

Estrategias enunciativas del videojuego: cuatro figuras

Enunciative strategies of the videogame: four figures

DOI: XXXXXX

► DIEGO MATÉ

diegomateyo@gmail.com – Instituto de Investigación y Experimentación en Artes y Crítica, Universidad Nacional de las Artes (UNA), Argentina.

Fecha de recepción: 31 de marzo de 2019

Fecha de aceptación: 5 de mayo de 2019

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5791-0847>

RESUMEN

A lo largo de casi cinco décadas de existencia, el videojuego desarrolló formas de interpelación textual que se estabilizaron y dieron lugar a la regularización de figuras enunciativas. En este trabajo se analizarán cuatro figuras de carácter macro: *usuario*, *jugador*, *espectador* y, la más reciente, *contemplador*. Cada una es la resultante de distintas operaciones y posibilita una escena comunicacional que puede variar entre la configuración de la partida que está por comenzar, la puesta en obra de destrezas dirigidas a superar un conjunto de metas, la interrupción de la interacción lúdica por un flujo audiovisual no participativo y, finalmente, el despliegue de un entorno que puede habitarse sin las restricciones de lo lúdico. Cada figura posee un emplazamiento textual específico y supone una propuesta de contacto singular. La producción del videojuego presenta modulaciones comunicacionales que por algún motivo fueron desatendidas por el

campo de los *games studies*. Desde una perspectiva sociosemiótica es necesario el estudio de esas estrategias enunciativas.

PALABRAS CLAVE: *videojuego, enunciación, sociosemiótica, arte, atención estética.*

ABSTRACT

Throughout almost five decades of existence, the videogame developed forms of textual interpellation that stabilized and gave rise to the regularization of enunciative figures. In this work four figures will be analyzed: the user, the player, the spectator and, most recently, the contemplator. Each one is the result of different operations and makes possible a communicational scene that can vary between the configuration of the game that is about to begin (user); the putting into work of skills aimed at overcoming a set of goals (player); the interruption of playful interaction by a non-participatory audiovisual flow (spectator); and, finally, the unfolding of an environment that can be inhabited without ludic restrictions (contemplator). Each figure has a specific textual site and supposes a singular contact proposal. The production of the videogame presents communicational modulations that for some reason were neglected by the field of games studies: from a sociosemiotic perspective, it is necessary to face the study of these enunciative strategies.

KEYWORDS: *videogame, enunciation, sociosemiotics, art, aesthetic attention.*

1. INTRODUCCIÓN

Las textualidades lúdicas se emplazaron históricamente en todo tipo de soportes materiales, mayormente corporales y objetuales. Con el surgimiento y la rápida masificación del videojuego en la década del 70 del siglo pasado se afianzó una oferta mediática sin precedentes: por primera vez pantallas interactivas (Manovich, 2005) servían de soporte al despliegue de formas lúdicas. Primero con las grandes máquinas ubicadas en locales de acceso público y poco después con consolas que se conectaban a los televisores situados en la intimidad del hogar se volvió común jugar en pantallas cuyo fluir de colores, trazos y sonidos podía controlarse con un periférico. La historia del juego, con sus vaivenes y mesetas, cambió dramáticamente de ritmo: la difusión del videojuego supuso una modulación decisiva que reconfiguraría las prácticas lúdicas y el paisaje mediático en su conjunto.

En el presente, la industria del videojuego es, dentro de las industrias del entretenimiento, la que genera más beneficios. Un informe de Reuters¹ muestra que en mayo de 2018 incrementó 10% su volumen y alcanzó los 116 billones de dólares. Así se ubicó por encima de la industria televisiva (105 billones), el cine visto en salas (41 billones) y la música digital (17 billones). Además, un análisis de la Entertainment Software Association (2018) realizado en Estados Unidos arrojó que el 64% de los hogares posee al menos un dispositivo para jugar videojuegos, por lo que el 60% de la población utiliza videojuegos diariamente; a su vez, de esa población un 45% son mujeres. Parte de la vitalidad y la penetración de la industria se deben a fenómenos relativamente recientes, de poco más de una década de estabilización, como la explosión de los juegos *online*, la expansión de los juegos casuales y la profesionalización de los *e-sports* y su crecimiento como espectáculo. En paralelo, por fuera del mercado, se expanden los modos de apropiación que releen el videojuego a la luz de prácticas discursivas desviantes (como el *speedrunning*, que consiste en terminar un juego en la menor cantidad de tiempo posible). El videojuego hizo su ingreso en museos y en espacios de exhibición, por eso ha sido objeto de una polémica de gran escala respecto de si puede ser considerado artístico.

Hacer un inventario de la circulación y de los reconocimientos de un medio con casi la mitad de un siglo de vida sería imposible. Me interesa, en cambio, presentar algunas figuras enunciativas macro, de gran estabilidad, con las cuales el videojuego organizó estrategias de apelación desde sus inicios hasta el presente. Estas figuras son tres: *usuario*, *jugador* y *espectador*. Mencionaré además una cuarta figura: el *contemplador*. Que es de contornos poco definidos y que parece haber surgido recientemente como resultado

1 June 13, 2018. *Investing in the Soaring Popularity of Gaming*. Recuperado de: <https://www.reuters.com/article/idUSWAOA94RPPW851865>

de las transformaciones generadas por el *art game* y por un proceso todavía vigente que trajo aparejado un notorio debilitamiento de lo lúdico como funcionamiento semiótico.

Aquí se hace referencia a figuras en un sentido discursivo, es decir, a cómo los textos diseñan una escena de intercambio que emerge como resultado de la totalidad de sus operaciones retóricas y temáticas (Steimberg, 2013). No se aludirá al *target* de público construido por los estudios de desarrollo ni a los consumidores empíricos, sino que se hará hincapié en algunas figuras elaboradas enunciativamente a gran escala por el videojuego, más allá de particularidades epocales o de género y de estilo. Son figuras que atraviesan casi toda la historia del medio y que sintetizan propuestas de contacto específicas (aunque a veces en diálogo con pactos comunicativos elaborados por otros medios). Estas propuestas funcionan como roles que la enunciación elabora en diferentes momentos y a partir de distintos conjuntos de operaciones. Por lo tanto, las figuras, lejos de excluirse unas a otras, pueden compartir (de hecho, lo hacen con frecuencia) el espacio de un mismo texto. Dicho de otra forma: un mismo discurso puede dirigirse alternativamente a un *jugador*, a un *usuario* y a un *espectador*. Debido a la popularidad que gozaron y gozan estas figuras y a su presencia en una cantidad inabarcable de discursos, me detendré poco en casos particulares. En cambio, trataré de dar cuenta de aspectos extensibles a corpus numerosos inscriptos en clasificaciones como *género*, *estilo* y *tendencias recientes*. Al igual que el abordaje conceptual, la metodología se vale de la sociosemiótica (Verón, 1987), que se propone reconstruir las trayectorias del sentido a partir del análisis intertextual. El trabajo está orientado hacia el polo de la producción; es decir, se ocupa de describir cómo se conforma cada figura y qué pacto comunicativo recorta cada una.

2. USUARIO

El *usuario* es una figura de carácter meta y prelúdico, construida en una instancia previa a la efectivización del juego. De funcionamiento paratextual (Genette, 2001), aparece en momentos típicamente de umbral, en el primer contacto discursivo. Antes de empezar el juego es común que los juegos desplieguen un menú con una serie variable de ítems: si la partida que está por comenzar tendrá uno o dos (o más) jugadores, cuál será el modo de juego elegido, si se empezará una partida nueva o se volverá a una guardada previamente, etc. Este momento prelúdico elabora un *usuario* que recorre esas opciones, evalúa, configura y decide, es decir, no juega, sino que modela la experiencia de juego que está por empezar.

