

Una aproximación a los paradigmas de la Teoría del Videojuego

Hurbilketa bat Bideo-jokoaren Teoriaren paradigmatar

An approach to the paradigms of Game Theory

José Luis Navarrete Cardero¹
Francisco Javier Gómez Pérez²
José Patricio Pérez Ruff³

zer

Vol. 19 - Núm. 37
ISSN: 1137-1102
pp. 107-121
2014

Recibido el 13 de septiembre de 2013, aceptado el 20 de octubre de 2014.

Resumen

Este trabajo pretende delimitar el marco teórico de los denominados *Game Studies*, investigaciones centradas en desvelar las claves del videojuego y sus implicaciones culturales, ya sean de naturaleza social, educativa o industrial. El artículo esboza una regulación de la teoría del videojuego mediante la creación de una taxonomía de las diferentes investigaciones acometidas sobre este objeto de estudio. Su aplicación y funcionalidad puede ayudar a clarificar las distintas perspectivas adoptadas por los investigadores para acercarse al videojuego. Así, los estudios realizados durante los últimos veinte años quedan aglutinados bajo tres paradigmas teóricos conformados según la estructura general de toda teoría.

Palabras clave: teoría, industria, comunicación, investigación, videojuegos.

Laburpena

Izaera hezigarria, soziala edo industrialaren duten bideo-jokoaren eta horien ondorio kulturalen giltzarriak argitzea helburu duten ikerketak dira *Game Studies* izendaturikoak. Horien marko teorikoa zedarritu nahi du lan honek. Gaiaren inguruko ikerketa ezberdinen taxonomiaren sorkuntzatik abiatuta, bideo-jokoaren teoriaren erregulazioa zirriborrazten du artikulua. Horren aplikazio eta funtzionalitateak bideo-jokoaren inguruan ikerlariak izan dituzten ikuspegi ezberdinak argitzen lagun dezake. Horrela, edozein teoriaren egitura orokorraren

¹ Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla, Inavarrete@us.es.

² Facultad de Comunicación y Documentación, Universidad de Granada, frangomez@ugr.es.

³ Facultad de Ciencias de la Comunicación, Universidad de Málaga, patricioperez@uma.es.

arabera, azken hogei urteotan gairen inguruan egindako azterketak hiru paradigma teorikotan bilduta daude.

Gako-hitzak: teoria, industria, komunikazioa, ikerketa, bideojokoak.

Abstract

This paper tries to define the framework of the researches known as *Game Studies*; these focus on revealing the keys of the game and its diverse cultural consequences, either social, educational or industrial. This article draws a regulation for the Game Theory, suggesting a taxonomy of the diverse studies about this subject. The application and functionality of this taxonomy can help to explain the multiple perspectives taken by the researchers in their studies about the game. Thus, the researches in the last twenty years are put together according to three theoretical paradigms categorized by the general structure of every theory.

Keywords: theory, industry, communication, research, video games.

0. Introducción

El objetivo del presente trabajo es doble. Por un lado pretende crear una taxonomía útil y propia de los denominados *Game Studies*, es decir, estudios teóricos surgidos en torno al videojuego. Por otro, trata de evidenciar la escasa atención prestada por la investigación española a este nuevo objeto inteligente de la cultura popular. Esta desconexión nos parece preocupante si comparamos nuestra situación con la de otros países occidentales, fundamentalmente de habla inglesa. La teoría del videojuego vive, siente y reflexiona en este idioma, el debate se forja fuera de nuestras fronteras lingüísticas y urge, a la mayor brevedad, un arduo esfuerzo por conectar la investigación en España con esta disciplina emergente asentada desde hace más de una década en países anglosajones.

Siguiendo esta línea argumental, las próximas páginas desvelan las principales corrientes investigadoras surgidas en Estados Unidos y Europa alrededor del videojuego. Trataremos de evidenciar que nuestro país se encuentra ante un peligroso agujero negro de la investigación en Comunicación, al menos en determinadas parcelas teóricas del fenómeno. Parece justo señalar los esfuerzos acometidos para trastocar esta situación en los últimos años, como demuestran los resultados de recientes y rigurosas investigaciones realizadas sobre el medio (Gil, 2012; Pérez Latorre, 2012; Donaire Villa y Planells de la Maza, 2012; Siabra Fraile, 2012, Revuelta, 2013). Es justo señalar también en este apartado la aportación científica que ha supuesto para la comunidad española de estudiosos del videojuego la realización del I y II *Congreso Internacional sobre Educación y Videojuegos* (2012, 2013), celebrados, respectivamente, en Alicante (Universidad de Valencia) y Cáceres (Universidad de Extremadura).

