

Press start

La posibilidad de los game studies.

Ezequiel Vila

¿Cómo conseguir una beca para leer a Genette y jugar al WoW?

Parece difícil. En primer lugar, en nuestro ámbito nacional todavía discutimos el valor estético de los objetos de la cultura de masas. O peor, se considera que el valor estético del objeto determina el valor de su estudio. Las posiciones al respecto van desde el más adorniano de los resquemores hasta el confinamiento de algunos tópicos en entradas de blogs y suplementos culturales, con algunas excepciones aisladas un poco más afortunadas¹. Además, a pesar de que es común encontrar (en la agenda de congresos y jornadas de debate) espacios para la discusión comparatista que toman a algunos de estos objetos de series aledañas, el abordaje curricular de esas problemáticas sigue siendo una deuda pendiente.

En segundo lugar, la ausencia de una industria de videojuegos dificulta la tarea en cuanto el acceso a la información está mediado y, fundamentalmente, el acceso a la tecnología es retardado. La dimensión de este problema se adquiere rápidamente si uno piensa en el estado de la crítica y la teoría literaria en contextos donde no existe una literatura nacional desarrollada. Parece condenados a un estatuto de minoridad o ignorancia completa que si es discutible en el caso de los estudios literarios, parecería inapelable en el caso de dispositivos tan estrafalarios para nuestra tradición académica. El

¹ Evidentemente, pueden encontrarse salvedades diseminadas en toda la academia. Los ensayos sobre rock nacional de Oscar Blanco, el trabajo sobre el humor y los semanarios ilustrados de Eduardo Romano y los análisis que componen los libros de Daniel Link pueden ser ejemplos suficientes para considerar exagerada la afirmación. Sin embargo, la autonomía literaria continúa siendo un supuesto dominante.

inconveniente se agrava si pensamos en que no alcanza con una mirada estrábica, para impulsar una industria del *interactive entertainment* se requiere de operaciones más económicas que ideológicas.

En tercer lugar, la pertinencia misma de la teoría literaria para estudiar videojuegos está en discusión. A diferencia de lo que ocurre con el estudio de obras de teatro, películas o historietas, no resulta tan claro que un juego comporte siempre una narración. O por lo menos las disputas sobre la incumbencia de la teoría literaria en este campo han dejado a nuestros congéneres a lo largo del mundo en una posición cuestionada.

A pesar de todo, existen razones para intentar sobreponerse a estos obstáculos que exceden el privilegio de ser la envidia de todo humanista *geek*. El más contundente de todos es que estamos hablando de la modalidad ficcional que más se ha expandido en los últimos treinta años. Más allá de las consecuencias económicas frecuentemente señaladas, el impacto cultural de este fenómeno no puede ser despreciado. No es un ejercicio puramente especulativo el pensar que el entretenimiento interactivo puede ser en un futuro cercano la fuente principal de relatos para el público masivo. Además, al margen de su posición dominante o subalterna, si pensamos desde una estética de la recepción, el horizonte de expectativas sobre el cual se reciben las obras ya se encuentra, y se encontrará cada vez más, modificado por lo que experimentamos como jugadores de videojuegos. Se trata de algo que está pasando y que efectivamente está modificando nuestro campo de estudios.

¿Narrar o competir?

Si ignoramos los primeros dos inconvenientes (la censura académica y la mediación tecnológica) y decidimos lanzarnos a la aventura, es probable que nos hagamos una pregunta clásica: "¿Por dónde empezar?".

Hay estudios sobre videojuegos apuntados hacia la sociología que investigan las habilidades sociales que los jugadores adquieren, otros que provienen de la matemática y que estudian las posibilidades lógicas para resolver problemas, etc. A grandes rasgos, cualquier disciplina científica parece tener algo que decir de los videojuegos. En el caso de las humanidades, los estudios apuntan a entender el significado de los videojuegos en su contexto cultural y también como dispositivos en sí. El primero es quizás el más extendido (una suerte de antropología cultural del videojuego reconocible en preguntas como ¿el *Grand*

Theft Auto incita a cometer actos vandálicos?). El segundo es el enfoque sobre el cual me interesa trabajar, el que se ocupa de los videojuegos en sí mismos.