El *usuario* no surge junto con el medio, sino que aparece un poco después: los juegos de las primeras consolas, como el Atari 2600, no habilitaban la configuración de la experiencia lúdica, sino que lanzaban al enunciatario a la

acción, lo construían desde un principio como *jugador*. En los 80, con mejoras técnicas y el asentamiento definitivo de un primer sistema de géneros, la figura del usuario se estabiliza; aunque el menú inicial todavía ofrecía pocas opciones y el medio estabilizaba definitivamente una instancia paratextual de carácter prelúdico.

Si bien las interfaces gráficas de usuarios del videojuego no cambian de igual manera en todos los casos, según Prell (2018) una trayectoria en los juegos de Sonic podría extenderse a otras series. A lo largo del tiempo, en la interfaz de la serie *Sonic* (1991), como en la de *Civilization* (1991-2019) o de *Uncharted* (2007-2017), se detectan transformaciones similares: en los primeros juegos se presentan solo unas pocas opciones de manera casi minimalista. Juegos después, las opciones se expanden y se modifica la presentación general, donde puede notarse la influencia de tendencias del diseño gráfico. Finalmente, la interfaz aparece integrada diegéticamente; es decir, se recorre un menú de opciones en un entorno tridimensional inmerso, plenamente en el universo ficcional del juego. Estos tres momentos muestran un robustecimiento de la figura de *usuario*, que el videojuego modela cada vez con una mayor cantidad de elementos audiovisuales y diegéticos.

La figura adquiere algunas particularidades dependiendo del dispositivo donde se observa. La noción de *dispositivo* utilizada sigue los lineamientos propuestos por Oscar Traversa (2014): el concepto da cuenta de un conjunto de restricciones que operan en el nivel de la gestión del contacto con la producción discursiva. A grandes rasgos, el videojuego desarrolló cuatro grandes dispositivos: el arcade, la consola, la computadora y la consola portátil. Las particularidades a las que me refiero tienen que ver con dos dispositivos: el arcade y la computadora. El arcade, también llamado *fichín*, designa tanto las grandes carcasas en las cuales se emplazaban pantalla y controles como los locales donde se ubicaban estas máquinas. El arcade basó su modelo de negocios en una oferta concreta: los juegos debían proporcionar un desafío accesible que permitiera contar con un público cautivo, pero también debía lograr que las partidas duraran lo menos posible para incrementar el flujo de fichas consumidas. Por lo tanto, los juegos de arcade no contemplaban la posibilidad de configurar la experiencia lúdica: el público debía ajustar sus expectativas a una oferta discursiva prefijada e invariable. La figura tuvo una vida relativamente estable en los dispositivos restantes, que se insertan en estrategias comerciales distintas donde el tiempo no supone una restricción para la obtención de beneficios económicos.

Dentro de esos dispositivos, es en la computadora donde el *usuario* adquiere rasgos distintivos. A medida que los juegos sofistican sus posibilidades lúdicas, se vuelve cada vez más recurrente un desfase entre los requerimientos tecnológicos del juego y las prestaciones de los equipos accesibles. Al extenderse en los 80 el uso de computadoras clones, armadas con piezas diversas a lo

largo del tiempo, el dispositivo se vuelve volátil y heterogéneo. Así, los juegos de computadora incorporan cada vez más opciones referidas a la configuración audiovisual que permiten, por ejemplo, calibrar el detalle visual y sonoro para reducir el consumo de recursos de un equipo antiguo o, al revés, maximizarlo para aprovechar las prestaciones de un aparato nuevo. El apartado de elementos visuales y sonoros configurables crece y complejiza hasta el paroxismo (la situación es diferente en relación con las consolas hogareñas, equipos producidos en serie por un mismo fabricante donde la compatibilidad entre juego y máquina está plenamente garantizada, por lo que no hay que realizar cambios de ese tipo).

Mientras que en los juegos de consolas el rol del *usuario* incluye la definición de aspectos específicamente lúdicos, en la computadora la figura es investida de un notorio saber técnico y de una capacidad de decisión mucho mayor: aquí el usuario configura ya no solo la partida, sino la experiencia audiovisual en su conjunto. Por lo tanto, el *usuario* no tiene las mismas vidas en todos los dispositivos: la figura está ausente en el arcade, se muestra estable y discreta en la consola, y posee una existencia robusta en la computadora. Se trata de matices que hacen a una misma figura discursiva caracterizada no por jugar, sino por manipular variables que definirán la experiencia de juego que está por comenzar.

3. JUGADOR

A diferencia del *usuario*, el *jugador* es una figura elaborada a partir de operaciones lúdicas. Previsiblemente, la figura es muy anterior a la invención del videojuego y puede rastrearse como la resultante del contrato discursivo en cualquier textualidad de tipo lúdico. Los *game studies*, ajenos a la noción de enunciación, no se dedicaron prácticamente a indagar en la cuestión, optando siempre por abordajes dirigidos a los jugadores empíricos. Son muy pocos los trabajos que se interrogan por las estrategias enunciativas del videojuego o que efectúan preguntas que, sin problematizar frontalmente lo enunciativo, pueden inscribirse en esa línea de estudios.

Tal vez un primer aporte se encuentre en *Cybertext*. Allí, Espen Aarseth (1997) acuña la noción de *ergodicidad*. El autor llama *ergódico* a todo texto que requiera, para su desenvolvimiento, de un operador que actúe modificando la superficie discursiva. Habría así un régimen textual ergódico, de gran proyección cultural, que incluiría productos sociales tan disímiles como el *I-Ching*, un videojuego o una aplicación de software, es decir, textos que deben ser actualizados por un operador. Aarseth contrapone este régimen a otro que denomina *interpretativo*, que englobaría aquellas textualidades que no requieren de una participación material para su funcionamiento, como una película, un libro o un cuadro.

El libro *El lenguaje videolúdico*, de Óliver Pérez Latorre (2012), propone analizar el videojuego desde la semiótica greimasiana y es uno de los pocos intentos de estudiar la enunciación en el medio. Para el autor, la dimensión enunciativa queda a cargo de dos figuras, la del enunciador/diseñador y del jugador/enunciario, cada una elaborada a partir de marcas relacionadas con el punto de vista, el relato (si es que lo hubiera) y formas de interpelación, entre muchas otras. Descontando este trabajo, la mayor parte de los desarrollos en los que puede hallarse una problematización de la dimensión enunciativa encara la cuestión de manera lateral y sin incorporar de manera explícita la teoría de la enunciación.

Uno de esos trabajos pertenece a Jesper Juul (2005). En *Half-Real*, el autor diseña un esquema que llama *modelo clásico de juego*. Tres de las seis proposiciones resultan especialmente útiles: el resultado de la partida es variable, hay estados más deseables que otros, y el jugador se compromete con el desarrollo de la partida esforzándose en pos de uno (o varios) resultados por sobre otros. Juul se refiere a un jugador empírico, pero lo que dice puede ser leído sin problemas en términos enunciativos.

Siguiendo esas tres proposiciones, la enunciación lúdica² podría caracterizarse por desplegar objetivos cuya superación establece tensiones de orden lúdico. Para superar las metas, el enunciatario, en tanto *jugador modelo*, es investido con conjuntos de atribuciones (acciones disponibles) cuyo empleo permite describir competencias, estrategias a través de las que esas atribuciones pueden/deben usarse (Maté, 2018). Una vez más, se hace referencia a rasgos discursivos: las competencias construidas por el texto nunca coinciden plenamente con las desplegadas por el jugador empírico (en muchos casos, las competencias de la figura y del operador pueden no coincidir en absoluto).