Las consecuencias del videojuego en nuestras vidas cotidianas son cada día más profundas; volverle la espalda nunca puede ser una solución plausible, sobre todo cuando se ha convertido en una poderosa industria y en una oportunidad laboral para nuestros alumnos. La investigación académica debe ser el camino escogido para conocer los vericuetos de esta apasionante forma de expresión y comunicación cultural. Curiosamente, como resaltó Huizinga en *Homo Ludens*, existe una clara similitud entre la investigación y el juego; así, el uso de estrategias y la búsqueda de una meta son características compartidas por este binomio y nos hablan a las claras de las implicaciones del juego en el pensamiento humano (Huizinga, 2007: 196).

1. Definición y acotación de la teoría del videojuego

Si la Historia de los Medios Audiovisuales nos ha enseñado algo es que nada surge por generación espontánea. No existen los visionarios. Así, el nacimiento del cine a finales del siglo XIX es interpretado como la conjunción de inventos anteriores fraguados en distintos lugares gracias a una nueva cosmovisión del espacio originaria del humanismo renacentista. El mismo argumento es válido para reseñar el auge de los videojuegos: la convergencia tecnológica los hace posible y la revolución digital los actualiza haciéndolos corpóreos y presentes, algo normal en el medio digital que extiende espectacularmente nuestras capacidades (Murray, 1999: 13). Ligado a este nuevo fenómeno expresivo, con evidentes consecuencias para la Teoría de la Comunicación y otras disciplinas afines dentro del marco de las Ciencias Sociales, apa-

recen los denominados *Game Studies* (Mäyrä, 2008: 1). Estos pueden ser definidos como investigaciones centradas en desvelar las claves de este medio expresivo y sus diversas implicaciones culturales, ya sean de naturaleza social, educativa o industrial. En efecto, un asunto adquiere dimensión teórica cuando además de manifestar un saber, consigue convertirse en patrimonio común de un conjunto de investigadores; el videojuego lo ha conseguido en sólo unas décadas.

No sin ciertas reticencias, los estudios académicos sobre videojuegos han proliferado en departamentos universitarios de Estados Unidos y del norte de Europa para luego extenderse, con menor repercusión, a otras latitudes como España, Italia o Latinoamérica. Lógicamente, en los primeros países citados es donde la industria del videojuego se encuentra más desarrollada.

Podríamos decir que el nacimiento de esta nueva tendencia investigadora se debe a una serie de coincidencias enmarcadas en un paradigma teórico que la ha hecho viable. En el siglo XIX, un estudiante de cualquier Universidad europea sólo podía investigar aquello vinculado con la invisibilidad. Así, si un joven pretendía dedicar un estudio a un autor determinado era requisito imprescindible que éste estuviera muerto. La muerte se transfiguraba en este caso en símbolo de relevancia académica. En consecuencia, la mayor parte de las cosas que se consideraban dignas para el estudio de las humanidades no eran visibles, como los cómics de Alan Moore o el videojuego *Dead Space*, sino invisibles, como Cervantes, el concepto de soberanía o la idea de la dialéctica hegeliana.

Sin embargo, uno de los grandes logros de la teoría cultural actual ha sido el establecimiento de la dignidad para el estudio de elementos pertenecientes a la cultura popular. Como nos ha demostrado Terry Eagleton, “hoy se admite de modo general que la vida cotidiana es tan intrincada, insondable, oscura y, en ocasiones, tediosa como Wagner y, por tanto, susceptible de ser investigada” (Eagleton, 2005: 16). En el pasado, la prueba irrefutable de lo que merecía ser investigado era con bastante frecuencia lo fútil, monótono y esotérico que tal materia fuera. Actualmente, los límites entre lo que se ha considerado tradicionalmente serio y lo secularmente definitorio del placer y del ocio han dejado de existir; el mercado lo ha hecho posible. Sus barreras se han diluido, la Universidad, como importante agente socializador, debe dar cuenta a través de sus centros investigadores de este fenómeno, sobre todo si atendemos al trascendental papel jugado por el videojuego en la industria del ocio, con cifras que superan, en niveles comparativos de inversión y rentabilidad, a las cosechadas por el cine (Newman, 2009: 3-5).

Epistemológicamente, los denominados *Game Studies* se basan en ciertos procesos teóricos que, en la línea marcada por Popper (1974) o Kuhn (1978) sobre las posibilidades de la ciencia, deben ser compartidos por un grupo de estudiosos para que tengan sentido y, de este modo, las conclusiones de sus investigaciones puedan llegar a la palestra. Hablar de teoría del videojuego implica asumir las deficiencias de la ciencia en cuanto a su capacidad para dilucidar lo absoluto. Por tanto, teoría no significa hoy día un mecanismo formal basado en postulados axiomáticos o asentada en la asunción de ciertos contenidos empíricos. Más bien, como demostrara Kuhn (1987: 13), una teoría sólo es un modo de ver compartido por una comunidad de científicos o estudiosos, es decir, un grupo cobijado bajo un mismo paradigma. Por esta misma consideración, la teoría aparece hoy día reñida con las creencias como

