso de su equipo. Le tiembla la mano al apuntar. Te demoras cargando el arma. Tienes que cubrirte o de seguro te matan. *DOOM* es pura adrenalina desmesurada. Donde pones el ojo, pones la bala, y tu personaje se desplaza a toda velocidad, sin que lo afecte en lo más mínimo la inercia. Es más frenético y violento. Dos sensaciones de juego distintas. Dos sensaciones mecánicas distintas, aunque superficialmente estemos utilizando los mismos verbos:

Las mecánicas ayudan a marcar el tono. Son como el estilo de escritura en la literatura o la paleta de colores en la pintura. Aunque no siempre cuentan la historia de forma directa, siempre tienen un impacto en cómo las entendemos (Portnow, 2012).

2.3 Sistemas. Todo son sistemas.

“No me gusta llamar a las cosas sistemas, porque todo son sistemas, incluido tu perro”

–Elon Musk

Esta frase de Elon Musk es técnicamente cierta, y más aún para los videojuegos. Cómo controlamos al personaje es un sistema. El personaje es un sistema. Los enemigos son un sistema. El menú de juego es un sistema. Todo en un juego es y puede considerarse un sistema. Pero a la hora de la jugabilidad, podemos ser un poco más precisos.

Si en términos jugables las mecánicas pueden considerarse los verbos del juego, los sistemas son algo así como las reglas gramaticales del lenguaje de ese lenguaje. Son el marco de reglas e interacciones que producen cosas inteligibles²⁶, pues sólo con verbos no podemos decir muchas cosas.

En su charla *Systems are Everywhere*, Aleissa Laidacker los define de la siguiente manera:

[Un sistema] es una serie de elementos, cada uno con sus inputs y outputs, donde cada elemento del sistema influencia a los otros. Piensen en un sistema como un montón de bloques de Lego que están conectados (Laidacker, 2016).

Es una definición muy técnica, pero nos da la clave para entender los sistemas: son elementos dentro de un juego que se influyen unos a otros. Aquí sería fácil tropezarse y seguir pensando en mecánicas que están más atadas a los *inputs* del jugador, pero los sistemas están del lado de las reacciones del juego.

Esto, sigue siendo muy general y, como he mencionado antes, *todo en los juegos es un sistema*. Sin embargo, en términos de diseño²⁷ y jugabilidad cuando hablamos de sistema hablamos de un tipo particular de estos dentro del juego.

Ya hemos visto que en *Super Mario Bros* Mario puede saltar sobre un Goomba²⁸ y eliminarlo. Esto es un sistema: una interacción entre dos o más elementos (Mario [1], el salto [2], el enemigo [3]). La mecánica sólo es el salto. De igual manera, cuando saltamos sobre

²⁶ Claro, no son *el lenguaje* porque el lenguaje es el conjunto mismo de cosas, el *juego* es el lenguaje y no en el sentido que más atrás hemos dicho que saber jugar es como saber un lenguaje.

²⁷ Desde el *desarrollo* es donde hablaríamos de *todo* como sistemas.

²⁸ Los honguitos cafés.

un Koopa²⁹, le quitamos el caparazón, saltamos sobre este y lo volvemos un proyectil que mata a otro enemigo del juego, tenemos otro sistema. O varios en conjunción.

Qué puede *pasar* dentro de un videojuego –todo lo posible dentro de la simulación– está siempre atado a un sistema o varios.

Como los sistemas definen cómo podemos interactuar con el juego y las mecánicas definen qué podemos hacer, su funcionamiento simultáneo define gran parte del *cómo* jugamos en sentido estricto. Con esto establecido ya podemos considerar los objetivos del juego y, según estos, las estrategias que aplicaremos para poder alcanzarlos.

Un juego entonces le dice al jugador qué puede hacer (mecánicas) y cómo esto afecta su entorno (sistemas). Esto genera un campo de posibilidades limitado dentro del cual el jugador tendrá que tomar una serie de decisiones y desarrollar estrategias dentro de los confines de este campo para alcanzar los objetivos que el juego le proponga. Como *salvar a la princesa*³⁰.

2.4 Conclusiones

Como he dicho antes, en la jugabilidad se reúnen la agencia, la inmersión y la afectación de las que he hablado. A través de las mecánicas (agencia) interactuamos en el juego y sus sistemas. Estas nos dan las herramientas para tomar decisiones dentro del juego, y es a través de estas decisiones que nos sumergimos en la diégesis (inmersión) y nos vemos afectados por esta inmersión, ya sea de forma mecánico-cardinal o psicológica. Sin embargo,

²⁹ Las tortugas.

³⁰ En el caso más trillado.

es importante entender el problema o reto que la jugabilidad supone en términos de comunicación.

Siguiéndole el hilo a la metáfora lingüística nos podemos percatar de algo peculiar. Si bien el videojuego es capaz de comunicarse con el jugador de forma compleja y matizada a través de imágenes, video, texto, diálogos y, más importante, interacciones con la diégesis, nuestra capacidad como jugadores para comunicarnos con el videojuego es muy limitada. En términos de comunicación, mecánicas y sistemas apenas nos dan herramientas muy rudimentarias para expresarnos: unas pocas reglas gramaticales, un número de palabras limitado y poquísimos verbos y conectores. En su libro, Altozano cita un artículo de la revista EDGE donde Clint Hocking describe este problema:

A grandes rasgos el problema FFTP (Fat Pipe-Thin Pipe) viene de la discrepancia entre el ancho de banda que un videojuego utiliza para comunicarse con el jugador y el ancho de banda que el jugador tiene para comunicarse de vuelta. La capacidad de un videojuego para mostrar información rica y matizada supera la del cine o la televisión, pero la capacidad de un jugador para responder de forma igualmente rica y matizada está enormemente limitada por los dispositivos de control y el diseño del juego. En cierto sentido, desde el punto de vista del videojuego, pareciera que los jugadores sufren alguna forma de autismo extremo. Nuestras reacciones sugieren que nos tomamos las acciones del videojuego de forma tan literal que parecemos o no entenderlo o no vislumbrar toda la información que el juego nos está dando (Altozano, 2016, págs. 128-129).

Esta limitante de comunicación con la diégesis del juego enmarca la jugabilidad, que en sí es una experiencia de agencia y la inmersión, está limitada: no es la libertad absoluta de acciones ni la inmersión absoluta dentro de un mundo. Esto es importante de resaltar porque el género que propongo explorar, los simuladores inmersivos, son caracterizados como aquellos que otorgan al jugador mayores capacidades de comunicación con la diégesis del juego.

También es menester señalar que, aunque he observado ciertas características objetivas de cómo operan los videojuegos, el propio *gamefeel*, como otros fenómenos ligados a la jugabilidad, son subjetivos. Conocer cómo opera la simulación –cuáles son sus reglas, sus límites y los límites del jugador– es necesario, como veremos más adelante, para poder asumir una postura crítica frente a los mismos y no caer en simplemente resignarse o negarse a aceptarla.

Capítulo 3: Narración

Pensemos un momento en el cine. Este apareció como una tecnología –una curiosidad técnica de la óptica y la electricidad– a finales del siglo XIX. Era un juguete, un divertimento de feria que excitaba a las audiencias. Innovador, distinto, moderno. Pero ¿una forma de arte? ¿un soporte serio para transmitir ideas? Si viajáramos a la París de 1890 a decir que el *cinématographe* transformaría la sociedad y se convertiría no sólo en una industria cultural enorme, sino en una de las formas de arte con mayor acogida en el mundo seríamos el hazmerreír de la época.

Pero llegar del *cinématographe* que proyectaba pequeños cuadros de la vida industrial a que se produjera algo como *Ciudadano Kane*³¹ (1941) no es fácil ni fortuito. El cine tuvo que madurar y desarrollar su propio lenguaje, la cinematografía, para independizarse de lo que al principio fue poco más que la grabación y reproducción de teatro³². Y es sólo a través de la cinematografía –el montaje– como el cine puede comunicar sin tomar prestado del teatro, la ópera o la literatura.

El corto soliloquio al final de *Blade Runner* (1982) sólo puede ocurrir en el cine. La música de cuerdas, la lluvia, la escena teñida de azul con luces de neón en el fondo; un primer plano desconcertante de Rutger Hauer mientras habla con una paloma en mano y Harrison Ford tendido en ese techo, aterrado... la melancolía que conjuga esta escena es única al cine. *Es cine*. Ningún medio lo podría hacer igual.

³¹ Lo uso aquí como referente común de la madurez del medio sin dejar de reconocer que *Acorazado Potemkin* y *Metrópolis* – algo anteriores – no representan igual momentos de consolidación del lenguaje propio del cine como medio independiente de otras artes para transmitir mensajes.

³² Otra vez, sin dejar de reconocer que *Viaje a la luna* ya tenía sus usos de montaje, pero todavía no estaba tan desarrollado este lenguaje.

