

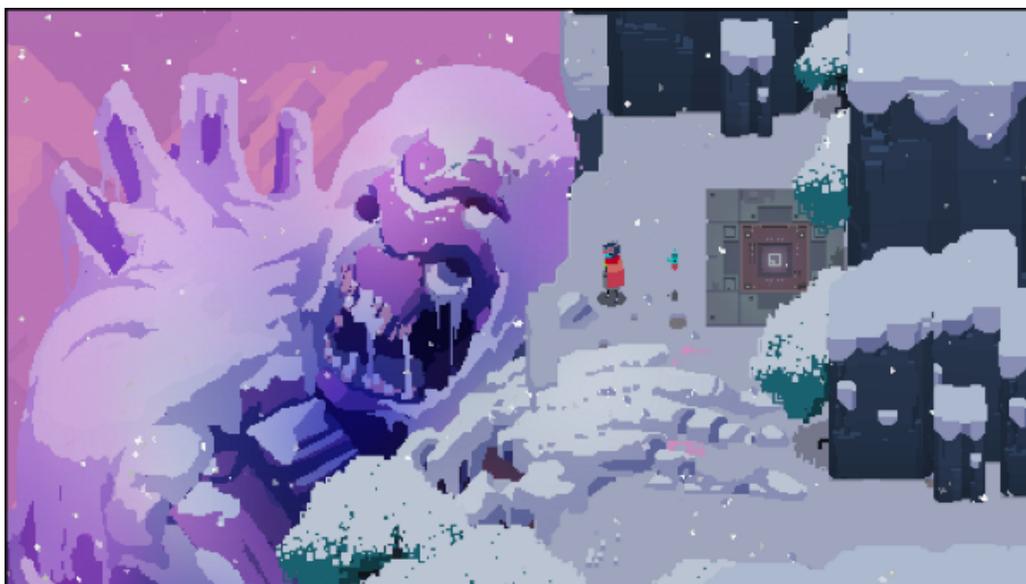
# Apología del crítico gamer

## Un examen sobre el estado actual y las perspectivas de los estudios sobre videojuegos

Ezequiel Vila

EPero hay algo que sé muy bien: saltás con el  
A y disparás con el B.

107 *Faunos*



Este número de *Luthor* está dedicado por entero a la reflexión sobre los videojuegos. Resulta difícil establecer si se trata de una elección lógica o si todavía

es necesario justificar la utilidad del estudio crítico de este fenómeno desde una perspectiva particular. A pesar de su relativa novedad si se los compara con la historia de la literatura, las historietas o el cine, los videojuegos ya forman parte de nuestra vida desde hace bastante tiempo. Sin embargo, la aproximación a su estudio es mucho más reciente y todavía no goza de total aceptación en algunos sectores del mundo académico, al menos en nuestro país. Aun así, la situación es bastante más alentadora que la que podíamos observar tan solo cinco años atrás. Para dar inicio a esta selección de trabajos variados alrededor de este dispositivo, me gustaría tratar de responder esta simple pregunta: ¿por qué deberíamos concentrar nuestros esfuerzos en estudiar a los videojuegos como objetos estéticos en Argentina, en este momento?

Comencemos con una breve y sesgada historia de los estudios sobre videojuegos. Hay varios antecedentes que podemos rastrear a lo largo del siglo XX. En primer lugar, una tradición filosófica y antropológica que incluye a pensadores como Johan Huizinga (*Homo ludens*, 1938), Roger Caillois (*Los juegos y los hombres*, 1958) y Wittgenstein (algunas de sus apreciaciones en *Investigaciones filosóficas*, 1953) propuso alguno de los fundamentos básicos sobre el problema del juego que todavía nos resultan ineludibles para investigar a sus herederos digitales. Por otra parte, hubo un temprano interés sobre los sistemas computarizados por una rama de la semiótica en las décadas del 50 y 60 que sentó algunas bases para relacionar el estudio del lenguaje y los medios digitales (Marshall McLuhan es quizás el mayor exponente de esta tendencia). Ya en los 80 encontramos en algunos teóricos un interés por ciertos videojuegos, aunque su forma de encarar el objeto de estudio todavía estaba muy vinculado a las operaciones críticas propias de la teoría literaria.

Recién podemos hablar de la conformación de un campo de estudios particular sobre los videojuegos a partir de la segunda mitad de los años 90. Uno de los textos fundacionales de esta corriente es el estudio de Janet Murray titulado *Hamlet en la Holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, publicado en 1995. En este texto, Murray se propuso demostrar cómo la computación estaba cambiando nuestra forma de relacionarnos con las historias y la manera en la que vivimos nuestra relación con la narrativa en la era digital, considerando que la narrativa interactiva (de la que los videojuegos son un exponente) nos permiten reconectarnos con formas tradicionales de la

satisfacción que producían los relatos orales. Poco tiempo después, en 1997, el crítico noruego Espen Aarseth publicó *Cibertexto, perspectivas sobre la literatura ergódica*, un estudio fundamental que postulaba la existencia de un linaje de textos (milenarios y modernos) que permitían al “lector” modificar la sustancia de la obra. Los videojuegos también pertenecerían a esta nueva categoría de los “textos ergódicos”.