Este breve recorrido por algunos conceptos claves puede servir para proponer una primera aproximación al tema: el videojuego se inscribe en un régimen *ergódico*, es decir, que reclama, para su funcionamiento, la reconfiguración material de la superficie discursiva. Ciertamente, esta reconfiguración puede dar lugar a una cantidad inconmensurable de propuestas enunciativas: la del videojuego en particular se distingue porque elabora a su enunciatario en tanto *jugador*, y por el hecho de que esta elaboración surge como resultado de operaciones de tipo lúdico que incluyen el despliegue de objetivos cuya superación, mediante la puesta en obras de competencias, conduce a estados a los que se les atribuye diferentes valores (por ejemplo, victoria o derrota).

En general, los estudios que pueden servir a una problematización enunciativa del videojuego se centraron en torno a la cuestión del *avatar* (el personaje controlado) y perdieron de vista otros elementos. Jos de Mul (2005)

2 Se trata de un tipo de enunciación que puede localizarse sin problemas en otros lenguajes y soportes que no son el videojuego y que exhiben rasgos textuales semejantes.

aporta un raro ejemplo en el que el abordaje abarca todos los rasgos textuales, más allá del *avatar*:

In the third stage of the formation of the ludic identity, play, the player identifies with the space of possibilities disclosed by the game. The field of possible action is reflectively applied to the self. The infinity of possible outcomes, connected with the constitutive rules, is internalized (de Mul, 2005, p. 260)³.

El autor afirma que el jugador se identifica con las posibilidades lúdicas en su conjunto, no ancla ese proceso en el *avatar*. La frase recuerda mucho a una proposición de Christian Metz en *El significante imaginario* (2001 [1977]), cuando sostiene que el espectador de cine no se identifica solo con un personaje o con un punto de vista construido narrativamente, sino también con la totalidad de operaciones desplegadas en la pantalla, es decir, con la cámara. Si bien Metz y de Mul se refieren a procesos psíquicos, lo dicho por uno y por otro puede sustraerse del terreno psicológico y usarse para definir respectivamente la enunciación en cine y en videojuego.

Pero es importante destacar que el enunciatario no es modelado solo por operaciones lúdicas, sino que, al entender el videojuego como discurso (y no como una lengua), aquí vale lo propuesto por Metz cuando, en otro lugar, se refiere a la enunciación fílmica (o de todo lenguaje) y sostiene que cualquier rasgo del texto es potencialmente un lugar de enunciación (1990). Entonces, si caracterizo la figura como *jugador* es para señalar la singularidad de un contrato discursivo elaborado a partir de operaciones lúdicas, pero esto de ningún modo implica que esa figura no sea modelada también por operaciones visuales, sonoras, espaciales, ligadas al punto de vista, a la narración (en el caso de que hubiera un relato), a la descripción, al uso de formas persuasivas (por ejemplo, en los juegos políticos), etc. Resumiendo: los rasgos lúdicos modelan a gran escala la escena enunciativa, pero lo hacen en conjunto con aspectos de otros tipos.

Esta aproximación constituye apenas una descripción muy general de un problema teórico más extenso. Lo que me interesa es presentar los principales rasgos de una figura dominante en el videojuego. Esta figura general, en tanto que resultante de la totalidad de operaciones movilizadas por el texto, adquiere contornos singulares en cada caso. Esto se nota enseguida en los distintos pactos comunicativos de los géneros del videojuego, algunos de una notable estabilidad, como sucede con los juegos de estrategia por turnos, por ejemplo, en la serie *Civilization*, donde el punto de vista distante y desanclado de la diégesis, el conjunto de variables interrelacionadas a examinar e interpretar y el contacto a través de organización visual semejante a la interfaz gráfica

3 "En la tercera etapa de la formación de la identidad lúdica, El jugador se identifica con el espacio de posibilidades divulgado por el juego. El campo de acción posible se aplica reflexivamente al yo. La infinidad de posibles resultados, conectados con las reglas constitutivas, se internaliza". (Traducción: Editor).

de usuario (propia de los sistemas operativos como *Windows*) modelan a un *jugador* gestor; un administrador que, para cumplir con las metas impuestas, debe evaluar grandes cantidades de información para manipular de manera eficaz los recursos escasos con los que se cuenta (Maté, 2018).

La escena del género de estrategia por turnos es muy distinta, por ejemplo, a la del género de aventura gráfica, que se caracteriza por inscribir *puzzles* diegética y narrativamente: estos juegos despliegan un relato con acertijos que bloquean el acceso a nuevas zonas de la diégesis e interrumpen la narración (Fernández-Vara, 2009). Aquí se debe, para superar los problemas lógicos que detienen su progreso, indagar en los hechos y en los espacios del relato, en los objetos que encuentra, hasta dar con la solución que permita reactivar la narración y continuar el trayecto. Es decir, que el *jugador* adquiere los rasgos de un investigador, casi de un detective, que lleva adelante largas pesquisas en el entorno hasta descifrar el enigma que le permita abrirse camino hacia nuevos desafíos lógicos. Puede verse cómo un cruce singular de operaciones dibuja un contrato enunciativo singular: lo lúdico se articula con lo narrativo, y un correcto desempeño en las tareas de desciframiento permite reanudar el contacto con el relato.

Como tercer ejemplo, se hace mención brevemente el caso de los juegos de puzzle (en tanto género; no se hace referencia a los puzzles inscriptos en la aventura gráfica, recién mencionados). La particularidad comunicativa del género reside en la ausencia total de marcadores caracterológicos: el enunciatorio es elaborado a partir de atribuciones relacionadas con la manipulación de piezas o elementos aislados; esas atribuciones no se anclan en ningún personaje o cuerpo emplazado diegéticamente. La escena es propia de juegos como *Tetris* (1984) o *Candy Crush* (2012), donde el universo ficcional no da cuenta de ningún relato ni protagonista (que pueda controlarse, al menos). Se trata de un tipo de enunciación particular cuya vida cultural se remonta a los juegos de mesa antiguos y a todas aquellas formas lúdicas carentes de personajes. El caso ayuda a despejar una vieja confusión que consiste en reducir lo enunciativo a lo relacionado con el protagonista, el punto de vista y la deixis lingüística. Así como, según Metz, todo lugar textual es sitio potencial de enunciación, en el videojuego lo enunciativo desborda el campo de acción del *avatar*, esto es, del personaje dirigido por el jugador.

En los *game studies*, el *avatar* y su integración en el relato fueron objeto de numerosos estudios que les atribuían una importancia decisiva en la construcción de sentido (Taylor, 2003; Klevjer, 2012)⁴. La atención dirigida hacia el *ava-*

⁴ Steve Swink (2008), en su libro dedicado al diseño del *game feel*, es decir, de la experiencia sensorial que puede ofrecer el videojuego, trabaja exclusivamente con casos que incluyen al menos un *avatar*. Para el autor, solo la presencia de un *avatar* habilita una inmersión plena en el universo ficcional del juego. Swink aclara que su recorte no implica que los juegos sin *avatar* no ofrezcan ninguna forma de inmersión, pero su libro no se ocupa de esos casos. Como puede verse, la figura del *avatar* posee una importancia tal en los *game studies* que puede llegar a condensar la atención de un estudio dedicado a la dimensión sensorial del videojuego y, en un mismo movimiento, opacar toda la producción en la que no hay personajes.

tar supuso perder de vista fenómenos como el género de puzle, que confirma que la enunciación no requiere de un protagonista ni de un relato; de lo que se desprende entonces que aquellos casos en los que sí hay *avatar* y relato no pueden analizarse atendiendo solamente a esas dos dimensiones. Recientemente, algunos trabajos intentaron avanzar en el estudio de los modos de construcción de subjetividad del videojuego más allá del recurso del *avatar*. Por ejemplo, Daniel Vella (2016) propone una tipología de cinco “posicionamientos” que los juegos adjudican a sus jugadores: un tipo, que el autor llama *trascendental*, describe la escena propia del género puzle, donde no se dirige a un personaje, sino que se manipulan entidades no antropomórficas.