Y así como el cine empezó imitando el teatro, cuando a los videojuegos llegó la necesidad (y posibilidad) de contar historias, lo hicieron imitando a la literatura y al cine.

3.1 Narratología y videojuegos

Hablar de la historia del desarrollo narrativo en los videojuegos tomaría mucho tiempo. Lo cierto es que la narración originalmente fue escueta y extrínseca a los videojuegos, pues el medio en sí no tenía los elementos técnicos para poder contar historias (pensemos en cómo *Pong* nos narra algo). Era todo un reto para los juegos definir incluso el contexto que enmarcaba lo que se supone se estaba jugando.

Por ello no es extraño que Aarseth se preguntara:

¿Son los juegos un tipo de narrativa? ¿Es la narratología útil para estudiar los juegos? ¿Deberíamos modificar la definición de narrativa o expandirla para incorporar a los juegos? (...) ¿Acaso los conceptos teóricos como “historia”, “ficción”, “personaje”, “narración” o “retórica” siguen siendo significativos cuando son transpuestos a un nuevo campo o se tornan vacíos, catacresis engañosa, cegándonos a las diferencias empíricas y efectivamente perforando nuestros chances de producir innovaciones teóricas? (Aarseth, 2012, pág. 129).

Estas preguntas fueron parte de un curioso debate que Henry Jenkins bautizó con la dicotomía de “narratología vs ludología”, muy anclado en marcar una fuerte diferencia entre juegos e historias (Jenkins, 2005). Sin ahondar en esta larga discusión teórica, podemos señalar, como antes, que los acercamientos teóricos externos a un medio tienen ciertos límites y acercarse a los videojuegos únicamente desde la narratología choca rápidamente con algunas barreras. Pero no por ello son acercamientos inútiles. Los videojuegos cuentan historias, contienen historias y simulan historias y, parafraseando a Genette: la narración no es lo que se está narrando sino el acto mismo de narrar.

Pero tomar un acercamiento estrictamente narratológico es problemático pues el resultado no es más que una progresión lineal y determinista. Es un A luego B, luego C.

Entonces, para acercarnos desde la narratología a los videojuegos debemos pensar no exactamente cómo se escribe la historia de un juego sino cómo se diseña un juego-historia o, más exactamente, cómo se diseña una ludo-narrativa: simulaciones que contienen simultáneamente elementos lúdicos y narrativos. Aarseth en *A Narrative Theory of Games* argumenta que un solo modelo narratológico no es posible en un medio tan variado, así que propone una serie de modelos útiles para describir distintos tipos de narrativas dentro del diseño de videojuegos identificando algunos elementos comunes entre historias y estos:

Mi acercamiento pretende ver el espacio de diseño ludo-narrativo como cuatro dimensiones ópticas independientes: MUNDO, OBJETOS, AGENTES y EVENTOS. Todo juego (y toda historia) contiene estos cuatro elementos, pero los configuran de manera diferente. Los Mundos de juegos puede ser típicamente *lineales*, *multicursales* o *abiertos*. Los Objetos (incluyendo avatares y vehículos) pueden ser *dinámicos*, *creados por el usuario* o *estáticos* y aquí de nuevo vemos el alcance entre lo lúdico (dinámico, simulado) y lo narrativo (estático). Los Agentes pueden ser presentados como *ricos*, *profundos* y *personajes completos* (polo narrativo) o superficiales, robots vacíos (polo lúdico). Una secuencia de eventos puede ser *abierta*, *seleccionable* o *planeada*, y las nociones narratológicas de núcleos (eventos que definen a esa historia particular) y satélites (eventos suplementarios que complementan el discurso) pueden ser utilizadas para describir cuatro tipos de juegos:

1. Juegos lineales: núcleos fijos, satélites flexibles.
2. Juegos hipertextuales: Decisión entre núcleos, satélites fijos.
3. Juegos de misiones: Decisión entre núcleos, satélites flexibles.
4. Juegos no-narrativos: Sin núcleos, discurso flexible: sólo un juego.

(Aarseth, 2012, págs. 130-31)

El ejercicio de Aarseth evita la esquematización retrospectiva que la focalización de historiador o narratólogo puede tomar. Aquí no se trata de describir cómo está contada una historia desde una experiencia unívoca (que sería la de un solo jugador), sino proponer modelos para entender los varios diseños ludo-narrativos con los que nos podemos encontrar.

Si hiciéramos, por el contrario, un análisis narratológico ordinario lo que estaríamos tomando sería un único *output* que el sistema del juego puede botar y sobre este encontraríamos las funciones cardinales y demás.

La propuesta de Aarseth no propone una serie de categorías narratológicas, sino una serie de modelos descriptivos que son útiles para el análisis o el diseño de videojuegos según los cuatro elementos ónticos identificados y las funciones cardinales de Barthes:

Tabla 1. Modelos narratológicos de Espen Aarseth. Elaboración propia.

Nivel óntico	Mundo	Objetos	Agentes	Eventos
Polo Narrativo	Inaccesible	No-interactivos	Profundos, ricos, complejos	Completamente guionados
	Una sola habitación	Estáticos, usables	Personajes planos	Satélites dinámicos/historia jugable
	Corredor lineal	Modificables		Núcleos dinámicos
	Laberinto multi-cursal	Destruibles		
	Mundo con centro y misiones	Creables	Robots, sin identidad individual	Sin núcleos (juego puro)
Polo Lúdico	Mundo abierto	Inventables		

La correspondencia de los ejes no es de 1-1: cada juego tendría que ser sometido a un análisis para identificar cómo ha diseñado cada uno de estos elementos y cómo estos funcionan para narrar. Los polos tampoco deben ser leídos como *grado* de narración (ej. Un juego “narra más” si tiene un mundo inaccesible). Los primeros dos elementos ónticos, mundo y objetos, reflejan la cantidad de agencia que el jugador tiene sobre ellos o las posibilidades intradiegticas que estos elementos presentan. De igual manera, los últimos dos elementos, agentes y eventos, lo que develan es el grado de control que autores y diseñadores tuvieron sobre estos o cómo han sido puntualmente diseñados.

Esto será más claro con el ejemplo puntual de *Prey* en el siguiente capítulo.

Entonces, podemos hacer la observación que sólo los últimos dos [elementos] son dimensiones narrativas per se, mientras que los primeros dos están describiendo aspectos ontológicos del mundo-juego y no cualidades narrativas inherentes los mundos y objetos. No hay nada necesariamente narrativo sobre la variación topológica de la estructura de un mundo, ni en el grado de flexibilidad de un objeto dentro del juego. Remover la agencia no es una medida de narratividad, aunque sea compatible con la producción de una historia. Esto significa que un mundo lineal no puede ser clasificado como “más narrativo” que un mundo-abierto, o que juegos con agencia limitada sobre objetos es necesariamente más narrativo que otros. Esto sólo significa que mundos lineales y sistemas de objetos estáticos plantean menos retos [de diseño] para los proyectos ludo-narrativos (Aarseth, 2012, págs. 132-133).

Si hiciéramos un ejercicio de esquematización ciñéndonos a las funciones cardinales de Barthes el resultado que tendríamos no sería un modelo de cómo narra el videojuego sino el modelo de una posibilidad narrada en una línea de tiempo: una secuencia estática no-representativa de la realidad que plantea el videojuego.

Para analizar otros aspectos de los videojuegos, especialmente cómo los distintos contenidos dentro de un videojuego operan en conjunto para narrar, debemos valernos de otras perspectivas analíticas que consideren no aspectos globales –prescriptivos– de los videojuegos sino cómo la interpretación de estos está atada, finalmente, a una subjetividad que tiene la experiencia de la simulación.

3.2 Operaciones de unidad

Además de la propuesta de modelos de Aarseth, podemos analizar videojuegos con el método de desglose y análisis que propone Ian Bogost en su libro *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. La propuesta de Bogost nos permite ahondar en otras facetas del contenido de los videojuegos pues el modelo de Aarseth “(...) no da cuenta de los aspectos del contenido de las ludo-narrativas, como emociones, temas, estilo, etc.” (Aarseth, 2012, pág. 133).

El acercamiento de Bogost busca “explorar la naturaleza de las relaciones entre la computación, la literatura y la filosofía”, argumentando que “principios similares subyacen tanto en el análisis literario contemporáneo como en la computación” (Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, 2006):

Sugiero que cualquier medio –poético, literario, cinematográfico, computacional– puede ser leído como un sistema configurativo, un arreglo de unidades discretas e interrelacionadas que expresan significado. A estas instancias de expresión procedural llamo: *operaciones de unidad* (Bogost, 2006).