En este contexto, a finales del milenio, estalla el debate entre narratólogos y ludólogos, enfrentando por un lado a los estudiosos que sostenían que los videojuegos eran esencialmente relatos (y por lo tanto podían ser analizados con las herramientas clásicas de la narratología) y los críticos que consideraban que debían entenderse primero como juegos (y por ende, necesitaban de un aparato crítico completamente diferente). Como toda rivalidad académica que se precie de tal, resulta difícil identificar exactamente cuán antagónicas resultaban estas posturas y con cuánta claridad estaban verdaderamente conformados ambos grupos, pero la historia de este debate dejó como saldo la conformación definitiva de lo que desde entonces se llaman game studies. El dedo acusador levantado por el uruguayo Gonzalo Frasca en su ensayo “Ludology Meets Narratology: Similitudes and Differences Between (Video)Games and Narrative” (1999) fue el puntapié inicial para que a mediados de 2001 la revista digital [Game Studies](#) (journal online dedicado al estudio de los videojuegos que continúa publicándose dos veces al año).

Desde entonces, mucho ha ocurrido en el campo de estudios de los videojuegos. En principio, la oposición inicial entre narrativa y juego parece haber quedado de lado y la importancia de la ficción en la constitución misma de los videojuegos ha sido reconocida ampliamente, como por ejemplo en el ambicioso libro del teórico danés Jesper Juul, *Half-Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds* (2005).

Desde los inicios de *Luthor*, consideramos que los videojuegos eran un fenómeno que nos interesaba estudiar. En primer lugar, porque nuestra forma de leer el corpus es transmedial por convicción y comprendemos que los videojuegos son parte de una misma serie de dispositivos que construyen ficciones junto a la literatura, el cine, el teatro, los comics, las series de televisión y otros medios más marginales. Aún más, consideramos que los videojuegos pertenecen al grupo de dispositivos centrales que concentran la mayor cantidad de experiencias estéticas en este momento histórico (en contraposición a

otros dispositivos periféricos como la instalación artística, el parque temático o la realidad virtual, entre otros). Sin ambages: los videojuegos son un fenómeno *popular*. Es quizás por esta última característica que su abordaje crítico nos parece súmamente importante, sino urgente. Si no nos abocamos a esta tarea, no podremos comprender el sentido y el alcance que tiene la ficción hoy en nuestra cultura multimedial y globalizada.

Pero no se trata simplemente de insertarnos en el seno de un debate internacional porque las fronteras que atraviesan las obras de ficción se han vuelto difusas, ni de resignarnos a la conformación de un sistema canónico de obras que baja de las grandes economías del mundo. Hay acontecimientos locales que, como críticos latinoamericanos, debemos atender especialmente. En este momento, Argentina posee una industria de videojuegos creciente y pujante, conformada por alrededor de 250 empresas que desarrollan juegos indies, móviles, experimentales e incluso algunos que compiten en primera línea con grandes lanzamientos del mercado, como *Master of Orion* (NGD, 2015). La Asociación Argentina de Desarrolladores de Videojuegos (ADVA) organiza desde 2008 la EVA (Exposición Videojuegos Argentina), un foro donde programadores, diseñadores y diversos trabajadores del rubro debaten y comparten sus experiencias como miembros de la industria en la región. Sería deseable que este espíritu de pioneros se traslade también a la reflexión crítica y cultural con el objetivo de que la teoría y la práctica se acompañen y retroalimenten. Hoy, más que nunca, es necesario pensar el significado de los videojuegos desde nuestro país, hacia adentro y hacia el exterior.

Por supuesto, la publicación de este número especial dedicado a videojuegos no es un evento aislado. Cada vez más trabajos presentados en coloquios versan alrededor de los *game studies*. El *Frikiloquio*, una iniciativa que reivindica los géneros de la cultura de masas, estimula la producción de trabajos sobre videojuegos desde 2014. En el primer Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales, que tuvo lugar en noviembre del año pasado, también hubo espacio para mesas dedicadas exclusivamente a la discusión de los videojuegos como fenómenos culturales. Hay incluso algunos investigadores e investigadoras del país que dedican sus proyectos de doctorado al estudio de los videojuegos. Nosotros mismos hemos incluido algunas de nuestras investigaciones al respecto en el seminario de grado “Mundos ficcionales y teorías de la ficción” que dictamos este primer cuatrimestre de 2017

en la carrera de Letras de la Universidad de Buenos Aires.

A fin de cuentas, todo parece indicar que (legitimado o no) el estudio sobre videojuegos en el ámbito local ya está en marcha. Así que esperamos que este pequeño aporte nos dé un modesto *power up* para lo que viene.