fuente primordial de la agenda del debate. Parece evidente que nuestra relación con los hechos de la vida cotidiana y espiritual se alimenta de nuestras creencias o hábitos de pensamiento previamente establecidos. Es improbable que una norma de rango superior, caso de la teoría, pueda modificar aspectos sustanciales de nuestras propias creencias sobre cualquier asunto. Tanto las teorías, que se supone que viven en un estadio superior de la vida intelectual, como las creencias, desarrolladas digamos a nivel psicológico, pugnan por establecer nuestras maneras de pensar y reflexionar, siendo extremadamente complejo que una teoría pueda conseguir transformar estos hábitos. Podríamos decir que la creencia es más fuerte que la teoría y que sólo cambiamos un supuesto de ésta si se nos convence retóricamente, lo que poco o nada tiene que ver con la afirmación de verdad de la teoría (Norris: 1998, 108). Existe en la sociedad actual una evidente resistencia a la teoría pero, sin duda, cualquier sujeto que desee participar de la discusión sobre un asunto determinado debe estar al tanto de su agenda, independientemente del nombre que reciba ese contexto, teoría o creencia.

Por tanto, podríamos convenir que los *Game Studies* conforman una teoría como un conjunto de supuestos, más o menos establecido, más o menos evidente, más o menos vinculante, que sirve de referencia a un grupo de estudiosos para comprender y explicar en qué consiste el fenómeno del videojuego. Es obvio que las teorías nacen, se desarrollan, y se enmarcan en una esfera evolutiva. Esta supuesta evolución explica que una teoría no se agote con el surgimiento de otra nueva. Una teoría estará vigente mientras existan estudiosos que se identifiquen con sus normas. Esta perpetua vigencia enriquece el debate y posibilita la hibridación de las perspectivas desde las que nos acercamos al estudio del fenómeno videojuego, sin que ello niegue, en determinados momentos, la relevancia de una teoría sobre otra (es decir, contará con un mayor número de partidarios) en función de cambios políticos, sociales y económicos.

Ciertamente, cuando en la ciencia experimental surge una nueva teoría en un campo determinado significa muchas veces el ocaso de la teoría que anteriormente intentaba explicar el fenómeno. Así, la nueva teoría de Newton sobre la luz y el color tuvo su origen en el descubrimiento de que ninguna de las teorías existentes explicaban la longitud del espectro; la teoría de las ondas, que reemplazó a la de Newton, surgió del interés cada vez mayor por las anomalías en la relación de los efectos de difracción y polarización expuestos por la teoría de Newton (Kuhn, 1987: 114). Digamos que en la ciencia aún predominan, como base de su funcionamiento, los conceptos de progreso y evolución en la búsqueda de definir un fenómeno con una precisión cada vez mayor. Por el contrario, en el campo del videojuego, como también ocurre en otras áreas de las ciencias sociales, esta hondura progresiva en la explicación de los fenómenos es sustituida por un *multiperspectivismo* teórico que nos ayuda a ver y conocer mejor un determinado objeto. Por tanto, todas las teorías surgidas desde el videojuego poseen validez mientras un grupo de teóricos se afanen en ellas.

En nuestra opinión, podemos señalar tres paradigmas en la teoría del videojuego. Antes de proceder a su formalización, debemos detenernos, brevemente, en la descripción de dos categorías de estudios que no forman parte propiamente de los *Game Studies*, pero parecen necesarias para entender el fenómeno en su totalidad. Nos referimos a las investigaciones de carácter formal centradas en los lenguajes informáticos que posibilitan el desarrollo de videojuegos y a los estudios que, desde diversas

parcelas del conocimiento, se han hecho sobre el concepto de juego (al margen del videojuego) y cuyas conclusiones han servido para la fundación de los *Game Studies*.

Aunque la primera de estas categorías nada tiene que ver con la *Teoría Matemática de la Comunicación* (Shannon, Weaver, 1998) parece obvio resaltar que este tipo de estudios no sería posible sin su existencia. Sin embargo, la distancia entre ésta y la teoría de Shannon y Weaver se justifica por una simple cuestión de objetivos: entre los propósitos de las investigaciones agrupadas bajo esta categoría no está prevista la búsqueda de la eficiencia comunicativa para mejorar la codificación de ningún mensaje. Sencillamente, bajo este marbete entendemos aquellas obras ligadas al estudio del componente informático del videojuego. Estos trabajos suelen considerarse las primeras investigaciones sobre el medio. Su objeto es el estudio del componente programático implícito en los videojuegos, es decir, la investigación y mostración de los procedimientos operacionales que atan el medio a determinados lenguajes informáticos. En este apartado destacan obras pioneras como *Game Playing With Computers* (Spencer, 1968) y *Games Playing With Computers* (Bell, 1972). Ambas investigaciones se dedican por completo al estudio de lenguajes informáticos, introduciendo múltiples ejemplos de juegos, puzles y recreaciones matemáticas que pueden ser generados en una computadora basándose en programación de alto nivel como FORTRAN o BASIC. Estos estudios, surgidos en la década de los setenta, no han dejado de proliferar hasta nuestros días, podríamos incluso afirmar que han sufrido una revitalización con la llegada de nuevas plataformas y lenguajes que posibilitan la creación de juegos por parte de una gran comunidad de expertos en su desarrollo (Itterheim, 2010; Zechner, 2011).