Bogost expande diciendo que la operación de análisis desde la crítica literaria ordinaria supone una *operación de sistema*³³, operaciones que suelen ser “alargadas, dependientes, secuenciales y estáticas”. Esto lo podemos ver en el acercamiento narratológico ordinario a la historia de un videojuego pues se remueve la jugabilidad –lo que define las ludonarrativas– y nos deja solamente con la secuencia de funciones cardinales, funcionalmente extirpando lo narrado del juego: “las operaciones de sistema son entonces estructuras totalizantes que buscan explicar un fenómeno, comportamiento o estado completamente (...) [buscan] explicar las cosas a través de un orden inalienable”. Pareciera como si esta estructura que la operación de sistemas revela existiera naturalmente dentro del medio y el lector (usuario) solo la descubriera.

Como ya hemos visto, los videojuegos son sistemas complejos y la agencia, inmersión y afectación encaminan a algo así como una autopoiesis: el proceso de lectura no es un descubrimiento de estructuras subyacentes sino una exploración de las posibilidades dentro

³³ No confundir aquí esta con los sistemas de los que hemos hablado más atrás.

del medio. Como había dicho Warren Spector: recorreremos un espacio de posibilidades. Un espacio creativo.

Las operaciones de unidad “son un modo de generar significado que privilegia acciones discretas y desconectadas por sobre sistemas progresivos y determinísticos”.

Una unidad es un elemento material que puede ser constitutivo o contingente. Para Bogost una unidad:

(...) comprende la manifestación material de estructuras complejas, abstractas o conceptuales como los celos, la tensión racial y la defensa política. Pensadas de esta manera, las unidades no sólo definen personas, redes, genes y aparatos eléctricos, sino también emociones, símbolos culturales, procesos de empresa y experiencias subjetivas. Agregados de estas unidades, como obras de literatura, la condición humana, las anatomías y las economías pueden ser propiamente llamados sistemas (Bogost, 2006, pág. 5).

Pensando en las unidades de esta forma y sabiendo que un videojuego es algo así como un “agregado multimedia”, notamos que el videojuego es un sistema relacional de varios sistemas interdependientes: texto, video, imágenes, juego. Cada uno de estos sistemas una unidad en sí de un sistema mayor (el videojuego). Identificar las relaciones, conexiones e interacciones entre estas unidades es señalar *operaciones de unidad* que son operaciones “sucintas, discretas, referenciales y dinámicas” que “privilegian la función sobre el contexto, las instancias sobre la longevidad”.

De esta manera la “historia” de un videojuego puede verse no como un desarrollo progresivo y determinista de una serie de eventos secuenciales, sino como uno de los elementos –unidades– que conecta transversalmente las demás unidades. Lo mismo podemos decir de los elementos jugables: analizados aislados los unos de los otros, los distintos elementos dentro de un videojuego sólo pueden ser vistos como fenómenos estáticos.

Pensar en operaciones de unidad es simplemente otro lente para acercarse a todo aquello que está contenido dentro de un videojuego y buscar cómo estos elementos funcionan unos con otros para generar significados.

Con operaciones de unidad es posible pensar no sólo en la historia que el juego narra en sentido estricto tomando prestados elementos de otros medios, sino preguntarse ¿qué historia narran la jugabilidad? Esta es una pregunta reciente en crítica y análisis de videojuegos y lo cierto es que, a diferencia del cine, no existe todavía una gramática común en el lenguaje de videojuegos para definir qué narran las interacciones mecánicas en un juego.

Es fácil hablar del elemento “historia” que está contenido en un juego, pues toma formas familiares como videos, textos, diálogos y cómics –a lo que generalmente se le llama *narrativa de exposición*– pero los demás momentos de juego, que viene siendo la gran mayoría de la experiencia, no traduce tan fácilmente temas, historias y tonos.

Sin embargo, no significa que no podamos extraer mensajes y narración de la kinestética de la que somos sujetos durante una partida: nuestros actos –y la posibilidad de ellos– nos cuentan cosas.

Por ejemplo:

¿Qué nos narra la sonada libertad que tenemos en un juego como *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013)? Más allá de la historia de crimen organizado, se supone que en *GTA* podemos hacer lo que nos plazca. Sin embargo, lo cierto es que las mecánicas y sistemas mismos del juego revelan que está libertad siempre está atada a actos criminales: puedes ser el conductor de una ambulancia y salvar cientos de personas (y ganar dinero haciéndolo), pero debes robar la ambulancia primero. “Aquellos que argumentan que se puede hacer

“cualquier cosa” en *GTA* se equivocan: el juego constantemente estructura la experiencia libre en relación con la criminalidad.” (Bogost, 2006, pág. 157).

3.3 Mal de la simulación y disonancia y consonancia ludonarrativa

Pero llevemos esta idea de los “dos tipos de narración” un poco más lejos.

Lo cierto es que en el cine tanto historia como cinematografía están generalmente alineados –en acuerdo– para contar complementariamente una serie de mensajes. Esto no significa que cámara y discurso deban decirnos lo mismo, pero sí que hay una consonancia entre el manejo técnico del medio y lo que se nos está contando en la trama: color, tipo de tomas, transiciones, música: la cinematografía pone todos estos elementos en concierto y, generalmente, al servicio de la historia.

En otras palabras: lo épico del *Señor de los Anillos* de Peter Jackson está tanto en el texto del que se basa la película como en el manejo cinematográfico que tiene. Un solo mensaje desde ambos “tipos” de narración.

En videojuegos no es extraño que la historia y la narración de la jugabilidad no estén completamente en acuerdo.

Puede haber muchas razones detrás de este problema –que no es un problema exactamente negativo– pero la razón más aparente se puede atribuir, como he dicho antes, a la falta de escritores que escriban pensando en escribir juegos y no historias “normales” y a la separación y asilamientos que puede haber entre las personas que están trabajando en las distintas esferas que componen estos programas de software multimedia. Pareciera casi un problema que la misma industria en sus procesos de producción resolverá eventualmente.

El ejemplo de *GTA* es, pese a lo que he dicho, un aparente ejemplo de la consonancia entre historia y narración de jugabilidad: la historia va de crimen organizado y la jugabilidad no nos permite escaparnos de la realidad de la criminalidad que permea casi todo lo que hacemos. A esto podemos llamar: consonancia ludonarrativa.

Y por ello también hay disonancia ludonarrativa: cuando los elementos narrativos y lúdicos del juego parecen estar en oposición a la hora de contar cohesivamente la misma cosa. Este término fue acuñado por Clint Hocking en el 2007:

Al poner en oposición los elementos narrativos y lúdicos del juego, el juego parece burlarse abiertamente del jugador por haber creído en la ficción del juego. El apalancamiento de la estructura narrativa del juego en contra de la lúdica destruye la capacidad del jugador de sentirse conectado con cualquiera, obligándolo a abandonar el juego en protesta o simplemente aceptando que el juego no puede ser disfrutado simultáneamente como juego e historia (...) (Hocking, 2007).

Si bien el juicio de Hocking es extremadamente fuerte, lo cierto es que toparse con la disonancia ludonarrativa rompe la delicada inmersión del juego pues encontramos una ruptura en su consistencia interna.

Hocking en su texto utiliza como ejemplo un problema particularmente filosófico y complejo sobre objetivismo en *Bioshock*, pero podemos encontrar otros.

Por ejemplo, en el remake de *Tomb Raider* (Square Enix, 2013) las primeras horas del juego hacen mella en mostrar que Lara Croft es apenas una superviviente: ha naufragado en una isla y está desorientada y asustada. La supervivencia no le viene tan bien y todo lo que hacemos es un riesgo medido. Llegamos a un campamento donde hay una banda de piratas o mercenarios y la secuencia de juego termina en que nos vemos obligados a matar a un sujeto que bien pudo habernos matado o violado después de descubrirnos.

Es una escena fuertísima y tensa y parece señalar lo difícil que es matar a otro ser humano... pero inmediatamente matamos el primer malo, el juego nos da las herramientas para volvernos lo que sólo se puede describir como una asesina en serie. Sí, todo ese grupo de hombres está compuesto por mercenarios que no dudarán en matarnos –o peor– si nos atrapan, pero también es cierto que matarlos en las cantidades industriales que nos bota el juego rompe completamente con los mensajes que nos había enviado antes. Claro, hay toda una línea de empoderamiento femenino aquí, pero pierde peso cuando Lara Croft no es una superviviente que se sobrepone a la inclemencia de un mundo hostil, sino un sujeto que lo único que trae consigo es masacre.

Esto no significa que la ficción de *Tomb Raider* sea mala, ni que su jugabilidad es atroz: simplemente significa que las dos no están de acuerdo la una con la otra. Que ocurra la disonancia ludonarrativa da cuenta –generalmente– que dos equipos en la producción y diseño de un juego han hecho su trabajo de forma aislada y seguramente han fallado comunicándose los unos con los otros y brindándose apoyo, o quien dirigió el proyecto falló a la hora de orientar al equipo entero hacia los mismos objetivos temáticos.