En todo caso, los *game studies* parecen incorporar como objeto, con el paso del tiempo, formas lúdicas desprovistas del recurso del *avatar*. El gesto, aunque tardío, resulta fundamental, ya que ni los modos de subjetivación ni las formas enunciativas del videojuego pueden analizarse sin tomar en cuenta las múltiples operaciones lúdicas y audiovisuales que desbordan el campo de acción del *avatar*. Después de todo, el *jugador*, en tanto figura enunciativa, tiene una extensísima vida cultural que antecede por milenios a la irrupción del videojuego en el paisaje de las textualidades lúdicas y su oferta de personajes a partir de la década del 70.

4. ESPECTADOR

La siguiente figura, el *espectador*, se construye en tensión con la de *jugador*, ya que emerge en los momentos en los que se interrumpe la participación. El *espectador* suele estar asociado a una convención polémica, aunque de gran estabilidad, denominada con frecuencia *cinemática* o *cut-scene*. Se trata de secuencias donde el texto cancela la posibilidad de interacción y el *jugador*, transformado en *espectador*, asiste a un despliegue audiovisual que puede incluir (o no) la actualización de un relato. Estas secuencias reciben el nombre de *cinemáticas* debido a que tienden a imitar mayormente formas del cine como las subidas o escaladas en planos, el montaje, el uso de subtítulos o la utilización de convenciones como el plano-contraplano para representar intercambios dramáticos entre personajes⁵. Ya en las primeras cinemáticas había remisiones explícitas al cine, incluso cuando el potencial de imitación audiovisual del medio era todavía escaso: en *Miss Pacman* (1981) se intercalan entre los niveles breves escenas animadas que muestran como Pacman y Miss Pacman se conocen accidentalmente escapando de enemigos; se gustan y se persiguen mutuamente; y, finalmente, reciben a Junior, que es lanzado desde el aire por

⁵ Habría que aclarar: recursos de un tipo de cine concreto, aquel que Burch (2011) llamó *Modelo de Representación Institucional*, y que Bordwell (1996) denominó *narración canónica*: un cine que cifra su propuesta en la claridad de la exposición y en el privilegio del relato por sobre otras dimensiones textuales, que se estabiliza en la década del 20 y que adquiere una posición dominante en muchas cinematografías después de la llegada del sonido, en la década del 40 y 50, pero que continúa con cambios hasta nuestros días.

una cigüeña. Cada escena inicia con una claqueta que indica el “acto” y el título (“They meet”, “Chase” y “Junior”). Aunque la tecnología imposibilitaba una réplica detallada de los recursos cinematográficos, las escenas mencionadas reenvían a la comedia *slapstick* de los primeros cortos de la era silente (Pacman y Miss Pacman burlan con elegancia a dos fantasmas que los persiguen como lo haría el *Charlot* de Chaplin u otro humorista de la época con un policía), por lo que la relación entre *cut-scenes* y cine opera casi desde los inicios del videojuego y más allá de la réplica audiovisual.

La cinemática cobró una relevancia inusitada a partir de los 90 con dos cambios tecnológicos: primero, la implementación del CD-ROM, que permitió incrementar el almacenamiento de datos y, por ende, habilitó la creación de videojuegos más grandes y costosos en términos de información digital. Esto facilitó la inclusión de fragmentos cada vez más largos de video renderizado (es decir, de *cut-scenes* grabadas). Segundo, la extensión de los motores gráficos en tres dimensiones contribuyó al diseño de cinemáticas que emplean el entorno tridimensional en vez del video renderizado, ahorrando así grandes cantidades de datos, volviendo más accesible y frecuente el recurso (Klevjer, 2014).

Si bien el cine es una referencia ineludible, por la vía de la cinemática el videojuego entabló diálogos con otros lenguajes y soportes. *XCOM 2* (2016) presenta la situación inicial (el planeta es colonizado por una raza alienígena que domina a los humanos mediante estrategias de marketing y de consumo) recreando las formas de un noticiero televisivo en el que se alternan velozmente los dichos de presentadores con imágenes de móviles y testimonios de entrevistados. *Max Payne* (2001) narra el camino a la perdición del protagonista, un detective envuelto en una trama *noir* de venganza y redención, alternando cinemáticas filmicas con otras que imitan la historieta: en las segundas, la pantalla adquiere la forma de una página con viñetas y globos de diálogo. Muchos juegos de la serie *Tiny Toon* (1991-2002) emplean *cut-scenes* que imitan rasgos del *cartoon* como el trazo negro remarcado, los colores vivos y contrastados y la hiperbolización de los personajes, tanto de sus rasgos caracterológicos como de sus acciones, traspolando operaciones propias de la animación dibujada al videojuego (Maté, 2017).

También hay casos en los que la cinemática condensa estrategias audiovisuales que reenvían a lenguajes múltiples. Por ejemplo, en *Saints Row: Gat Out of Hell* (2015), una buena parte de las *cut-scenes* muestra las páginas de un libro donde se narra con una candidez irónica la historia más bien grotesca del grupo protagónico. Esos momentos oscilan entre la réplica del acto de hojear un libro, por un lado, y la representación estabilizada en los largos animados de Disney, por el otro, que recurrían a la visualización de un libro para señalar la apertura y el cierre del relato. Nuevamente dentro del cine, pero fuera del cine clásico, *Stacking* (2011) cuenta las desgracias de una familia de muñecas rusas parodiando las soluciones formales del primer cine mudo, anterior a las

invenciones griffithianas: para cada escena se usa un plano único, la paleta es solamente ocre, los diálogos son comunicados con intertítulos que ocupan toda la pantalla y los fondos traslucen su carácter de decorado.

La cinemática desempeña varias funciones textuales. Además de la narrativa, ya mencionada, Klevjer (2002, 2014) enumera algunas otras, por ejemplo, su uso en tanto recompensa por una performance lúdica eficaz, cuando la secuencia animada es provista en tanto premio; como modulador rítmico, que permite balancear la velocidad y la tensión del *gameplay* con momentos de calma y recuperación; finalmente, como insumo para la evocación de universos diegéticos elaborados en otros emplazamientos mediáticos a través de la réplica de géneros: “cut-scenes are able to convey what I have referred to as the familiar voice of a genre” (Klevjer, 2014, p. 305)⁶.

Por algún motivo, la cinemática y sus modalidades no fueron objeto de estudios exhaustivos. Una explicación posible para esta vacancia es que, en los comienzos de los *game studies*, el campo atravesó por un momento formalista que propugnaba el análisis de aspectos específicos del videojuego y desechaba todo aquello que pudiera hallarse en otros lenguajes, desde la representación mimética hasta el relato. Ese formalismo, en parte semejante a planteos de la teoría del arte (por ejemplo, a los de Clement Greenberg) duró poco, pero la cinemática, que concentró una buena parte de los ataques, parece no haber generado mayor interés académico.

La principal crítica lanzada por el formalismo era que la cinemática condensaba operaciones de otros lenguajes (en especial, del cine) al tiempo que cancelaba la participación lúdica, que para los ludólogos constituía el elemento definitorio del medio. Desde la lógica de los desarrollos de Aarseth (1997), la cinemática era vista como una intromisión del régimen *interpretativo* en un medio plenamente *ergódico*. Aunque el capítulo formalista de los *game studies* fue superado rápidamente, la academia, el periodismo especializado y los desarrolladores mantuvieron una opinión ambivalente respecto del uso de cinemáticas (Jenkins, 2003)⁷.