La segunda de las categorías señaladas, igualmente ajena a los paradigmas de la teoría del videojuego, parece aún más esencial para su comprensión y discusión. La componen una serie de investigaciones dedicadas al estudio del juego considerado como una actividad humana determinada por la cultura. Distintos teóricos, pensadores, e intelectuales de renombre, se han interesado por el juego y sus implicaciones comunicacionales, culturales o lingüísticas. En todas estas investigaciones podemos señalar la inexistencia de un denominador común con relación al concepto de juego, pues sus autores lo utilizan como una herramienta útil para extraer conclusiones aplicables a sus verdaderos campos de trabajo. Su valor reside en la creación de una terminología reutilizable por las futuras aproximaciones teóricas al videojuego. Veamos algunos de estos acercamientos.

Publicada originalmente en 1953, *Investigaciones filosóficas* es una de las principales obras del filósofo Ludwig Wittgenstein. En ella, Wittgenstein discute numerosos problemas y puzles de la semántica, la lógica y la filosofía de las matemáticas. En su opinión, muchas de las confusiones conceptuales concernientes al uso del lenguaje son causa de la mayoría de los problemas filosóficos. Las prácticas de Wittgenstein se incluyen en lo que Gustav Bergmann denominó *el giro lingüístico*, una manera de hacer filosofía iniciada por este primero en su *Tractatus logico-philosophicus* (1914-1916); para el filósofo vienés los problemas filosóficos derivan fundamentalmente de una mala comprensión de la lógica del lenguaje y de sus juegos. En la obra de 1953, el pensador alemán esboza uno de los primeros acercamientos al juego, concluyendo en la dificultad de encontrar una definición común para aglutinar lo que el lenguaje denomina como tales; en su opinión, a lo máximo que podemos llegar es al establecimiento de unas similitudes familiares entre ellos. Uno de los problemas de Wittgenstein es

exactamente de orden lingüístico, pues el idioma alemán no distingue entre un juego formal (basado en reglas) y el juego de un niño en el salón de su casa (liberado de éstas), usando el mismo término en ambos casos, *ein Spiel* (Wittgenstein, 2008: 113).

Unos años antes, el pensador e historiador holandés Johan Huizinga marca otro de los hitos de los estudios sobre el juego. Su obra, *Homo Ludens*, publicada en 1938, reevalúa el peso del juego en nuestra cultura, considerado una actividad de menor trascendencia que otras serias basadas en el trabajo. Las consecuencias éticas del juego y su relación con el protestantismo nos recuerdan el estudio de principios del siglo XX de Max Weber (2011). El concepto clave aportado por Huizinga (2007: 22-23) a los *Game Studies* es el de *círculo mágico*, es decir, el mundo construido por el juego y sus límites, distintos y diferenciables de los esbozados por el mundo real. Otro jalón fundamental de esta categoría de estudios lo constituye la obra de Roger Caillois *Teoría de los juegos*, publicada en 1958. Caillois acomete una introducción a un posible modelo sociológico del juego en busca de una armonía total entre la mente y nuestra actividad vital. Su definición de la noción de juego ha marcado gran parte del devenir posterior de los *Game Studies*; así, considera al juego como una actividad voluntaria, incierta, improductiva y capacitada para crear ficciones. Las reglas y la ficción en el juego son excluyentes: la segunda viene a sustituir a las primeras en los juegos de simulacro (Imrei, 2002: 177). Asimismo, Caillois ordena a los juegos en función de dos polos antagónicos, *paidia* y *ludus*, otra distinción esencial para las futuras teorías: mientras *paidia* se define por la diversión, la despreocupada alegría y la fantasía incontrolada, en el *ludus* la exuberancia del juego se canaliza mediante reglas y convenciones imperativas que dificultan y enriquecen la llegada del jugador a la meta del mismo (Egenfeldt, Heide, Pajares, 2008: 27).

Si bien para Huizinga y Caillois los juegos parecen vivir al margen de nuestra realidad al construir mundos separados de la cotidianidad del ser humano, Marshall McLuhan en su obra *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre* (1980) apuesta por considerarlos como entes reveladores del significado de nuestra cultura. Esto explicaría, por ejemplo, la preferencia entre los estadounidenses por el béisbol en detrimento del fútbol, un juego posicional y jerarquizado que expresa mejor el núcleo de la cultura norteamericana; por el contrario, McLuhan afirma, no sin ciertas dificultades, que la predilección en Rusia por el fútbol, un juego no posicional y descentralizado, se identifica con el deseo utópico de una libertad inexistente (McLuhan, 1980: 212). Finalmente, otras consideraciones del juego, entendido como un acto de comunicación (Bateson, 2008) o como expresión de nuestro rol social (Herbert Mead, 1967), demuestran la inagotable aportación a la teoría del videojuego de las investigaciones reunidas bajo esta categoría.