Sin embargo, no debemos pensar en la disonancia ludonarrativa siempre como un resultado de problemas de producción y coordinación. Así como una película puede chocarnos con usos cinematográficos contrariados para darnos mensajes particulares, es cierto que algunos juegos pueden usar esta disonancia particular para hacernos chocar con la experiencia y afectarnos intencionalmente de otra forma, generando extrañeza o incomodidad. Este es el caso de *Undertale* (2016) que se plantea mecánicamente como un RPG donde puedes matar enemigos para ganar experiencia –lo normal en un RPG–, pero también te da la opción, algo “anti-natura” dentro del juego, de resolver todos los conflictos

sólo con diálogo. En presentación ludonarrativa, el juego parece querer que el jugador opere dentro del juego como lo ha hecho tantas otras veces en otros juegos, pero simultáneamente –y dentro de la misma narración– apela a que intentemos jugar de forma distinta.

Estos dos fenómenos, de disonancia y consonancia, pueden leerse en relación con lo que Bogost llama *fiebre de la simulación*: un fenómeno que señala la distancia que existe entre un sistema de reglas y la subjetividad del usuario. Bogost acuña este término partiendo de la idea de mal de archivo de Derrida³⁴ y mezclándola con dos nociones de Sherry Turkle: la *resignación a la simulación* y la *negación a la simulación*, ambas relacionadas con las limitaciones intrínsecas de una simulación y la subjetividad del usuario:

Ambos tipos de aprehensión derivan del encuentro del sujeto con las operaciones de unidad del juego. La resignación a la simulación reconoce que las simulaciones son subjetivas, pero se niega a interrogar las implicaciones de esta subjetividad. La negación a la simulación reconoce que las simulaciones son subjetivas y concluye que, entonces, son inútiles, desconfiables o incluso peligrosas (Bogost, 2006, pág. 107).

En otros términos, la resignación a la simulación “implica una ciega aceptación a los resultados limitados de la simulación porque el sistema no permite ningún otro modelo del sistema fuente” y la negación a la simulación, “el rechazo de las simulaciones porque estas solo ofrecen una representación simplificada del sistema fuente”.

Ambas posturas frente a la simulación lo que terminan haciendo es obstruir posibles procesos interpretativos que deben acompañar el ejercicio de lectura de videojuegos. Esta ofuscación de la interpretación seguramente tiene su origen en la propia forma de los

³⁴ “un deseo compulsivo, repetitivo y nostálgico por el archivo, un deseo irreprimible de volver al origen, morriña, una nostalgia por el retorno a el lugar más arcaico del comienzo absoluto” (Derrida, 1994)

videojuegos de presentarse, como dice Aarseth, como dispositivos cuya función principal es la configuración y no la interpretación.

Resolver estas ansiedades de la simulación va de la mano de lo que Derrida propone se debe hacer para preservar una obra dentro del archivo: exponerla a su posible destrucción. Así mismo, es menester exponer a los jugadores –o a quién sería un jugador crítico y lector modelo de videojuegos– a reconocer el espacio que existe entre su subjetividad y la simulación, buscando que este tenga un entendimiento conceptual del proceso de la jugabilidad y de otros procesos internos de la simulación para poder discernir en el proceso crítico lo que la simulación incluye y aquello que excluye de forma imparcial y evitar lo que podríamos llamar el contagio de la fiebre de la simulación.

3.4 Conclusión

El acercamiento de Aarseth a la narración en videojuegos ayuda a dibujarse modelos útiles para entender los elementos de diseño que comprenden lo ludonarrativo globalmente. Este marco es particularmente útil para pensar en las posibilidades y los límites de la narratología a la hora de analizar videojuegos desde los aspectos de diseño. Como dije más arriba: es una óptica un tanto prescriptiva y solamente un primer paso para poder pensar críticamente en videojuegos.

Bogost, en cambio, propone una óptica más abierta que señala la importancia de comprender conceptual y técnicamente los videojuegos para poder analizarlos idóneamente. Las unidades de operación no sólo abren un espacio de intertextualidad entre los videojuegos y otros dispositivos culturales, sino que permiten reconocer las operaciones internas y externas que tienen los videojuegos como simulaciones y dispositivos culturales que abren

lo que es en presencia pura configuración de sistemas a la interpretación crítica de un fenómeno cultural.

Capítulo 4: Simuladores inmersivos

Según la definición que hemos dado de videojuegos a lo largo de este escrito, hablar de un género llamado *simuladores inmersivos* suena a tautología. Los videojuegos –como simulaciones, cibertextos, ficciones digitales y teleplásticas– son de por sí simulaciones e inmersivos³⁵, de lo contrario no serían lo que son. Sin embargo, existe un género de videojuego con este nombre y no es casualidad.

Como he dicho antes, lo que define el género jugable de los videojuegos es en gran medida su jugabilidad: el *cómo* de nuestra interacción con la simulación pensando en sus reglas, los objetivos que propone y las estrategias que tomamos. Y si, desde la definición de videojuegos que he expuesto, lo clave son la agencia del jugador, la inmersión y la afectación, los simuladores inmersivos serían la epitome de una filosofía de desarrollo que busca justamente esto. Son, en pocas palabras, el género jugable que mejor explora las capacidades del medio.

No son el género más popular y de hecho muchos de sus mejores exponentes fueron fracasos comerciales. Sin embargo, el género ha tenido un reciente resurgir después de unos años de ausencia en el mercado y algunas de sus características más notables han sido adoptadas por títulos de otros géneros.

Si bien haré uso de la herramienta de Aarseth para señalar unos aspectos globales del juego, cabe notar que la óptica de las operaciones de unidad de Bogost es, a grandes rasgos, gran parte del proceso de desglose técnico y crítico de los elementos del juego.

³⁵ Guardadas las proporciones.

3.1 ¿Qué es un simulador inmersivo?

Antes que un género particular, los simuladores inmersivos (de *immersive sim* en inglés) son una filosofía de desarrollo y diseño. Su primer exponente es el olvidado, pero increíblemente influyente juego de 1992, *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* desarrollado por Blue Sky Productions (luego Looking Glass Studio). Según Mark Brown, en su video *The Comback of the Immersive Sim*:

Lo notorio de *Underworld* era utilizar sistemas ingeniosos, inteligencia artificial e incluso un sistema de físicas rudimentario para simular un espacio verosímil que no estaba completamente predeterminado por los desarrolladores. El objetivo global del diseño era brindar al jugador historia únicas y dejarlo que se las ingeniara para encontrar soluciones personales a las aventuras, como ocurre en *Calabozos y Dragones*: solamente reemplaza el DM³⁶ humano por un nido complejo de sistemas entrelazados (Brown, 2016).

Ultima Underworld sembró las semillas del género, pero fueron realmente los juegos que le siguieron que le dieron forma al simulador inmersivo. Del mismo estudio saldrían los clásicos de culto³⁷ *Thief* (1998) y *System Shock 2* (1999), que darían paso al influyente *Deus Ex* (Eidos Interactive, 2000). Ninguno de estos llegó a los primeros puestos de las tablas de juegos más vendidos en sus años de lanzamiento, pero marcaron un precedente y no dejan de ser hitos importantes.

De estos títulos –y otros similares– podemos decir que la característica principal del simulador inmersivo es girar alrededor de la expresión del jugador. Y, aunque hay muchas maneras de otorgarle a los jugadores formas de auto-expresarse en el juego³⁸, podemos

³⁶ Dungeon Master: el DM en una partida de Calabozos y dragones es el jugador más importante pues es quien define la historia de la aventura que los demás van a jugar. Es el narrador y el mundo ficticio. Su palabra en un juego es ley.

³⁷ Un clásico de culto es un título influyente, reconocido normalmente a la postre como juegos claves e inspiraciones para juegos posteriores que no tuvieron mucho éxito en el mercado.

³⁸ Personalización de un avatar, por ejemplo.

identificar cinco características principales de los simuladores inmersivos que buscan esto en conjunto: un alto nivel de agencia, un alto grado de interacción con sistemas, la emergencia, la consistencia diegética y la reactividad del juego al jugador. Estas cinco características trabajan para permitir, como dice Warren Spector, que el jugador “no sólo [explore] un espacio sino [explore] un espacio de posibilidades”. Sin embargo, tanto consistencia diegética como reactividad son características que se desprenden de los sistemas y la emergencia, dejándonos con tres características más manejables: agencia, sistemas y emergencia.

Estas características de los simuladores inmersivos están fuertemente relacionadas con las tres características que identificamos como aquello que separa a los videojuegos de otros artefactos culturales: agencia, inmersión y afectación.

Me valdré de ejemplos de *Prey* (Arkane Studios, 2017) para explorar las características de este género.