Esa polémica puede ser leída en términos enunciativos: las distintas posiciones en contra de la utilización de las cinemáticas comparten el rechazo hacia la implementación en el videojuego de momentos no ergódicos, donde la participación es interrumpida por una secuencia audiovisual. Es decir que, aunque la discusión no sea formulada en términos enunciativos, lo que se rechaza es la elaboración de una figura discursiva distinta a la del *jugador* y cercana a la construida por otros medios y lenguajes, la de un *espectador* que no participa reconfigurando materialmente el texto, sino que es interpelado como destinatario de un espectáculo audiovisual ya configurado que no habilita la

⁶ “Las *cut-scenes* pueden transmitir lo que he llamado la voz familiar de un género”. (Traducción: Editor).

⁷ A pesar de esta falta de interés académica y periodística, todo indica que el recurso goza de una gran estabilidad, ya que es un dato evidente que los juegos de los grandes estudios invierten cada vez más en la producción de *cut-scenes*.

interacción. En todo caso, aunque la posición formal haya declinado rápidamente, algo de sus postulados persiste en las opiniones contra las cinemáticas, de las que se desprende que el videojuego, para preservar una presunta esencia textual, debería ofrecer solo propuestas ergódicas y evitar cualquier otro desvío, cualquier contaminación mediática, privándose así de las posibilidades expresivas de las *cut-scenes* y de su articulación con lo lúdico.

5. CONTEMPLADOR

Las tres figuras analizadas poseen una estabilidad indiscutida: si bien la de mayor proyección es, previsiblemente, la del *jugador*, tanto el *espectador* como el *usuario* no resultan menos frecuentes ni menos importantes para describir los modos de enunciación del videojuego. Sin embargo, en los últimos años, la emergencia de lo que dio en llamarse *art game* y algunos desplazamientos tectónicos dentro del medio facilitaron el surgimiento de una figura nueva, que llamaré provisoriamente *contemplador*. A diferencia de las figuras ya mencionadas, el *contemplador* no parece haber sido elaborado hasta bien entrada la historia del videojuego, hace más o menos una década, es decir que la figura es la resultante de una serie de transformaciones recientes.

Una de esas transformaciones comienza a dibujarse en el horizonte del videojuego hace más o menos diez años con juegos como *Passage* (2007), *The Graveyard* (2008) o las producciones del estudio Thatgamecompany. Se trata de casos en los que se verifica un cambio inédito en la historia del medio: lo lúdico –en tanto estructura textual organizada por reglas, objetivos y recompensas– se debilita, es atenuado, y en algunos casos hasta prácticamente desaparecer. En *Passage* se dirige a un *avatar* que se mueve a lo largo de un camino pixelado. El trayecto obliga a tomar decisiones: ponerse o no en pareja junto a otro *avatar* similar (y avanzar juntos), internarse en la parte baja del camino en busca de cofres que den puntos o, en cambio, dirigirse hacia la derecha. Cada partida dura indefectiblemente cinco minutos: a medida que pasa el tiempo, el *avatar*, que empieza ubicado en el límite izquierdo, cambia imperceptiblemente de posición hacia la derecha, hasta llegar al margen derecho, desaparecer y dejar en su lugar una lápida. *Passage* trata acerca de la fatalidad de la muerte sirviéndose la dimensión ergódica del medio; no importa si se opta por hacer el recorrido solo o acompañado, si se busca o no incrementar el puntaje buscando cofres: el final de la partida está fijado, es inexorable y ninguna de las decisiones que se tomen puede alterarlo.

En *Graveyard* se controla a una anciana que atraviesa un camino dentro de un cementerio. El *avatar* se mueve con dificultad, lentamente y apoyándose en un bastón. La anciana solo puede moverse, y solo puede hacerlo en una única dirección: no hay libertad de desplazamiento ni de acción, solo se puede caminar hacia adelante, optando por avanzar o detenerse en cualquier momento a

observar el espacio circundante. Al final del camino hay un banco; una vez que se llega al lugar, la anciana se sienta, el punto de vista cambia (ahora vemos su rostro de cerca) y se escucha una canción mientras se sobrepone imágenes sobre su rostro, tal vez recuerdos (se trata de una cinemática, cuya irrupción cancela la participación). Una vez terminada la canción, pueden suceder dos cosas: que la anciana se levante y que haya que conducirla de nuevo hasta la entrada del cementerio (es decir, recorrer en sentido inverso el camino: igual que antes, al ritmo que se prefiera, ya sea avanzando o deteniéndose a gusto), o que se desplome en el banco. El jugador, así como no posee control sobre las acciones o la trayectoria de la anciana, tampoco puede incidir en el desenlace: que suceda una cosa o la otra es azaroso, no depende de la performance.

Se mencionan estos dos casos a modo de ejemplo, aunque podrían incluirse muchos otros. En ambos se verifica una novedad discursiva de grandes proporciones: el videojuego, por primera vez en su historia, ve atenuada notablemente su ludicidad, su capacidad de dirigir el curso de una partida mediante el despliegue de habilidades. Aunque los dos juegos⁸ se inscriben dentro del universo de las textualidades ergódicas, ya que habilitan la participación, no se está ante una propuesta discursiva de tipo lúdica: faltan, por ejemplo, objetivos que abran un abanico de estados textuales (victoria, derrota, etc.), *feedback* con el que se sancione la performance, o la incertidumbre propia de lo lúdico⁹. Esta atenuación del funcionamiento lúdico, que no hizo más que incrementarse con el paso de los años y con la expansión del *art game*, anuncia un importante reajuste enunciativo: al no encontrarse operaciones de tipo lúdico en la superficie textual, parece evidente que el discurso ya no elabora un *jugador* y que la propuesta de contacto es otra.

Si bien el proceso de atenuación de lo lúdico representa un fenómeno pequeño en proporción con la producción *mainstream*, ha crecido y consolidado un espacio propio que afirma su singularidad estilística en oposición a las propuestas de los grandes estudios. Dentro del *art game*, una tendencia goza hoy de una notoria estabilidad: se trata de los llamados *walking simulators*. La etiqueta se usó en un primer momento para señalar de manera despectiva a juegos como *Dear Esther* (2012) o *Proteus* (2013), que carecían de desafíos lúdicos y, en su lugar, desplegaban una experiencia de tipo exploratorio. La producción se incrementó en poco tiempo y la etiqueta perdió rápidamente su peso valorativo. Hoy, la categoría *walking simulator* funciona en términos

⁸ Si bien los ejemplos analizados carecen prácticamente de operaciones lúdicas y, por lo tanto, no se está ya ante juegos propiamente dichos, se utiliza igualmente la palabra *juego* porque se trata de casos que no abandonan los circuitos habituales del videojuego. Entonces, más allá de que podría ser más preciso no referirse a esos casos como juegos, lo cierto es que circulan en los espacios del *gaming*, en plataformas de venta, foros o sitios especializados. Es decir, que no se los aparta de la clasificación de juego, aunque a veces la tensionen. *Graveyard*, de hecho, puede adquirirse en *Steam*.

⁹ No debe confundirse la atenuación/desaparición de lo lúdico con la de la interactividad. La interacción, es decir, el carácter ergódico, es un rasgo material que se mantiene en los dos tipos de funcionamientos. Lo que cambia, en todo caso, es que esa ergodicidad ya no da lugar a una estructura lúdica, sino a un régimen distinto, que no se define por la presencia de objetivos y metas, sino por la fruición del entorno.

descriptivos, por ejemplo, en *Steam*, la plataforma más importante del mundo en promoción y venta de juegos para PC.