Si lo que nos interesa es analizar los videojuegos como dispositivos, podríamos decir "en su inmanencia", hay una primera discusión (abandonada, mas no superada) que nos atañe y no podemos soslayar: "¿Los juegos cuentan historias?". Esta es la pregunta que Jesper Juul analiza en uno de los artículos más tempranos de la revista *Game Studies*, la publicación académica más reconocida que podemos encontrar en la web al respecto de los problemas que intentamos introducir aquí.

Juul proviene del bando de la ludología -en el cual podemos resaltar las presencias del editor de *Game Studies*, Espen Aarseth y al diseñador de videojuegos uruguayo Gonzalo Frasca- una propuesta teórica consolidada a principios de la década pasada que se propuso desbancar a la narratología de este reducto del estudio del entretenimiento interactivo. En una primera instancia, la narratología (cuya vigencia en el ecosistema académico norteamericano es indiscutida) ofrecía al análisis inmanente de videojuegos una serie de herramientas acabadas de aplicación más o menos segura en cuanto es posible hacer una homología estructural entre los elementos del relato y del videojuego (tenemos un héroe, antagonistas, pruebas a las que el héroe debe someterse, una trama que se desarrolla en "niveles", etc.).

Aarseth y Juul, no obstante, señalaron con justicia que no siempre es posible realizar esta homología entre relato y videojuego. Es fácil pensar en toda una tradición de videojuegos que están orientados a la competencia (al *hi-score*) y no pretenden ni necesitan desarrollar una historia. Esto se debe a que los juegos no son esencialmente narrativos. Los argumentos que Juul presenta en el artículo citado son tres:

The article then explores three important reasons for describing games as being non-narrative: 1) Games are not part of the narrative media ecology formed by movies, novels, and theatre. 2) Time in games works differently than in narratives. 3) The relation between the reader/viewer and the story world is different than the relation between the player and the game world. (Juul, 2001)

El propósito de este artículo es introducir esta polémica y criticar la postura ludóloga mediante el recuerdo de algunas categorías de la teoría literaria que podrían prestarse al análisis de estos tres desajustes.

Acontecimientos y posibilidades

Para demostrar el punto 1) Juul recurre a la prueba de la traducción. El argumento principal para determinar que un juego no es transponible al cine o a la novela, de la misma forma que un relato verbal al celuloide, dice a grandes rasgos que mientras que un videojuego posee una serie de opciones potenciales actualizables en cada partida, el relato novelístico y cinematográfico debe efectivamente mostrarnos a todos los lectores/espectadores la misma secuencia de eventos y decisiones. Este es un argumento fuerte de la ludología en cuanto propone que la característica fundamental de los videojuegos reside en esa posibilidad de acción múltiple simulada (la *gameness*, jugabilidad) y que por ella se distinguiría de las narraciones que presentan cadenas de acontecimientos "petrificadas"².

Se me ocurren dos ejemplos ya clásicos que le plantean problemas a este argumento. El primero es muy mecánico y fácilmente reconocible: las novelas de la colección *Elige tu propia aventura*. El segundo es un poco más erudito y quizás menos preciso: la propuesta narrativa de Borges en "El jardín de los senderos que se bifurcan". Si en el primer caso tenemos efectivamente una narración que nos permite (nos obliga) a tomar decisiones en un contexto de acciones múltiples pero limitadas, en el cuento de Borges (y la novela que imagina) se nos conmina a pensar la efectivización de toda historia como el resultado de alternativas axiológicas irrecuperables³.