3.2 Prey: ciencia ficción y pistolas de pegante

Prey –en términos de mercado– es un disparador en primera persona con elementos de horror y supervivencia³⁹. En él, controlamos al amnésico Morgan Yu⁴⁰ mientras exploramos la estación espacial Talos I que orbita la Tierra y la Luna en un futuro alternativo. En la estación, claro, se realizan una serie de experimentos con vida alienígena que han dado como fruto una tecnología que bien podría cambiar el rumbo de la humanidad como en *Gattaca*⁴¹. Pero, como suele suceder en la ciencia ficción, algo ha salido catastróficamente

³⁹ Es un “first-person shooter survival-horror”.

⁴⁰ Que puede ser hombre o mujer.

⁴¹ No con edición genética, pero sí con la capacidad de editar las conexiones neuronales de una persona para que gane habilidades como aprender a tocar piano como un virtuoso claramente sólo disponible para la

mal y estos alienígenas eusociales⁴² han infestado la estación espacial, matando a la mayoría de sus habitantes.

Así que, a salvar el mundo, o, al menos, a nosotros mismos.

Como toda buena historia de ciencia ficción, y citando a Isaac Asimov, *Prey* lidia con la reacción y la relación de los seres humanos con los cambios que trae la ciencia y la tecnología. Es una historia repleta de grises morales que explora las nociones de la identidad, memoria y libre albedrío en el marco de la problemática de los riesgos y sacrificios del progreso científico.

Pero lo más importante: ¿cómo se juega?

En términos superficiales “disparador en primera persona” ya organiza muchas de las expectativas que podemos tener, hasta saber de antemano qué botones hacen qué en el mando o teclado. Lo de “elementos de horror y supervivencia” significa dos cosas. Primero, que el juego va a intentar asustarte ya sea por medio de sustos sorpresa o construcción de ambiente (música y escenario), así que gran parte de la experiencia es estar bajo estrés premonitorio. Segundo, que los enemigos son más fuertes que tú y los recursos son escasos, así que lo más seguro es que te veas obligado en algún momento a evadirlos inteligentemente o al menos lidiar con ellos frecuentemente de forma indirecta, sin tener que volarlos por los aires con un arsenal de armas pesadas (y no que esto no sea una opción). Estos son los aspectos de lo que podemos identificar como el *género superficial* del juego.

gente rica. El catch es que para conseguir las conexiones neuronales del virtuoso tienes que matarlo primero.

⁴² Operan como un enjambre.

Las demás características son más únicas al simulador inmersivo. Estas serían: la navegación dentro del mundo-juego, los problemas que tenemos que resolver y las herramientas que el juego nos ofrece para hacer estas dos cosas.

Primero, a diferencia de la gran mayoría de juegos, *Prey* es un videojuego semiabierto, en el que no es obligatorio recorrer un camino único para llegar al final. Podríamos decir que los escenarios del juego están dispuestos de forma modular, con al menos tres “centros” que conectan los distintos ambientes del juego unos con otros. No estamos obligados a visitar los distintos ambientes en un orden específico y a dónde vamos primero depende en gran medida qué estrategias de juego prefiramos para avanzar. Claro que hay un orden de recorrido que responde a la historia del juego, pero no es una camisa de fuerza.

Segundo, los problemas que nos propone el juego. Avanzar en la mayoría de los disparadores –y otros juegos de acción y aventura– trata de recorrer espacios lineales con pocos enfrentamientos hasta llegar a lo que llamamos una “galería de tiros”, que es un cuarto más grande donde normalmente ocurre un gran asalto dentro del juego con muchos enemigos o un jefe. La fórmula es así: hay una paulatina subida de tensión y aumento del reto mecánico hasta que llegamos a un clímax de acción que nos pone a prueba y luego tenemos un espacio de descanso. Repetir hasta el cansancio. Es una forma de diseño muy efectiva para contar historias cinemáticas con grandes episodios de acción y se nutre muchísimo de cómo se construye el cine de acción de Hollywood. Pero los simuladores inmersivos proponen una estructura de juego muy diferente.

Como ya dije antes, en *Prey* lo que tenemos es una serie de ambientes interconectados que podemos visitar más o menos en el orden que queramos. Qué orden definamos depende de qué objetivos queramos cumplir (porque pocos son obligatorios). Esto significa que la

mayoría de los retos que el juego nos ofrece son retos de *acceso*, no retos mecánicos⁴³. Lo que estamos haciendo todo el tiempo es abrir puertas y encontrar nuevos caminos, resolver puzles. Qué puertas abrimos o qué caminos encontramos depende, entonces, de las habilidades que nos da el juego: los verbos que tenemos a nuestra disposición... y los recursos que estemos dispuestos a invertir.

Esto es incluso cierto en el combate. El atajo fácil pareciera ser disparar a todo con la escopeta, pero pronto nos damos cuenta de que los cartuchos cuestan recursos que fácilmente malgastamos en intentar jugar esto como un disparador ordinario. Lo más eficiente es abordar cada enfrentamiento como un puzle: los enemigos plantean una serie de retos –mecánicos y estratégicos– que estamos invitados a sobrepasar de forma ingeniosa. Con distintas herramientas despachamos distintos enemigos.

En términos de herramientas, *Prey* pone en nuestras manos un arma poco convencional y multi-usos que de entrada ordena nuestro pensamiento estratégico dentro del juego: un cañón de pegante. Este dispara o bolas o largos chorros de pegante que se adhieren a todo tipo de superficies excepto el vidrio. Con este podemos: congelar a nuestros enemigos, apagar incendios, bloquear corrientes eléctricas, reparar escapes, cerrar aperturas y, lo más importante, crear plataformas⁴⁴. Es una herramienta versátil que nos es útil en casi cualquier circunstancia.

Además del cañón de pegante, tenemos acceso a una serie de poderes especiales o habilidades que podemos adquirir para complementar nuestro estilo de juego. Sin entrar en

⁴³ Un reto mecánico en un videojuego es un reto de proeza o competencia *técnica* en el juego: velocidad de reacción, conocimiento de los controles, conocimiento de estrategias.

⁴⁴ Disparar el pegante a la pared sirve para crear caminos verticales y alcanzar nuevos lugares.

mucho detalle, hay desde mejoras estadísticas a nuestro personaje, poderes de combate y habilidades utilitarias. Estas últimas son tal vez las más interesantes, pues son las que nos permiten hackear puertas y computadores, reparar cosas, usar telekinesis o convertirnos en tazas de café⁴⁵.

Si ajustamos *Prey* al modelo de diseño ludonarrativo de Aarseth este es el resultado que tenemos: un laberinto multi-cursal que tira un poco a mundo centrado⁴⁶ con objetos creables (hay todo un sistema de fabricación), personajes complejos y escritos competentemente (convincentes) y la historia tiene más satélites que núcleos dinámicos:

Tabla 2. Modelos narratológicos en *Prey*. Elaboración propia.

	Nivel óptico	Mundo	Objetos	Agentes	Eventos
Prey	Polo Narrativo	Inaccesible	No-interactivos	Profundos, ricos, complejos	Completamente guionados
	Polo Lúdico	Una sola habitación	Estáticos, usables		Personajes planos
		Corredor lineal	Modificables	Núcleos dinámicos	
		Laberinto multi-cursal	Destruibles		
	Mundo con centro y misiones	Creables	Robots, sin identidad individual	Sin núcleos (juego puro)	
	Mundo abierto	Inventables			

Como ninguna de las categorías de la tabla de Aarseth son valores absolutos, la mejor forma de representar cómo encaja el juego en ella es con una línea curva que pase por las características que han sido identificadas, teniendo en cuenta que algunas de estas pueden estar presentes en un mayor o menor grado. Por ello la línea, por ejemplo, pasa por núcleos dinámicos y por satélites dinámicos.

⁴⁵ Esta habilidad “mímica” es una de las más interesantes del juego: podemos apuntar a cualquier objeto ordinario del ambiente y temporalmente convertirnos en una copia exacta. En este estado podemos movernos – aunque con algunas limitaciones. Esto nos permite escondernos de los enemigos y, más importante, acceder a áreas nuevas aprovechando las dimensiones que adquirimos.

⁴⁶ En inglés esto es “hubworld” y es una noción muy difícil de traducir.

Con la descripción del *Prey* hacerse idea de qué vienen los simuladores inmersivos y con el juego en mente podemos entrar a describir los cinco pilares que mencioné anteriormente: un alto nivel de agencia, un alto grado de interacción con sistemas, la jugabilidad emergente, la consistencia diegética y la reactividad del juego al jugador

3.3 Primer pilar: Agencia

La primera característica de los simuladores inmersivos es el alto nivel de agencia que otorgan a sus jugadores. Esto puede sonar extraño si ya hemos definido a los videojuegos como un medio en el que la agencia es primordial. A la larga que de la agencia del usuario tratan los cibertextos. Sin embargo, hay niveles: no todos los juegos les otorgan a los jugadores las mismas libertades agenciales. Incluso podríamos decir que la mayoría de los juegos suponen experiencias altamente guiadas y coreografiadas, siguiendo un estricto guion.