Dear Esther, el gran iniciador de la tendencia, sitúa a un protagonista desconocido en una isla desierta. Con un punto de vista en primera persona que reenvía a los *first person shooter* y al género de *survival horror*, el juego habilita un recorrido libre por las distintas zonas de la isla. A medida que se llega a diferentes lugares, una voz en off masculina lee cartas dirigidas a una mujer llamada Esther. La voz podría pertenecer al *avatar*, pero eso no se esclarece, tampoco el contenido de las cartas, que es más bien elusivo y está cargado de referencias misteriosas. La información provista por la voz en off solo permite inferir que Esther murió en un accidente automovilístico. Esas coordenadas inciertas enmarcan el recorrido por la isla, que carece por completo de objetivos, obstáculos y que no ofrece diferentes estados, o sea: no se puede ganar o perder. *Dear Esther* presenta un entorno que puede habitarse a gusto, sin el apremio de lo lúdico.

Es claro que los rasgos mencionados no recortan una figura de *jugador*. ¿Qué otra figura puede rastrearse, entonces? Aquí se propone una figura denominada *contemplador*. *Dear Esther* construye enunciativamente un *contemplador* porque despliega un entorno que puede recorrerse sin urgencias, poniendo en disponibilidad toda clase de acciones que otros juegos (por ejemplo, los pertenecientes a los géneros estabilizados del videojuego) no siempre habilitan como la posibilidad de interrumpir el recorrido, la observación libre del paisaje, la navegación sin restricciones vinculadas a la performance. El conjunto de atribuciones incluye acciones relacionadas con el desplazamiento y la observación de manera semejante a otros juegos (por ejemplo, al género de aventura gráfica), solo que aquí esas atribuciones están desprovistas de finalidad lúdica, no delinean competencias (rasgo enunciativo propio de otra figura, la del *jugador*). El *contemplador*, entonces, surge como resultado de ese conjunto de operaciones y se distingue del *jugador* por no estar sujeto a un devenir lúdico, por carecer de obligaciones y no encontrarse elaborado a partir de destrezas.

El *contemplador* es construido como una figura interesada en los elementos que lo rodean, que atiende a su entorno empujado únicamente por el rastreo de puntos de interés que capturan su atención. Mientras el *jugador* pone en obra competencias con las que se abre paso a través de diferentes espacios y desafíos, el *contemplador* recorre sin urgencias y observa aquello del entorno que cautiva su interés, se desplaza atendiendo únicamente a su curiosidad y busca formas de satisfacción que puedan proveerle la fruición del lugar. Aquí no se está ante la tradicional escena enunciativa del videojuego y sus placeres lúdicos asociados, por ejemplo, con el diseño de entornos (género de estrategia por turnos), con el despliegue preciso de destrezas (*first person shooter*) o con la resolución de enigmas (la aventura gráfica), pero esto no significa que el desplazamiento enunciativo no comporte a su vez nuevas formas de placer. Swink (2008) se refiere a un placer propio del control, de la capacidad de dirigir a un

avatar a través de un universo habitable: “Even without a goal in mind, there is this intrinsic pleasure to control” (p. 14)¹⁰. Un placer que es incluso anterior a los intentos del jugador por cumplir con sus metas, una forma elemental de fruición mediático que sería el sustrato a partir del cual el videojuego habría fidelizado a un público y, a su vez, sobre el cual se habría asentado otros placeres específicos a partir de la consolidación de un sistema de géneros.

La figura del *contemplador* sugiere una aproximación inédita del videojuego a la representación de la experiencia estética. Se hace referencia sobre todo a los desarrollos de autores como Genette (1997), Schaeffer (2018 [2004]) o Goodman (2013 [1978]), donde lo estético es entendido no como propiedad de las cosas sino como un tipo determinado de atención que privilegia la evaluación de rasgos sensibles y su efecto sobre el sujeto antes que sus posibles usos. La experiencia estética es un fenómeno relacional, fruto de un tipo de atención que posibilita la apreciación y que como dimensión antropológica no se reduce al campo de las artes, al que desborda, y puede activarse ante cualquier clase de estímulo. Cuando digo que un juego como *Dear Esther* supone una problematización inédita de la experiencia estética dentro del videojuego, no me refiero al fenómeno en sí mismo¹¹, sino a la representación de ese fenómeno. La cultura ofrece una historia de representaciones de la atención estética, como lo dejan ver algunos ejemplos brindados por Schaeffer (2018 [2004]), fragmentos de obras literarias en las que un personaje aparece extasiado ante el contacto con algo que le genera un gran placer. Es posible encontrar ejemplos semejantes en otros lenguajes y medios, incluido el videojuego.

Sin embargo, el caso de *Dear Esther* y el surgimiento de la figura como la del *contemplador* resultan singulares justamente porque allí la experiencia estética no aparece representada, sino que opera en otro nivel, el de la enunciación. El *contemplador* es, a fin de cuentas, resultado de un conjunto de operaciones textuales relacionadas con la exploración y la examinación del entorno; si bien estas operaciones no son nuevas y, como ya se dijo, pueden hallarse en una buena parte de la producción del videojuego (como la aventura gráfica), supone una novedad que esas operaciones funcionen sin un marco lúdico y que aparezcan elaborando un pacto comunicativo que ya no gestiona la superación de objetivos mediante el despliegue de competencias y que, en su lugar, favorezca la interacción libre, sin apremios, con el entorno. *Dear Esther* permite recorrer sin ningún tipo de obstáculo cada zona de la isla y demorarse en la admiración de sus diferentes elementos: un depósito abandonado, el movimiento del mar, los surcos que trazan los caminos en la tierra, la colisión de diferentes sonidos (el ruido del oleaje y el viento contra el silencio de una gruta), la alternancia que se percibe entre los materiales que conforman la isla (roca, arena, vegetación, madera, cemento), el estado de podredumbre de las embarcaciones encalladas

¹⁰ “Incluso sin tener un objetivo en mente, existe un placer intrínseco de controlar”. (Traducción: Editor).

¹¹ Para una indagación de la experiencia estética en el videojuego, puede consultarse a Kirkpatrick (2011).

que se oxidan en la costa. No se trata, entonces, de una representación cabal de la atención estética, ya que no se muestran personajes entregados a experimentar placeres producto del contacto con objetos, ideas o recuerdos, tal como se verifica en las escenas recuperadas por Schaeffer; acá, en cambio, se lee otro movimiento, como si la atención estética cambiara de nivel y se trasladara de la representación a la propuesta de contacto; esto es, del nivel retórico al enunciativo.

Como ya se dijo antes, utilizando la obra de Metz (1990; 2001 [1977]), al tratarse de un lenguaje (y no de una lengua), en el videojuego la totalidad de operaciones textuales puede ser un lugar de enunciación. Esto supone que no hay que buscar marcas enunciativas solamente en los rasgos con los que se construye el *avatar* o el punto de vista, sino también en aspectos como la elaboración del espacio. El *contemplador* en tanto figura es el resultado no solo de una forma singular de gestión de atribuciones, sino también de una manera particular de despliegue espacial: el entorno se presenta como continuo¹², a veces ofreciendo caminos alternativos, con zonas diferenciadas y rápidamente discriminables cuyo recorrido queda en manos de los deseos del jugador y no de su performance o de un orden lúdico prefijado.

Esos rasgos retóricos tienen una resonancia enunciativa fundamental, ya que son los que posibilitan el modelado de un contrato de lectura como el de *Dear Esther*, pero también de los ya mencionados *Passage* y *Graveyard*: si bien en los tres casos se gestionan de manera diferente las atribuciones y la topología, la caída de lo lúdico funciona enunciativamente de manera semejante. En *Graveyard*, el recorrido unidireccional y la reducción casi total del repertorio de acciones posibles desplaza la atención de la interacción a la observación del entorno: al camino, las lápidas y el árbol, pero también al andar precario de la anciana, al ritmo que el movimiento desparejo de su cuerpo le imprime al trayecto. *Passage*, por su parte, si bien provee de atribuciones y de un entorno explorable, carece de mecanismos de sanción de la performance, por lo que el efecto general es el de una invitación a detenerse en las distintas áreas de la travesía y apreciar las diferentes configuraciones espaciales (el camino vacío, arriba; el laberinto estrecho que alberga cofres, abajo; los fondos, de colores y constitución cambiante, que invitan a demorarse o bien a avanzar al próximo).