² Podríamos argumentar que hay juegos que también son susceptibles de recibir la misma crítica. Vease "[Tras la esmeralda perdida](#)", trabajo de Mariano Vilar sobre las aventuras gráficas, con especial interés su concepto de "mundos muertos".

³ Janet Murray, pionera de los estudios del texto interactivo menciona que, junto al escritorio archivador de Vannevar Bush (algunos recordarán el enigmático episodio de *Lain* donde se lo menciona vinculado al origen de la informática), el cuento de Borges es el principio del hipertexto y de las nuevas tecnologías interactivas: "*His fiction evokes a sense of flickering focus, of an individual consciousness constantly reforming itself, of an utterance constantly in the process of translation. Borges confronts us with the "pullulating" moment, when we become aware of all the possible choices we might make, all the ways in which we might intersect one another for good or evil. His imagined Garden of Forking Paths is both a book and landscape, a book that has the shape of a labyrinth that folds back upon itself in infinite*

Cada historia nos habla de un camino tomado, de la misma forma en que las decisiones realizadas en un videojuego condicionan la recepción efectiva y van trazando un camino único propio de cada experiencia de juego. Con esto no me refiero solamente a las elecciones de caminos bien formalizada del *Golden Axe II*, las tres formas de jugar el *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* o a los finales posibles del *Dragon Age*, aunque esos ejemplos entran en mi consideración. Cada opción de juego, incluso cuando podemos experimentar la alternativa descartada en otro momento, implica una resolución por una experiencia determinada. La idea no es muy diferente a la pronunciada por el estructuralismo para analizar cadenas de acontecimientos. Fundamentalmente, Bremond (y Barthes a través de él) consideró la sintaxis de los comportamientos humanos en el relato a través de un esquema de elecciones.

Atendiendo a estos motivos, algunos críticos de los *game studies* (Kücklich, 2004; Simons, 2007), han observado que la diferencia entre el enfoque de la ludología y el de la narratología está determinado por una cuestión de perspectiva: mientras que el acercamiento narratológico privilegia el resultado final del juego, los ludólogos se ocupan del mismo fenómeno en su desarrollo.

El tiempo del juego y el tiempo del relato

La segunda razón que Juul exhibe sostiene que el tiempo es diferente en los videojuegos y en la narrativa. Mientras que en la narrativa el tiempo está desdoblado en un tiempo de los acontecimientos y un tiempo del discurso, el tiempo del juego estaría determinado por la necesaria sincronía:

It is clear that the events represented cannot be past or prior, since we as players can influence them. By pressing the CTRL key, we fire the current weapon, which influences the game world. In this way, the game constructs the story time as synchronous with narrative time and reading/viewing time: the story time is now. Now, not just in the sense that the viewer witnesses events now, but in the sense that the events are happening now, and that what comes next is not yet determined (Juul, 2001).

regression. It is a dizzying vision, one which will be described again by humanist writers for the rest of the century." (Murray, 2000)

Este argumento también parece contundente. No obstante, si en vez de pensar en el relato clásico pensamos en una forma literaria que experimente con el tiempo del relato como la *nouvelle vague*, podemos echar otra luz sobre este conflicto. La asimetría que marca Juul no distingue el tiempo de los acontecimientos del tiempo del discurso sino que manifiesta la diferencia entre un tiempo de la enunciación (Martínez y Scheffel, 2011) pasado y uno presente. Cuando el tiempo de la enunciación y el de lo enunciado coincide hablamos de una narración en presente, es decir, se conforma una narración sincrónica: "Usted ha puesto el pie izquierdo sobre la ranura de cobre, y con el hombro derecho trata en vano de empujar un poco más la puerta corrediza. Se introduce entonces..." (Butor, 1961). Podemos, entonces, hipotetizar que el tiempo del enunciado del videojuego será normalmente el presente, mientras que en el cuento o la novela es predominante el enunciado que se dirige hacia el pasado. Pero esto no alcanza como evidencia para expulsar a los videojuegos del reino de la narración⁴.