A los problemas presentados por los juegos por lo general hay una sola solución o ruta. El juego te dice en todo momento qué hacer y cómo lo vas a hacer. ¿Necesitas abrir la puerta de la mansión en *Resident Evil 7*? Pues entonces encuentra la llave. Y hay una sola llave porque es la única forma de abrir esa puerta. Puedes darle hachazos a la puerta si quieres, pero esto no la va a abrir, así sea una puerta de madera y así uno de los malos del juego no haga más que atravesar paredes y puertas a la fuerza. Necesitas la llave, punto.

Prey no es así. Los simuladores inmersivos te dicen qué hacer, pero no cómo. Te proponen problemas y te otorgan una serie de herramientas con las que puedes solucionarlos. ¿Necesitas abrir una puerta para entrar a una habitación? En *Prey* podrías ir a buscar la llave, claro, pero también puedes hackear la puerta, romper una ventana, entrar por un ducto de

ventilación, encontrar la consola que abre esa puerta, esperar a que alguien más abra la puerta o, en el mejor de los casos, convertirte en una taza de café⁴⁷ y rodar entre alguna apertura.

Cómo afrontes un problema aquí no depende de qué problema hayan diseñado en el juego, sino de qué decisiones has tomado antes de enfrentarte a él, porque el problema siempre será el acceso. Como decía Aarseth “cada decisión hará algunas partes del texto más o menos accesible”, así que, si decides no invertir puntos en la habilidad para hackear, no podrás hackear puertas. Sin embargo, tal vez has invertido puntos en la habilidad que sirve para convertirse en tazas de café y puedes entrar al cuarto entre las barras de una ventana. Esto significa que aquello que puedes hacer o no dentro del juego está sujeto a las decisiones que hayas tomado como jugador: decisiones que están atadas al estilo de juego de cada quién. Cada quién invertirá puntos en las habilidades que le parezcan más útiles o más cómodas de usar.

Esto tampoco significa que *Prey* esté constantemente cerrándole puertas a los jugadores que no tomen A o B decisiones. Por lo general, hay varias maneras de resolver un solo problema, y esto es clave en el juego. Es completamente posible que por las decisiones que tomes no alcances algunos lugares o cumplas algunos objetivos secundarios, pero seguramente las decisiones que has tomado te llevarán a cumplir otros objetivos. También es cierto que ofrecer demasiadas opciones para cumplir un solo objetivo puede ser un poco abrumador, así que limitar la cantidad de acciones que se pueden tomar por las acciones que el jugador ha tomado es una buena estrategia para no desorientarlo.

⁴⁷ Una de las habilidades del juego consiste en convertirse por tiempo limitado en objetos para esconderse de los enemigos.

Aquí no se trata de qué quieren los desarrolladores que el jugador experimente durante una partida sino de qué puede el jugador experimentar con las herramientas que los desarrolladores le han dado. La agencia es el principal vehículo de la expresión del jugador y depende fuertemente de qué tantas herramientas tengamos a nuestra disposición para afectar la diégesis del juego.

Idealmente, esta agencia requiere de un soporte *argumental* dentro del juego. La ficción que se nos está narrando de alguna manera nos tiene que indicar *qué* es lo posible dentro de la diégesis, qué podemos modificar y qué no.

Una muestra argumental interesante que refleja nuestro nivel de agencia en *Prey* es cómo nos tratan las torretas automáticas. Al principio del juego, siempre que nos acercamos a una torreta esta nos escanea, nos reconoce como humanos y no nos atacan. Sin embargo, mediante que avanzamos si decidimos modificar nuestro cuerpo y adquirir varios de los poderes alienígenas que ofrece el juego, pronto las torretas dejarán de identificarnos como humanos y abrirán fuego contra nosotros.

Qué podemos hacer y qué elegimos poder hacer tiene consecuencias en la historia que el juego nos está contando.

3.4 Segundo Pilar: Sistemas y juegos sistémicos

Ya más atrás he hablado de qué son los sistemas en los videojuegos desde la perspectiva del diseño. Son, a grandes rasgos, una serie de reglas que se cumplen dentro de la diégesis del juego, especialmente cuando hablamos del tipo interacciones que el jugador puede tener.

Entre mayores sean los tipos de interacciones entre el jugador y los sistemas y entre un sistema y otro, hablamos de juegos *altamente sistémicos*.

Aquí otra vez debemos pensar en cómo operan los juegos *ordinarios*. Como ya había dicho antes, la gran mayoría de juegos se rigen bajo un estricto guion que ordena las acciones de los jugadores: las cosas ocurren en momentos específicos después de acciones específicas. En *God of War* (Sony Santamonica, 2018) talamos un árbol porque el juego nos dice que talamos un árbol. Y eso hacemos *una sola vez*. Si intentamos usar nuestra hacha para talar algún otro árbol dentro del juego fracasaremos: ese árbol de ahí no fue programado para que se talase.

Juegos con este tipo de eventos especiales –excepciones a las reglas bajo las que se está jugando ordinariamente– son juegos altamente guionados. La línea de la acción y la narrativa giran en torno a *set pieces* (acciones planificadas) que permiten una experiencia más controlada por los diseñadores y, por consiguiente, con un potencial cinematográfico mucho mayor. Esto se logra “interrumpiendo” la acción ordinaria del juego –y por ende la interacción con sus sistemas– en ciertos momentos (dramáticos o de alto octanaje). Aquí los diseñadores pueden reducir nuestra etología y volver acciones que en el juego serían infinitamente complejas –como una ejecución particularmente sanguinaria en *God of War*– a presionar frenéticamente un solo botón (*Quick time event*⁴⁸) o simplemente cambiar nuestro rol de usuarios a sólo audiencia. Un ejemplo muy sonado –y controversial– de un QTE es el “Presiona X para presentar tus respetos” en *Call of Duty: Infinite Warfare* en el que nos

⁴⁸ Un *Quick Time Event* o QTE, algunas veces en castellano llamado “evento de reflejos” o “respuesta rápida”, es un método de jugabilidad contextual en la que el jugador desempeña acciones en el mando después de la aparición de un símbolo correspondiente en pantalla, un poco a la manera de un juego de ritmo.

acercamos un ataúd en el juego y al presionar X en el mando nuestro personaje “presenta sus respetos” en una secuencia casi fílmica.

La filosofía de diseño de los simuladores inmersivos va en contravía de estas experiencias cinematográficas. Estos están desarrollados con los sistemas como base fundamental de la interacción con el juego y motor de la experiencia. Esto significa que hay consistencia siempre que interactuamos con algún tipo de objeto, lo que nos permite esperar resultados calculados y anticiparnos un poco a lo que va a suceder. Son juegos *consistentes* (la cuarta característica) que evitan los casos especiales.

Por ejemplo: disparar electricidad a un charco de agua en *Prey* electrifica el agua. Muchas veces hay agua en algunos escenarios por *default*, es parte del ambiente y ocasionalmente el juego puede estar activamente insinuando que deberíamos electrificar esa agua. Sin embargo, también es cierto que si regamos agua –dejando una llave de un lavabo abierta– esta también puede ser electrificada así no haya sido puesta ahí explícitamente por los desarrolladores. Electrificar el agua es un sistema y siempre podemos esperar que reacciones de la misma manera a nuestras interacciones.

Esta consistencia en las reglas nos permite crear con facilidad estrategias –tanto estipuladas por el juego como inventadas por nosotros mismos– para afrontar los retos que el juego tiene. Sabemos cómo va a reaccionar el mundo frente a nuestras acciones y estas tienen consecuencias que podemos medir. Idealmente, estos sistemas pueden desembocar en soluciones emergentes, de las que hablaremos en la siguiente sección.

Qué tan sistémico es un juego también se amplía a configurar lo que llamamos los “estados de fracaso”. Es común a todos los juegos que morir es un estado de fracaso:

perdemos el representante diegético de nuestra agencia dentro del juego. Sin embargo, es común que existan más estados de fracaso dentro de juegos como fallar ciertas misiones o matar a personajes no jugables importantes. Pero si un juego es sistémico por lo general la muerte es el único estado de fracaso y que fallemos o no misiones o dejemos o matemos personajes no jugables no detienen la simulación: la diégesis no se detiene. Esto es cierto en *Prey* donde efectivamente podemos asesinar a sangre fría a todos los personajes –muchos de los cuales nos proporcionan misiones– sin “perder” el juego. El juego simplemente se ajusta a esta nueva realidad y los otros personajes responderán a estas acciones ya sea mencionando que no somos de fiar porque andamos matando gente o siendo inmediatamente hostiles.