2. Los tres paradigmas de la teoría del videojuego

A nuestro modo de entender, los diferentes estudios acometidos sobre el videojuego a lo largo de los últimos veinte años pueden aglutinarse bajo tres paradigmas conformados según los componentes que podemos encontrar en la estructura general de una teoría (Casetti, 1994: 21). En primer lugar encontramos el componente metafísico, es decir, la idea que tenemos sobre el objeto de estudio. Es la parte de la fundamentación conceptual y determina su comprensión. En segundo lugar encontramos un compo-

nente sistemático que atiende a los mandatos metodológicos obedecidos por la teoría. Por último, ésta muestra un componente físico, referido a la adquisición de los datos empíricos, determinante en su valoración factual. Las teorías del videojuego no son distintas: podemos comprobar en ellas un núcleo de ideas que encuadran e intentan definir el objeto de estudio, una red de métodos aplicables al mismo y, por último, un conjunto de observaciones concretas que permiten verificarlas e interpretar su valor.

2.1. Teorías constitutivas o metafísicas

Conformadas por las investigaciones centradas en dirimir la naturaleza específica del videojuego, su cometido es reflexionar sobre su esencia y clarificarlo como objeto de estudio. Como nos recuerda Casetti (1994: 22), este tipo de teorías suelen operar sobre la certidumbre, escogiendo, en alguna medida, la verdad como objetivo final. La pregunta que mejor ilustra su cometido es ¿qué son y qué define a los videojuegos? Las posibles respuestas pueden originarse desde diferentes aproximaciones, pero todas intentarán apoderarse de la verdad del medio, un hecho necesario para el avance de la teoría.

Nos atrevemos a señalar, dejando otras aportaciones en el tintero, que las dos grandes líneas teóricas metafísicas destinadas a desvelar la naturaleza y esencia del videojuego son la ludología y la narratología. La primera ha intentado convertirse desde su aparición en una disciplina fundamental para entender el videojuego exactamente como juego, es decir, enraizando su particularidad más íntima a los aspectos concernientes a la búsqueda de estrategias por parte del jugador para comprender y dominar las mecánicas del juego con el fin de superar los desafíos propuestos por éste para poder alcanzar una meta, normalmente cuantificable a través de un resultado. El nombre y objetivo de la disciplina fueron establecidos, en este orden, por Jesper Juul (1998) y Gonzalo Frasca (1999); posteriormente fueron convertidos por Espen Aarseth (2001) en la base teórica fundamental de los *Game Studies*. La teoría ludológica es la que mejor ha reutilizado la terminología brindada por Caillois, Hui-zinga o Wittgenstein.

Algunos importantes ludólogos, caso de Gonzalo Frasca, han pretendido fundamentar su disciplina apartándola de la influencia de los estudios narratológicos, argumentando que la literatura o el cine representan una determinada realidad a través de procesos narrativos mientras que los videojuegos simulan una realidad: “Games are just a particular way of structuring simulation, just like narrative is a form of structuring representation” (Frasca, 2003: 224). Aunque simulación y narrativa comparten elementos comunes (personajes, ambientes, sucesos) la diferencia esencial estriba en que son estructuras semióticas distintas; mientras la narración dispone ante nosotros un sistema basado en *outputs* y, por tanto, se antoja una estructura inmodificable, la simulación lo hace además sobre *inputs*, posibilitando la interacción del sujeto jugador. Esto es así porque la simulación de un modelo de la realidad genera un sistema (videojuego) que no sólo mantiene correspondencias con las características del original (aquí estarían el cine, la literatura o la pintura) sino que además implica una réplica de su comportamiento con la que podemos interactuar gracias a botones, mandos, gafas, etc. La premisa de Frasca se basa en el esencialismo de su maestro Aarseth, posiblemente el primer teórico que solicitó un nuevo modo de enfocar a los

videojuegos para entenderlos como textos ergódicos, es decir, que urgen del esfuerzo físico del jugador para completarlos (Aarseth, 1997). De la posición de ambos teóricos podemos extraer una conclusión común: el estudio del videojuego como una forma en la que lo fundamental no son los elementos comunes que puedan guardar con los relatos y narraciones, sino el análisis de su estructura como sistema de reglas y de mecánicas surgido para simular una determinada realidad.