Además de esta salvedad, resulta un poco desconcertante el descarte de la analepsis y la prolepsis que Juul hace en el mismo apartado. Es común que algunos juegos utilicen estos recursos con los mismos fines que la narración verbal los ha utilizado durante milenios: para ocultar o revelar información de la trama. La franquicia *Final Fantasy* recurre con frecuencia a *flashbacks* que no son únicamente secuencias animadas (tan criticadas por Juul). En el *Final Fantasy VIII*, por ejemplo, dos o tres veces por disco jugamos una secuencia con otro repertorio de personajes (Laguna y sus compañeros) como una forma de acceder a los sucesos que ocurrieron diez años antes del tiempo regular de la narración. En ambos casos el tiempo de la enunciación es sincrónico. Lo que estamos viendo (y sobre lo que estamos jugando) está ocurriendo en ese momento, pero ese momento de la enunciación y del enunciado es anterior al momento en que veníamos jugando anteriormente y en el que seguiremos jugando la mayor parte del juego.

El tiempo parece funcionar en los videojuegos de forma diferente a como

⁴ No podemos hablar exactamente de "enunciación", puesto que se trata de imágenes y no de palabras. El término indicado sería "representación", lo cual acerca al videojuego a formas de la representación sincrónica, es decir, al teatro y la danza. Esto nos lleva a pensar en que estamos más cerca del concepto de *mimesis* en el sentido aristotélico. Para una reflexión sobre la *mimesis* y la ficción interactiva, ver el trabajo de Jean-Marie Schaeffer citado en la bibliografía.

funciona en las narraciones a las que estábamos acostumbrados, pero eso no significa que no pueda pensarse desde las categorías que la narratología ha visto como anómalas hasta hoy. Si lo habitual en literatura es que cambie el tiempo de lo enunciado y que el tiempo de la enunciación se mantenga fijo, podemos pensar que en el videojuego se dará la tendencia inversa. Sin embargo, también es verdad que hay dificultades para pensar en detalle las particularidades de este sistema temporal y que es deseable un estudio concreto del tiempo de lo narrado en los videojuegos para comprender mejor su funcionamiento.

El lector y el jugador

El caso del tercer argumento es el que más me interesa. Comencé este artículo hablando de la recepción y no es casual que intuitivamente la diferencia más grande que encontramos entre los dispositivos narrativos clásicos y los videojuegos se encuentre en lo que nos produce la experiencia de lectura y la experiencia de juego. Es cierto que podemos pensar experiencias de juego que no impliquen ningún tipo de narración (el ejemplo que pone Juul es contundente: el *Tetris*), llamé a esos videojuegos al principio de este texto "juegos motivados por la competencia", donde el móvil del jugador es alcanzar un *hi-score*, vencer a la PC o a otro jugador. Juul lo explica de la siguiente forma:

The reader/viewer need an emotional motivation for investing energy in the movie or book; we need a human actant to identify with. This is probably also true for the computer game, only this actant is always present - it is the player. The player is motivated to invest energy in the game because the game evaluates the player's performance. And this is why a game can be much more abstract than a movie or a novel, because games involve the player in a direct way. (Juul, 2001)

La evaluación parece convincente si pensamos en el *Tetris*, el *Arkanoid* o el *Pac-man*. Pero ¿qué ocurre cuando pensamos en juegos como el *Zelda*, el *Metal Gear*, el *God of War* o el *Monkey Island*? Al contrario de lo que ocurre con los juegos motivados por la competencia, el jugador no se siente estimulado a jugar porque el juego evalúa su performance, la motivación del

jugador está estrechamente vinculada con la motivación del personaje dentro del juego. Si imaginamos juegos como los de la saga *Final Fantasy* despojados de su motivación narrativa nos quedamos con un hato de reglas y estadísticas que difícilmente mantengan a un jugador interesado por 80 horas de juego. Estos juegos no están motivados por la competencia sino por la trama.