Esta nueva propuesta de contacto se ha extendido velozmente a lo largo de la producción del videojuego, como lo atestiguan una buena parte de los *walking simulator*. Pero esa diseminación también parece haber conducido a una tematización explícita de la atención estética, como ocurre en algunos juegos independientes, por ejemplo, del desarrollador Moshe Linke. Esto sucede en un momento decisivo de *Fugue in Void* (2018), su último juego, pero es en otro

12 Si bien es cierto que la travesía sufre interrupciones, hay que aclarar que esas interrupciones, bajo el orden de "capítulos", obedecen a restricciones temáticas y no lúdicas, segmentan el contenido semántico de la travesía. En juegos posteriores con propuestas discursivas semejantes, las interrupciones disminuyen o desaparecen.

juego anterior donde la tematización organiza el conjunto de la experiencia. *Brutalism: A Prelude on Stone* (2017), inicia con un gran edificio en medio del desierto. La monumentalidad de las dimensiones, la visibilidad de grandes bloques de concreto y la rigidez de la topología confirman que el espacio aparece modelado de acuerdo con el estilo arquitectónico del título. Al igual que en los casos mencionados, en *Brutalism* no hay un funcionamiento lúdico: el *avatar* es dejado a su suerte en un edificio que solo puede recorrer y observar. La cuestión es que el edificio revela enseguida un diseño que evoca el de un museo: una serie de pasillos y escaleras conducen a salas donde se alojan todo tipo de cosas: vapores que llenan la habitación, grandes llamaradas de fuego, piedras que caen del techo y se amontonan en el suelo, estanques que contienen líquidos con distintas texturas y colores, un conjunto de haces de luz que se diseminan por el espacio de la sala, etc. Nada indica que el lugar sea un museo ni que lo que se exhibe sean obras: no hay, por ejemplo, indicadores de títulos y/o materiales, paratexto fundamental que señala el estatuto de obra. Sin embargo, como ya se dijo, la disposición del espacio y de lo exhibido reenvían constantemente a la idea del museo y del contacto con obras.

Esa ambigüedad se vuelve la condición de posibilidad para la tematización explícita de la experiencia estética. *Brutalism*, al igual que los juegos antes mencionados, elabora un *contemplador*, pero el *avatar* que recorre las estancias del gran edificio de piedra está ante una escena semejante a la de un museo, una galería u otro espacio exhibitivo, esto es: espacios cuyo funcionamiento social se encuentra ligado a la experiencia estética. Como el visitante de un museo, el *avatar* de *Brutalism* puede recorrer el lugar, observar lo exhibido y detenerse ante aquello que cautiva su interés; al no haber nada parecido a una estructura lúdica, el contacto con lo que se exhibe solo puede estar regido por el placer (o displacer) que genera el paso por cada habitación. Es decir, que la elaboración de un *contemplador* en el juego de Moshe Linke se monta, además de sobre una retoricación específica, sobre una semantización particular: el tema pareciera ser el de una disponibilidad total de tiempo y movimiento que habilita la admiración, en otras palabras, la atención estética¹³.

Una vez más no se hace referencia a la experiencia estética en sí misma, en tanto fenómeno: eso requeriría un estudio en reconocimiento con jugadores empíricos. Se habla, por el contrario, de dos operaciones: de la tematización de ese tipo de experiencia y de su traslación a una dimensión enunciativa. La singularidad de los casos analizados en este último punto reside en que esas dos operaciones parecen volverse viables a partir del surgimiento de una propuesta de contacto específica que se condensa en torno de una figura enunciativa relativamente reciente para el videojuego como es la del *contemplador*.

¹³ Al comienzo del párrafo se hizo referencia a la *ambigüedad* como condición de posibilidad de esta tematización. Eso es así porque, si el juego desplegara un museo propiamente dicho, con obras reconocibles, la semantización habilitada por la escena ya sería otra, probablemente una relacionada con el universo social del campo del arte y no con una propuesta de atención estética.

Es esta figura, resultante de la caída de las estructuras lúdicas, la que posibilita la elaboración de la atención estética en la superficie discursiva más allá de la representación, como propuesta de contacto.

6. CONCLUSIONES

Las cuatro figuras analizadas permiten observar las principales modalidades enunciativas del videojuego. Se trata, claro, de una observación a gran escala, que atiende a regímenes y no a problematizaciones específicas. Como ya se dijo, la figura del *jugador* no es construida de la misma manera en el género de estrategia que en la aventura gráfica, a lo que habría que agregar que diferentes exponentes de un mismo género pueden, a su vez, modelar un *jugador* distinto. Hecha la aclaración, la caracterización muy general que se realizó del *jugador* sirve para trazar una línea de comparación con otras figuras muy diferentes que condensan, a su vez, modos de interpelación prelúdicos (*el usuario*) y no lúdicos (*el espectador* y *el contemplador*). El contraste resulta útil por varios motivos: uno, permite derribar los argumentos formalistas de la primera ludología, que atribuía al videojuego una presunta pureza mediática radicada en su funcionamiento lúdico; dos, echa luz sobre modalidades discursivas de gran estabilidad que fueron poco y mal estudiadas (la cinemática), o a las que casi no se atendió (el despliegue de los menús y la presentación de opciones previas al comienzo de la partida). Una jerarquización de esos contratos discursivos puede servir para comprender las modalizaciones enunciativas del videojuego, ya que las figuras se articulan unas con otras en el espacio de un mismo texto y, entonces, el estudio de la enunciación del medio debe incorporar también esas variaciones y relevos.

Finalmente, la figura del *contemplador* señala un reacomodamiento textual de grandes proporciones: el videojuego, que en sus inicios alcanzó una enorme popularidad mediatizando formas lúdicas existentes tanto como inventando nuevas, atraviesa desde hace una década una notoria atenuación de lo lúdico. Esta atenuación exhibe aspectos muy distintos dependiendo del caso, pero lo que interesa aquí, al igual que con el *jugador*, es trazar los contornos de una figura general. Si bien *Passage*, *Graveyard*, *Dear Esther* y *Brutalism: A Prelude on Stone* diseñan escenas comunicativas diferentes, los cuatro coinciden en que modelan a un *contemplador*, cuyos rasgos se comprenden mejor en comparación con los del *jugador*, figura privilegiada históricamente por el medio.

El *contemplador* no está investido de competencias, sino de la capacidad de habitar el entorno y de apreciarlo; la figura es una resultante de la atenuación general de la organización lúdica del *avatar*, del espacio y del tiempo. La novedad que supone la aparición del *contemplador* introduce una novedad en relación con las otras figuras analizadas: en principio, los rasgos que delimitan el campo de acción del *contemplador* pueden articularse sin problemas (de

hecho, así sucede con frecuencia) con los de figuras como el *espectador* y el *usuario*. Sin embargo, el comportamiento es diferente en relación con el jugador: la presencia de una de las figuras tiende a excluir a la otra. Esa articulación particular puede explicarse de la siguiente manera: mientras que el *usuario* y el *espectador* son figuras de menor peso, es decir, que organizan de forma menos intensiva el pacto discursivo, el *jugador* y el *contemplador*, en cambio, exhiben una potencia formativa evidentemente mayor, por lo que resulta esperable que una y otra figura no compartan el espacio de un mismo texto (al menos en el presente, cuando la figura del *contemplador* es todavía una invención reciente y todavía no se encuentra plenamente estabilizada).