Para la ludología, la pureza del medio queda definida simplemente por su componente lúdico y cualquier otro aderezamiento le viene por añadidura. Justamente, uno de estos ingredientes adicionales es la otra disciplina desde la que se ha intentado definir la esencia del videojuego: la narratología. El término fue acuñado por Todorov en 1965 para denominar una ciencia que habría de abarcar y sistematizar los conocimientos de la teoría del relato en sus diferentes aspectos (Todorov, 2004). Desde su nacimiento, el videojuego ha servido para vehicular distintas historias que han facilitado su asimilación por parte del gran público, aunque ciertamente algunos videojuegos no cuentan historias (*Tetris* o *Pong*). Como ocurriera con el cine, la narración se ha apoderado muy pronto del videojuego, estableciendo no sólo trasposos y préstamos entre éste y otras artes narrativas, sino instaurando en el medio la vieja necesidad humana de contar historias. Uno de los argumentos fundamentales de los narratólogos radica en señalar la imposibilidad de escapar a las narraciones, pues éstas subyacen a los procesos cognitivos que reglan el pensamiento humano (Turner, 2005: 13). Los nombres esenciales de esta corriente son los de Janet H. Murray (1999), Henry Jenkins (2003) o Marie-Laure Ryan (2004).

Pero, ¿y si la esencia del videojuego no residiera en sus componentes lúdico o narratológico sino en el tipo de pensamiento que opera en el jugador durante el desarrollo del juego? Esta hipótesis, que viene a abrir una nueva brecha en la clásica disputa entre ludólogos y narratólogos, ha sido expuesta por el profesor Navarrete et al. (2014) como una teoría alternativa. Grosso modo, esta aportación trata de demostrar que en el jugador opera un pensamiento que podríamos denominar abductivo, según terminología de Charles Sanders Peirce, configurándose en la clave para entender la diferencia entre videojuegos y narraciones más allá de su propia construcción formal como juegos o relatos.

En nuestra opinión, las teorías metafísicas poseen serias implicaciones en el desarrollo industrial del videojuego. Esto ocurre porque establecen una conexión directa con las soluciones implementadas por los denominados diseñadores de juegos. Ciertamente, los problemas que enfrentan estas teorías tratan estrechamente las cuestiones claves de los departamentos de diseño, guión y narrativa de las grandes empresas de videojuegos; por otro lado, no es difícil encontrar un desarrollador independiente que al mismo tiempo escriba o reflexione sobre su trabajo utilizando las ideas y terminología de estas teorías.

2.2. Teorías metodológicas

La pregunta a la que se enfrenta el segundo paradigma, que podríamos llamar teorías metodológicas, ya no pretende descubrir la esencia del videojuego, lúdica o narrativa, sino ¿desde qué punto de vista hay que observar al videojuego y cómo se capta desde esa perspectiva? Bajo este interrogante, ya no se intenta discernir

el estatus general del videojuego, en su lugar se resalta la aplicación de un método del que resultará una lectura determinada del objeto de estudio. En este sentido, las teorías metodológicas ya no buscan definir la naturaleza del medio hallando una verdad, más bien se presentan como una opción desde la cual mostrar parcialmente el fenómeno. En este sentido, su misión es la búsqueda de una pertinencia, no la definición misma del videojuego. Los rostros de este paradigma son numerosos, pues asume los de todas las disciplinas (semiótica, publicidad, psicología, psicoanálisis, marketing, educación, filosofía, etc.) desde las que puede abordarse el estudio del videojuego aplicando sus puntos de vistas y convirtiéndolo en un objeto más de su investigación. Posiblemente, es en estas teorías donde más y mejor se ha desarrollado la investigación española sobre videojuegos. Los ejemplos de estudios que pueden cobijarse bajo este paradigma son infinitos, destacando, en el caso español, las investigaciones de Lacasa sobre videojuegos y su aplicación a la educación (2011) o las investigaciones sobre marketing y videojuegos de Huguet Rodríguez y González López-Huerta (2012).

No parece extraño que sea justamente aquí donde mejor se ha desarrollado la teoría del videojuego en español. No lo es por una simple cuestión de lógica. Así, mientras las teorías ontológicas se han conformado en una palestra anglófona, los métodos que en este caso se aplican al videojuego llevan décadas de consolidación en el contexto hispanohablante, evitando que muchas de estas investigaciones caigan en un vacío teórico.

Por su reciente novedad, la teoría del videojuego evidencia un proceso clásico acaecido en otras disciplinas afines, como el cine o la literatura, pero acentuado por carecer el medio de un componente nacional. ¿Existe un videojuego español, un videojuego francés o un videojuego americano? ¿Hay pautas discursivas que así lo indiquen, estilemas locales en las obras que nos permitan etiquetarlas como pertenecientes a una determinada geografía? Nos tememos que estas peculiaridades sólo pueden encontrarse a nivel industrial; sólo Japón, en determinados juegos, mantiene un sello indeleble y reconocible que permite catalogar sus obras como japonesas. En consecuencia, los estudios sobre videojuegos deben erigirse sobre una disciplina transnacional pensada y reflexionada en inglés.