La alta sistemicidad del juego le asegura una consistencia diegética particular y, además, permite que el juego reacciones activamente a nuestras decisiones. Nuestras acciones tienen no sólo consecuencias sino *repercusiones* dentro de la diégesis, lo que ahonda la posibilidad de inmersión en estos juegos. Esta consistencia y reactividad de los sistemas – y la lógica que estos presenten dentro del juego– por lo general resulta en juegos que evitan altos grados de disonancia ludonarrativa.

3.5 Tercer pilar: Emergentes

Hay dos tipos de emergencia de la que se habla en los videojuegos: jugabilidad emergente y narrativa emergente.

La jugabilidad emergente es una de las características más difíciles de definir. En términos llanos es la aparición espontánea de elementos de juegos por virtud de la interacción con las mecánicas y sistemas de un juego. Sin embargo, es extraño hablar de espontaneidad en experiencias que –en teoría– han sido programadas. Por esto mismo un juego *puede* parecer tener jugabilidad emergente cuando realmente ofrece es un amplio abanico de

opciones de juego. La verdadera emergencia de la jugabilidad ocurre cuando en el desarrollo se ha programado para la contingencia sin calcularla completamente, es decir: ha desarrollado un juego altamente sistémico. En otras palabras: se han desarrollado mecánicas y sistemas que juntas pueden generar cosas nuevas.

En una entrada para *Gamasutra*, Josh Bycer define un juego con jugabilidad emergente de la siguiente manera: “un título donde las mecánicas⁴⁹ permiten al jugador crear nuevas estrategias y utilidades que van más allá de su intención o utilidad original”. Como decía antes, se ha desarrollado para que pueda ocurrir lo imprevisto:

[En un juego emergente] las mecánicas son suficientemente flexibles que pueden ser combinadas por el jugador para producir acciones accidentales que el desarrollador puede o no haber diseñado específicamente. El resultado es que el jugador puede resolver retos o crear cosas que representan soluciones únicas y las mecánicas abarcan suficientes posibilidades como para permitir que esto suceda (Bycer, 2015).

El delgado hilo entre un “amplio abanico de opciones” y jugabilidad emergente yace en la naturaleza de los objetivos y recompensas del juego. Los objetivos tienen que tener alguna apertura a la interpretación para que los jugadores busquen una manera propia para afrontarlos y cómo los afronten debe ser reflejado en las recompensas –tangibles o no– que el juego ofrezca a la propia creatividad. Cuando los objetivos son demasiado directos son tomados como una orden que indica al jugador cómo proceder. “Toma este camino para llegar a la cima de la montaña” es una misión sin espacio a la emergencia.

⁴⁹ Como he dicho anteriormente, en términos de diseño y desarrollo, mecánicas y sistemas suelen ser juntados bajo un solo concepto – generalmente mecánicas. Bycer no hace la distinción, sin embargo, es importante entender aquí estas mecánicas tanto como *mecánicas* (verbos, herramientas) y *sistemas* (posibilidad de interacción).

A la larga, un título con buena jugabilidad emergente hace sentir a los jugadores inteligentes por encontrar vías alternas para resolver los problemas presentados.

Aquí la ausencia total de planeación por parte de los desarrolladores no es obligatoria (es rara): recientemente experiencias de este tipo son pensadas para otorgarle estas libertades a los jugadores, así que estos caminos están de una u otra forma “planeados”. Sin embargo, aquí lo importante es diseñar el juego no diciéndole al jugador “toma caminos alternativos” sino dándole al jugador herramientas para que encuentre esos caminos de forma más orgánica. Las mecánicas y sistemas del juego abren las puertas de las posibilidades, y si el juego nos las ha enseñado bien podremos hacer uso de ellas para nuestro provecho.

La jugabilidad emergente en *Prey* es especialmente evidente en el acercamiento que el juego tiene al combate. Como he dicho antes, los enemigos son particularmente resilientes y las formas convencionales de tratar con ellos no son las más efectivas (i.e. escopetazos), así que es combinando mecánicas y sistemas que podemos despacharlos al menos con menos riesgos. Concretamente, una estrategia bastante útil para deshacerse de al menos dos tipos de enemigos dentro del juego es levitando muebles, pegándolos al techo y luego hacerlos caer sobre los enemigos.

Es posible que los desarrolladores hayan pensado en esta posibilidad, pero el juego no nos ha enseñado activamente que si pegas cosas al techo y las dejas caer haces daño a los enemigos. Sabes que puedes lanzarles muebles a los enemigos. Sabes que puedes levitar muebles. Sabes que puedes pegar muebles a superficies. Que estas tres cosas se junten en una estrategia depende del jugador.

En tándem con la emergencia de la jugabilidad es donde también puede aparecer el fenómeno de la narrativa emergente. En los otros juegos, la narrativa por lo general sigue las estructuras ordinarias de narración que conocemos de la literatura o el cine: hay un argumento definitivo que el juego invita al jugador a seguir y avanzar en el juego mueve la trama hacia adelante. La narrativa emergente va en contravía de esta experiencia narratológica, pues permite transgredir la estructura de una narración ordinaria cediéndole a los jugadores mayor control sobre lo que el juego les está contando.

Este fenómeno es fácil de ver, por ejemplo, en juegos de estrategia como ajedrez. El juego no propone ninguna línea argumental, pero esto no significa que los jugadores no le puedan inyectar drama a sus jugadas y tejer una narrativa tensa de lo que está sucediendo en el tablero. Algo similar ocurre en los deportes, donde la audiencia puede tejer dramas según lo que conozcan o no de los jugadores o el equipo técnico, pero en sí lo que está pasando en el campo –en el juego– no *narra* de por sí. La narración es pura emergencia y completamente ajena al juego.

En videojuegos este fenómeno está fuertemente relacionado con los juegos tipo *sandbox* con los que los simuladores emergentes comparten algunas características. En un *sandbox* el jugador tiene muy pocas limitaciones y puede recorrer libremente el mundo del juego, eligiendo qué explorar y qué tareas realizar. Este es el caso de *Minecraft* en dónde el único objetivo real es sobrevivir: todo lo demás que decida hacer o no el jugador depende completamente de él y si estas tareas y objetivos tejen durante la partida una historia (hombre contra naturaleza o lo que sea) esta historia también es completamente ajena al juego y emerge únicamente del jugador.

Sin embargo, la narrativa emergente también puede operar desde la filosofía de diseño de la jugabilidad emergente, donde los diseñadores han programado la posibilidad de la contingencia narrativa, como en los simuladores inmersivos. Esto no pone el peso completo de la narración en el jugador, pero sí le otorga ciertas libertades que transgreden el desarrollo ordinario de una línea argumental.

Prey tiene un buen ejemplo que ya expuesto anteriormente. Durante el juego nos topamos con una serie de personajes no jugables que usualmente buscan nuestra ayuda (o sacar provecho de nosotros). Estos personajes son como focos narrativos y cumplir sus misiones nos lleva a seguir cortas historias. Sin embargo, la sistematicidad del juego nos permite ignorarlos por completo o incluso matarlos sin interrumpir la fábula. Qué acciones tomemos o no frente a ellos afecta definitivamente lo que ocurrirá más adelante en el juego, donde en un *sandbox* por lo general una misión secundaria no repercute en el mundo.

Es claro que en los simuladores inmersivos la narrativa emergente es mucho más limitada que en los juegos tipo *sandbox*. A la larga, los simuladores inmersivos suelen tener una línea argumental que más o menos seguimos, con objetivos puntuales que marcan el progreso del juego. La emergencia narrativa lo que permite es ahondar en la consistencia diegética que el juego procura tener, pues nuestras acciones o inacciones tienen repercusiones narrativas, no sólo sistémicas.

3.6 Conclusiones

Es menester, entonces, señalar cómo las características de los simuladores inmersivos coinciden con los pilares que he identificado como las claves diferenciadoras de los videojuegos como dispositivos culturales diferentes.

La única característica que tiene equivalente idéntico en los pilares es la agencia. Sin embargo, es importante señalar que no toda agencia es equivalente. La noción de cibertexto de Aarseth nos apunta hacia una *agencia* que tiene que ver con el esfuerzo o trabajo que el usuario o jugador se ve obligado a hacer durante su experiencia con el dispositivo. En estos términos podemos decir que un videojuego como *Prey* que ofrece al jugador opciones dinámicas para resolver los problemas del juego requiere un nivel de agencia superior –o al menos más demandante– que un videojuego que sólo ofrece varios caminos diferentes. El jugador se ve obligado en este caso más que en otros a construir por si mismo con las herramientas del juego los caminos que puede tomar.

Las otras dos características, la sistematicidad y la emergencia de contenido, atraviesan los tres pilares que he expuesto, pues facetas de cada una son relevantes a lo largo de todos.