La quintaesencia de este tipo de videojuegos se encuentra resumida en estas palabras de Tim Schafer, creador de numerosas aventuras gráficas:

The old LucasArts school of thought was that we never used the word "you" in design documents. We never said "you open the door," we always said "Manny opens the door." You were not the main character, and that was a big design philosophy we all shared. I still believe in that. I mean there are games like Quake where you really are the main character. And I think that's totally valid, but that's a whole different kind of game. I like to do the game where you create a character that is a wish fulfillment, is a fantasy, is interesting enough that people want to jump inside their head and run around in it. Because that's an interesting thing to provide.
(Pearce, 2003)

Las palabras de Schafer parecen las de un novelista. Esta visión de los juegos como motivados por la trama está más vinculada a la construcción de mundos ficcionales y de caracteres (Simons, 2007). Según esta línea, buena parte del encanto de las ficciones interactivas estaría en la posibilidad de recorrer un mundo imaginario y explorar sus posibilidades. Es decir, habría en el videojuego un potencial de negatividad análogo al de la literatura. Este potencial está ciertamente exacerbado por la naturaleza fantasmagórica de las imágenes combinada con el novedoso componente interactivo, pero a este respecto no se diferencia de otras modalidades de la ficción (Schaeffer, 2002:8 y ss.).

Deberíamos pensar, entonces, si el dispositivo videojuego no permite distinguir dos tipos diferenciados de jugabilidad: uno motivado por la competencia, que carece de elementos narrativos o cuyos atisbos de narratividad no son los suficientemente relevantes para arrojar datos significativos en el análisis y uno motivado por la trama en el cual el análisis de la narratividad resulta clave

para comprender. Podemos mencionar en este segundo grupo a los géneros de plataforma, RPG y aventuras gráficas, entre otros.

No es un dato irrelevante para nuestro argumento pro estudios literarios el que los juegos orientados por la competencia como el *Pong*, el *Mappy* o el *Centipede* estén vinculados a los inicios de la industria *gamer* y que se parezcan en su mecánica mucho más a juegos milenarios como el ajedrez o el ping-pong; mientras que la tendencia de los juegos *mainstream* recientes⁵ es conseguir la motivación del jugador mediante la trama y lograr un efecto que los vincula en apariencia al cine. Hace un tiempo asistimos a una suerte de *revival* de los juegos orientados por la competencia con el lanzamiento de la consola Nintendo Wii y no fue pequeño el debate en internet acerca del videojuego para el *casual gamer* y sus diferencias respecto al del jugador asiduo.

Evidentemente, la narración no será idéntica en una ficción digital (Schaeffer, 2002:239 y ss.) al modelo acostumbrado en la ficción literaria. La narración interactiva obedecerá a opciones y posibilidades quizás vedadas a la narración literaria así como la narración por imágenes encontró otros límites de la representación, y es esperable que muchas de estas novedades provengan de la propia interactividad; pero sin dudas el jugador está cooperando con el relato de la historia que el juego le propone. Puede darse el caso de que el jugador suspenda esa cooperación y se dedique a explorar el mundo, a *levellear*, a probar el sistema de juego, a matar a su personaje de las formas más sádicas y absurdas, pero para avanzar, tarde o temprano deberá volver a cooperar con el desarrollo de la trama.

Es curioso también que estos juegos sí tengan un principio y un final delimitados, un detalle muy propio de la experiencia de lectura de la narrativa que Juul parece olvidar. Incluso cuando el juego permite que se siga explorando el mundo y se siga implementando el sistema, es común que el jugador cobre conciencia de que está en un estado póstumo del juego mediante expresiones "después de pasarlo probé X" o "después de darlo vuelta hice Y".