Dicho de otro modo, ¿para qué sirve la teoría que hacemos en España sobre videojuegos? Esta pregunta no es capciosa, simplemente es el iniciador de un argumento básico para una reflexión más amplia sobre el papel de la teoría en español sobre una materia sujeta al mercado como ninguna otra anteriormente. Al no existir un claro y definido panorama nacional que nos permita desarrollar argumentos válidos para ese contexto, la investigación española debe competir con una teoría del videojuego forjada *in absentia*. En el mejor de los casos, muchas veces sólo nos queda la reverberación de argumentos ya discutidos en una palestra que no habla nuestro idioma. Así, ¿adónde van a parar todos los esfuerzos teóricos de nuestra investigación especializada plasmados en revistas o libros? Cuando T.S. Eliot escribe sobre John Milton o André Bazin sobre Jean Renoir, las posibilidades de que estos discursos críticos formen parte del debate teórico sobre poesía y cine son infinitas. Sus ideas rápidamente conforman la primera línea de la discusión, marcando las directrices futuras del camino a seguir. Su propia tradición les avala. Cuando André Bazin escribe sobre Orson Welles y Tomas Mann sobre Leon Tolstoi, la situación no

es diferente. La competencia y posición del estudioso le permiten situar sus ideas en el centro del debate teórico, pero su aval ya no es la tradición local, sino la certeza de una tradición superior, europea y occidental, que los vincula indeleblemente a su objeto. Pero ocurre que la fortaleza de la tradición intelectual de hace sólo unas décadas ha desaparecido, el videojuego difiere del cine y de la literatura justamente en eso, en un destino marcado desde su nacimiento como un objeto dirigido a una sociedad donde el pasado y las fronteras nacionales han sido borradas por el mercado.

2.3. Teorías de campo

Las teorías de campo se establecen cuando se intenta relacionar el objeto de estudio con cualquier parcela de la realidad que interese al investigador. Es decir, la relevancia aparece en la dimensión fenoménica del estudio. La pregunta clave que domina este tipo de investigaciones es ¿qué problemas puede iluminar el videojuego? Cuando esto ocurre, el investigador propone un campo de observación y delimita otro de preguntas y cuestiones. En nuestra opinión, existe un claro componente exploratorio en este tipo de trabajos, así como un trascendental papel de la hermenéutica en su constitución. El saber propuesto por las teorías de campo sólo es común a los investigadores que comparten las mismas preocupaciones.

Los campos de trabajo de esta teoría coinciden con diversos estudios y objetivos. Así, podemos establecer como principales intereses de las teorías de campo la aplicación de los videojuegos a la salud, la teoría feminista, los estudios de género, la capacidad del videojuego para simular situaciones futuras, la aplicación del videojuego a la educación, la capacidad del medio para generar experiencias estéticas, el estudio de los recursos naturales y su calibración a través del videojuego, etc. Las teorías de campo conectan irremediabilmente con los denominados *serious games* (juegos serios), es decir, juegos que pretenden ofrecer soluciones reales a problemas verdaderos mediante la simulación de determinadas situaciones y la representación de múltiples variables en el universo del juego. Como ejemplo de este tipo de estudios resaltamos los de Anna Antrophy, una desarrolladora y crítica de videojuegos, militante feminista y homosexual, que ha desarrollado diversos juegos para denunciar las prácticas machistas de la industria del videojuego. Su último libro, *Rise of the videogame zinesters* (2012) es un buen ejemplo de su ideología.

Uno de los marcos de investigación que mejor iluminan las teorías de campo son los denominados *Newsgames*. Estos son un tipo de juegos con propósito informativo vinculado a la actualidad. El origen de esta práctica se sitúa en *September 12th* (Powerful Robots, 2003). Este videojuego primaba el aspecto informativo de la actualidad frente al factor lúdico: “acuñado para describir un género emergente: videojuegos basados en noticias de actualidad. Tradicionalmente, los videojuegos se han centrado en la fantasía por encima de la realidad, pero creemos que pueden ser excelentes herramientas para mejorar nuestra comprensión del mundo” (Gómez García y Navarro Sierra, 2013: 38-39). Básicamente, lo que se pretende es la simulación de la caricatura política en la línea de los cuadros de costumbre y la tradición periodística de la sátira o el humor. Los *newsgames* se ven acompañados en la actualidad por una serie de juegos objetivados conceptualmente muy próximos, casos de los *serious games*, *docugames*, *reality games* o *political games* (Bogost, Ferrari,

Schweizer, 2010). Todas estas formas de videojuego comparten su interés por la actualidad, destacando aquellos *newsgames* calificados como *current event games*, ejercicios lúdicos muy simples encaminados a denunciar hechos de la actualidad y, por ende, a manifestarlos como manidos y extemporáneos.