A modo de nota final, el surgimiento y la extensión de la figura del *contemplador* en la última década deben ser leídos en consonancia con la aceleración del proceso de *artificación* (Heinich & Shapiro, 2012) que atraviesa el videojuego y que supone, entre otros fenómenos, su inclusión cada vez más frecuente (y cada vez menos polémica) en los circuitos de las artes y su utilización por parte de artistas para la creación de obras. Esos cruces y diálogos del videojuego con el campo de las artes coinciden con el proceso de atenuación/desaparición de las estructuras lúdicas, y abren el camino a una hipótesis todavía improbable: tal vez la anulación de lo lúdico sea el requisito que el videojuego deba exhibir para acceder plenamente a la clasificación de arte; es decir, que es posible que su aceptación social bajo la rúbrica de lo artístico dependa de la invención de nuevas propuestas de contacto y, por ende, del quiebre de sus mecanismos enunciativos tradicionales, los mismos que organizaron la producción que llevó al videojuego a transformarse en el último medio popular del siglo pasado y del nuevo milenio. Ante la incertidumbre de ese panorama, no quedan dudas: el videojuego ya no interpela exclusivamente a un *jugador*, sus modos discursivos de apelación en el presente crecen y modifican hasta ubicarse por fuera del terreno de los funcionamientos lúdicos.

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Bordwell, D. (1996). La narración clásica: el ejemplo de Hollywood. En *La narración en el cine de ficción* (pp. 156-204). Barcelona: Paidós.
- Burch, N. (2011). *El tragaluz del infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra.
- Entertainment Software Association (ESA) (2018). *Essential Facts About The Computer and Video Game Industry 2018*. Recuperado de: <http://www.theesa.com/article/essential-facts-computer-video-game-industry-2018/>

- Fernández Vara, C. (2009). *The tribulation of adventure games: Integrating story into simulation through performance*. Thesis doctoral, Doctorate of Philosophy in Digital Media, Georgia Institute of Technology, Atlanta, Georgia.
- Genette, G. (1997) *La obra de arte II. La relación estética*. Barcelona: Lumen. (2001) *Umbrales*. México: Siglo XXI.
- Goodman, N. (2013 [1978]). ¿Cuándo hay arte? *Maneras de hacer mundos*. Madrid: La balsa de la medusa.
- Heinich, N. & Shapiro, R. (April, 2012). When is artification? *Contemporary Aesthetics*, 4. Recuperado de: <https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=639>
- Jenkins, H. (2003). Game design as narrative architecture. En Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (comps.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118-131). Cambridge: MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Kirkpatrick, G. (2011). *Aesthetic theory and the video game*. Manchester: Manchester University Press.
- Klevjer, R. (June, 2002). In Defense of Cutscenes. *Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Finlandia. Recuperado de: <http://www.digra.org/dl/db/05164.50328.pdf>
- Klevjer, R. (2012). Enter the Avatar. The phenomenology of prosthetic telepresence in computer games. En Fossheim H., Mandt Larsen, T. & Sageng, J. R. (Eds.), *The Philosophy of Computer Games* (pp. 17-38). Londres: Springer.
- Klevjer, R. (2014). Cut-scenes. En Wolf, M. & Perron, B. (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 301-309). New York: Routledge.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Maté, D. (2017). De la animación a lo lúdico: Tiny Toon y tres estrategias de pasaje al videojuego. *Me manda Walt*, 2. Recuperado de: <http://memandawalt.com.ar/index.html>
- Maté, D. (2018). Leer, interpretar, gestionar: mediatización, género de estrategia y reconfiguraciones del jugador. *Lúdicamente*, 7(13). Recuperado de: <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/ludicamente/article/view/10313/pdf>
- Metz, C. (1990). *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*. París: Méridien-Klincksieck.
- Metz, C. (2001 [1977]). Identificación, espejo. En *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.

- de Mul, J. (2005). The game of life: Narrative and ludic identity formation in computer games. En Raessens, J & Goldstein, J. H. (eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 251-266). Cambridge: MIT Press.
- Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Prell, S. (February 23, 2018). Forget graphics - to get a real sense of how games have evolved, look at their menus. *Games Radar*. Recuperado de: <https://www.gamesradar.com/forget-graphics-to-get-a-real-sense-of-how-games-have-evolved-look-at-their-menus/>
- Reuters (June 13, 2018). *Investing in the Soaring Popularity of Gaming*. Recuperado de: <https://www.reuters.com/article/idUSWAOA94RPPW851865>
- Schaeffer, J.M. (2018 [2004]). *La experiencia estética*. Buenos Aires: La Marca.
- Steimberg, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, los estilos, de la transposición*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- Swink, S. (2008). *Game feel: A game designer's guide to virtual sensation*. Florida: CRC Press.
- Taylor, L. (December, 2003). When seams fall apart. Video game space and the player. *Game Studies*, 3(2). Recuperado de: <http://www.gamestudies.org/0302/taylor/>
- Traversa, O. (2014). Aproximaciones a la noción de dispositivo. Dispositivo-enunciación: en torno a sus modos de articularse. *Inflexiones del discurso. Cambios y rupturas en las trayectorias del sentido*. Buenos Aires: Santiago Arcos.
- Vella, D. (August, 2016). Who Am 'I' in the Game? A Typology of the Modes of Ludic Subjectivity. *DiGRA/FDG '16 - First International Joint Conference of DiGRA (Digital Games Research Association) and FDG (Society for the Advancement of the Science of Digital Games)*, Dundee, Escocia. Recuperado de: <http://www.digra.org/digital-library/publications/who-am-i-in-the-game-a-typology-of-the-modes-of-ludic-subjectivity/>
- Verón, E. (1987). *La semiosis social: Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Buenos Aires: Gedisa.

MATERIALES – VIDEOJUEGOS

- Brutalism: A Prelude on Stone* (2017). Moshe Linke.
- Candy Crush Saga* (2012). King.
- Dear Esther* (2012). The Chinese Room.
- Fugue in Void* (2018). Moshe Linke.

- Max Payne* (2001). Remedy Entertainment.
- Miss Pacman* (1982). General Computer Corporation, Midway Manufacturing.
- Passage* (2007). Jason Rohrer.
- Proteus* (2013). Ed Key, David Kanaga.
- Saints Row: Gat Out of Hell* (2015). High Voltage Software, Volition.
- Sonic (1991). Sonic Team.
- Stacking* (2011). Double Fine Productions.
- Tetris* (1984). Alexey Pajitnov.
- The Graveyard* (2008). Tale of Tales.
- XCOM 2 (2016). Firaxis Games.

*Contribución: el 100% del trabajo pertenece al autor.



Artículo publicado en acceso abierto bajo la Licencia Creative Commons - Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

IDENTIFICACIÓN DEL AUTOR

Diego Maté. Licenciado en Crítica de Artes (UNA), Argentina. Profesor de “Semiótica y Teorías de la Comunicación” y “Semiótica General”, ambas en el área de Crítica de Artes (UNA). Realiza el Doctorado en Artes en la UNA con el apoyo de una beca doctoral otorgada por el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET), Argentina. Su tema de investigación son los diferentes cruces e intercambios entre el videojuego y el campo de las artes. Se desempeña como crítico de cine en las publicaciones *Cinemarama*, *A Sala Llena* y *Perro Blanco*.

REGISTRO BIBLIOGRÁFICO

Maté, D. (enero-junio, 2019). Estrategias enunciativas del videojuego: cuatro figuras. *InMediaciones de la Comunicación*, 14(1), 129-150