Game over

Tanto en el caso de la acción múltiple que analizamos en el apartado tercero,

⁵ La excepción: el *Rock Band*.

como en el del tiempo de la enunciación, el videojuego parece alejarse no de la narración, sino de la narración clásica. Una hipótesis viable para explicar esta diferencia podría ser de carácter netamente histórico: los videojuegos aparecieron en un contexto en el que la literatura posmoderna, de vanguardia y experimental ya había sido asimilada a la serie literaria. Podemos incluso ir más allá y preguntarnos arriesgadamente si la industria de los videojuegos podría ser la que conocemos sin el acontecimiento de esas innovaciones en el campo literario. Juul llama al argumento que yo acabo de presentar "the *avant-garde fallacy*". La sintetiza de la siguiente forma:

It may be obvious that the more open a narrative is to interpretation, the more emphasis will be on the reader/viewer's efforts now. The difference between the now in narratives and the now in games is that first now concerns the situation where the reader's effort in interpreting obscures the story - the text becomes all discourse, and consequently the temporal tensions ease. The now of the game means that story time converge with playing time, without the story/game world disappearing. (Juul, 2001)

Pero esta concepción de vanguardia se fija más en el concepto de "obra abierta" que es discutiblemente vanguardista. Nadie podría sostener que la *nouvelle vague* es un caso de enturbamiento de la historia. Mucho menos al respecto de la colección juvenil *Elige tu propia aventura*. La interpretación, asimismo, es un proceso que se da durante la obra y que conlleva numerosas marchas y contramarchas, hipótesis que se fortalecen y que luego se descartan, por lo tanto no hay motivo para pensar que el esfuerzo del lector es posterior a la experiencia de lectura; todo lo contrario.

Quizás haya que reducir estas ideas a los juegos que he caracterizado como orientados hacia la trama, pero creo que he presentados argumentos convincentes para reconocer el carácter narrativo de cierta porción considerable de juegos. Más aún, considero que son esos juegos y no otros los que hacen necesaria la interfase digital y la interacción con la PC/consola para poder constituirse como juegos. ¿No es tan fácil trasponer el *Tetris* a juego de mesa o el *Galaga* a juego de feria como el *Call of Duty* a novela militar?

Sin dudas hay demasiadas características privativas de los videojuegos que he

dejado de lado en este repaso y que probablemente encuentren mayor dificultad todavía que las que he tratado. No obstante, considero que es posible pensar una teoría con un poder fuertemente analítico que encuentre su fundamento en la narratología. Esto no quiere decir que este aparato se ajuste sin miramientos al objeto que queremos analizar, al contrario, significa que así como los narratólogos tomaron elementos de la *Poética* para desarrollar herramientas nuevas, que se ajusten a objetos inéditos en tiempos de Aristóteles, así nosotros también podemos (y seríamos necios si negáramos esa oportunidad que la tradición occidental nos da) echar mano de la teoría literaria (especialmente de su linaje formalista/estructuralista).

Bibliografía

Butor, Michel (1961). *La modificación*, Buenos Aires: Compañía General Fabril Editora.

Juul, Jesper (2001). "Games Telling Stories?" en *Game Studies*, Vol. 1, Issue 1, July 2001. <http://www.gamestudies.org/>

Kücklich, Julian (2003). "Perspectives of Computer Game Philology" en *Game Studies*, Vol. 3, Issue 1, May 2003. <http://www.gamestudies.org/>

Martínez, Matías y Michael Scheffel (2011). *Introducción a la narratología*, Buenos Aires: Las cuarenta. En prensa.

Murray, Janet (2000). *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*, Cambridge, Mass.: MIT Press.

Pearce, Celia (2003). "Game Noir. A Conversation with Tim Schafer" en *Game Studies*, Vol. 3, Issue 1, May 2003. <http://www.gamestudies.org/>

Schaeffer, Jean-Marie (2002). *¿Por qué la ficción?*, Madrid: Lengua de trapo.

Simons, Jan (2007). "Narrative, Games, and Theory" en *Game Studies*, Vol. 7, Issue 1, August 2007. <http://www.gamestudies.org/>