La sistematicidad del juego le permite al jugador un mayor nivel de agencia por invitarlo a interactuar con sistemas interrelacionados y a medir y prever las posibles consecuencias de los actos que el jugador puede tomar. Aquí podríamos decir que un videojuego que invita a que los jugadores piensen creativa y estratégicamente también invita a un mayor nivel de agencia, pues nuestras posibilidades de acción se ven multiplicadas por los sistemas del juego.

Similarmente, esta sistematicidad (incluyendo dentro de ella la consistencia diegética y la reactividad) puede leerse con un vector de inmersión. Como dice Schaeffer

[Estos] son los fingimientos lúdicos, los ganchos miméticos que los creadores de ficción utilizan para generar un universo ficcional y que permiten a los receptores reactivar miméticamente ese universo (Schaeffer, 2002, pág. 229).

Además, la sistematicidad es lo que le permite que el videojuego “[anticipe] cómo y qué podemos hacer con [él]” y permite que este, además “[anticipe] las posibilidades del sentido moldeando el campo fenomenológico del usuario”, su vez garantizando que este logre reorientar cardinalmente al jugador (Ash, 2010).

Ambas nociones de emergencia, de jugabilidad y narrativa, operan en conjunto con los sistemas para generar parte de la consistencia diegética que podemos señalar como vectores de inmersión, pues ayudan a “generar un universo ficcional” que reacciona constante y significativamente a las acciones del jugador.

De igualmente, garantizar la reacción de los sistemas técnicos y narrativos del juego es un garante más para comunicar con mayor fuerza ideas y conceptos (afectación), poniendo más peso en la psique del jugador como sujeto de agencia en el juego.

El ejemplo de *Prey* lo que nos permite es cierta especificidad para observar con más detalle cómo funcionan este tipo de dispositivos culturales. Los aspectos globales que he señalado aquí, reitero, son claves para poder relacionar las reglas de la simulación a las experiencias subjetivas de los jugadores y, ojalá, aportar al desarrollo de un corpus crítico para este tipo de dispositivos.

Conclusiones globales

El desarrollo de este ejercicio lo primero que señala son seguramente las competencias necesarias para la lectura crítica de un videojuego. Sospecho, que al igual que en la literatura, la existencia de un lector modelo requiere no sólo las competencias gramaticales del lenguaje (acá el saber jugar), sino además otra serie de competencias y experiencias relacionables con el dispositivo para poder ser *más* cómplice en el proceso de lectura. Aunque en la literatura la intertextualidad prima sobre el conocimiento técnico del libro como tecnología, a la larga en los videojuegos el conocimiento técnico de cómo opera el dispositivo es clave para poder hacer las conexiones intertextuales propias de un lector modelo y crítico. Sin este conocimiento técnico no sólo es difícil hacer conexiones intertextuales entre un videojuego y otros (y ni hablar de otros dispositivos), sino que se cierran las posibilidades de interpretación del dispositivo a algún aspecto atomizado (solo los elementos de la ficción, por ejemplo) o se nos contagia la fiebre de la simulación.

Un lector crítico de videojuegos *sabe jugar y entiende* el juego más allá de la ficción superficial que este presenta. Cómo está esta ficción entretejida con las operaciones del software son aspectos significantes de la experiencia del juego y, por consecuente, de cómo somos capaces de leerlos.

Considerando esta apertura a la lectura crítica –y el valor que podemos extraer de dicho ejercicio– también cabe señalar que gran parte del marco de análisis que me ha llevado en este proceso ha sido adquirido de los estudios literarios y una serie de preocupaciones editoriales, pues han sido herramientas extraídas del estructuralismo y la lingüística y el interés por la comprensión técnica del desarrollo lo que me han llevado a preguntarme cómo opera la ficción en otros dispositivos y establecer puentes conceptuales. Estos puentes,

aunque parecieran ir en un solo sentido (de la literatura hacia los videojuegos) debe explorarse en retrospectiva y buscar cómo pensar críticamente en videojuegos puede animar nuevas discusiones en el ámbito de la literatura. Tan sólo en el espacio de la simulación y el juego sospecho que hay venas de exploración literaria riquísimas.

A la larga, lo que buscaba en esta tesis era diversificar la experiencia de la lectura, especialmente la lectura de ficciones que moran en dispositivos que la academia suele ver con sospecha, pues la ficción –donde sea que se desempeñe– es una competencia cultural clave para poder evaluar nuestra realidad. Y todavía más una realidad en la que los videojuegos poco a poco ocupan un lugar de mayor impacto. No es coincidencia que tres jugadores de selecciones mundiales de fútbol decidieran replicar emoticones celebratorios del *Fornite* durante la copa del mundo.

También es importante señalar que esta tesis impresa pierde mucha de su capacidad comunicativa. Si como he dicho antes un video de un videojuego es poco representativo de lo que hace el dispositivo, mucho menos son las imágenes estáticas que ilustran muy escuetamente los fenómenos que he expuesto aquí. Por ello no he incluido imágenes: resultan más confusas que aclaratorias. Un libro digital que contuviese videos sería mucho más idóneo.

Además, preocupado como estoy en el diseño y escritura de historias para videojuegos como actual miembro de un equipo de desarrollo, he de señalar que cuando se trata de la construcción de ficciones –de contar historias– ha sido más que claro que tener conocimientos sobre la literatura (géneros, estructuras, teorías, recepción) ha sido clave para poder tomar los elementos constitutivos de una ficción y buscar adaptarlos al diseño de

ludonarrativas. De otra forma sospecho que me vería obligado a hacer pobres traslados mediáticos o, peor aún, desempeñarme en otro campo.

Señalo esto también por la pertinencia, por ejemplo, de hacer de historias significativas para la nación –como lo es el conflicto armado– ludonarrativas para el consumo nacional. Creo que a través del juego y la simulación se pueden comunicar con mayor eficacia algunas ideas complicadas que tienen que ver con las perspectivas de algo tan complejo como la realidad de Colombia. Sin embargo, invito a que antes de diseñar y escribir tales historias se piense críticamente en el videojuego para evitar el mero traslado mediático y la generación de experiencias confusas.

Espero, entonces, que este ejercicio haya servido para ampliar la perspectiva que se tiene sobre los videojuegos y las posibles líneas de exploración que se pueden proponer alrededor de ellos y también desde ellos a otras disciplinas.

Referencias

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: John Hopkins University Press.
- Aarseth, E. (2012). *A Narrative Theory of Games*. Copenhagen: IT University of Copenhagen.
- Altozano, J. (Marzo de 2016). *El videojuego a través de David Cage*. (R. M. Cantudo, Ed.) Héroes de papel.
- Ash, J. (2010). Teleplastic Technologies: charting practices of orientation and navigation in videogaming. *Transaction of Institute of British Cartographers*, 414-430.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. MIT Press.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Brown, M. (16 de 08 de 2016). The Comeback of Immersive Sims. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=kbyTOAlhRHk>
- Bycer, J. (16 de 09 de 2015). Examining Emergent Gameplay. *Gamasutra*. Obtenido de https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20150916/253682/Examining_Emergent_Gameplay.php
- Derrida, J. (1994). Mal de archivo: una impresión freudiana. *Memory: The Question of Archives*. Londres. Obtenido de Red Aprender y Cambiar.
- Frasca, G. (2001). Videogames of the Oppressed: Videogames as Means of Critical Thinking and Debate.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. (B. P. Mark J.P. Wolf, Ed.) *The Video Game Theory Reader*. Obtenido de www.ludology.org: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf
- Galloway, A. R. (2009). The Unworkable Interface. *New Literary History*(39), 931-955.
- Hocking, C. (07 de 10 de 2007). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Obtenido de clicknothing.typepad.com: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Jenkins, H. (2005). Game Design as Narrative Architecture.
- Juul, J. (2005). Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.
- Juul, J. (2014). Gameplay. *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*.
- Laidacker, A. (20 de 12 de 2016). Systems are Everywhere.

- Murray, J. H. (1998). *Hamlet in the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press.
- Portnow, J. (2012). Extra Credits: Narrative Mechanics. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=JQJA5YjvHDU>
- Schaeffer, J.-M. (2002). *¿Por qué la ficción?* (J. L. Sánchez-Silva, Trad.) Madrid, España: Lengua de Trapo SL.
- Schubert, T. W. (2009). A New Conception of Spatial Presence: Once Again, with Fealign. *Communication Theory*(19), 161-187.
- Spector, W. (30 de 04 de 2015). *Hi, I am Warren Spector, a game developer from Origin, Ion Storm and Junction Point. I worked on Deus Ex and Disney Epic Mickey and a lot of other games. AMA!* Obtenido de Reddit: www.reddit.com/r/IAmA/comments/34fdjb/hi_i_am_warren_spector_a_game_developer_from/