Desde el punto de vista pedagógico y educativo, las teorías de campo han sido especialmente fructíferas dentro y fuera de nuestro país. Destacamos, en el primer caso, las investigaciones de la profesora de la Universidad de Barcelona Begoña Gros (2008a, 2008b, 2013); en el segundo caso resultan vitales para este campo teórico los trabajos de James Paul Gee en la Universidad de Arizona (2004) o de David Buckingham en la Universidad de Londres (2008).

Tabla 1. Taxonomía de los estudios centrados en el videojuego.

No son Game Studies	
Investigaciones de carácter formal centradas en los lenguajes informáticos que posibilitan el desarrollo de videojuegos.	Estudios que, desde diversas parcelas del conocimiento, se han hecho sobre el concepto de juego (al margen del videojuego) y cuyas conclusiones han servido para la fundación de los Game Studies.
Game Studies	
Los tres paradigmas de los Game Studies	Campo de estudio
Teorías Ontológicas	<p>¿Qué son y qué define a los videojuegos?</p> <p>Buscan una VERDAD. En este caso evidenciar la naturaleza del medio.</p> <p>La disputa clásica por hallar esa verdad se ha dirimido entre las posturas ludológica y narratológica.</p> <p>El pensamiento abductivo proyectado por el jugador en el ejercicio del juego abre una nueva posibilidad para comprender la ontología del videojuego.</p>
Teorías Metodológicas	<p>¿Desde qué punto de vista hay que observar al videojuego y cómo se capta desde esa perspectiva?</p> <p>No buscan una VERDAD, sino acotar parcialmente el fenómeno.</p>
Teorías de Campo	<p>¿Qué problemas puede iluminar el videojuego?</p> <p>Buscan la aplicación del videojuego a la resolución de conflictos del mundo real.</p>

3. Conclusiones

Este trabajo se ha configurado como un primer acercamiento a una taxonomía de los *Game Studies*. Lo ha hecho esbozando unas bases fundamentales para entender su funcionamiento y ha evidenciado sus pertinentes conexiones con la forma básica de toda teoría.

Como hemos comentado en este trabajo, los estudios teóricos sobre videojuegos se forjan fuera de nuestras fronteras y lejos de nuestro idioma. Es conveniente el nacimiento de perspectivas que permitan a los investigadores españoles abrir posibilidades no transitadas. Consideramos que el camino idóneo para ello se encuentra en las denominadas teorías metodológicas y teorías de campo. Las teorías ontológicas aparecen copadas por prestigiosos nombres de los *Game Studies* y supeditadas por completo al universo anglosajón. Por este motivo, como ha ocurrido con otras disciplinas de carácter universal, por ejemplo el cine, la investigación española debe ser cuidadosa para que su discurso no caiga en la reverberación de argumentos ya manidos y discutidos en una palestra a la que no puede acceder. Mucho más en el caso del videojuego, donde la investigación tiende a un objeto universal de escasa irradiación en España.

Somos conscientes del amplio trayecto por recorrer que aún nos deja el desarrollo de esta propuesta, pero entendemos como una primera obligación la creación de una estructura básica que ayude a la sistematización de los *Game Studies*. Validez o invalidez del proceso teórico al margen, la teoría del videojuego tiene como objeto formal la reflexión sobre el sistema de aspectos constantes y específicos de los videojuegos. Del diferente enfoque de estos surgen las distintas teorías del videojuego; sólo una relectura metateórica nos ayudará a comprenderlas mejor, permitiéndonos replantear nuestros esfuerzos investigadores.

Referencias bibliográficas

- AARSETH, Espen J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- AARSETH, Espen J. (2001). Computer Game Studies, Year One. [<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>]. [Fecha de consulta: 2 de agosto de 2013].
- ANTROPHY, Anna (2012). *Rise of the videogame zinesters*. New York: Seven Stories Press.
- BATESON, Gregory, RUESCH, Jurgen (2008). *Communication: The Social Matrix of Psychiatry*. New Jersey: Transaction Publishers.
- BELL, Alex G. (1972). *Games Playing With Computer*. London: George Allen & Unwin Ltd.
- BOGOST, Ian, FERRARI, Simon, SCHWEIZER, Bobby (2010). *Newsgames. Journalism at play*. Cambridge: MIT.
- BUCKINGHAM, David (2008). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial.

- CASSETTI, Francesco (1994). *Teorías del cine*. Madrid: Cátedra.
- DONAIRE VILLA, Francisco Javier, PLANELLS DE LA MAZA, Antonio José (2012). *La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos: "statu quo", perspectivas y desafíos*. Madrid: Trama.
- EAGLETON, Terry (2005). *Después de la teoría*. Barcelona: Debate.
- EGENFELDT NIELSEN, Simon, HEIDE SMITH, Jonas, PAJARES, Susana (2009). *Understanding videogames. The essential introduction*. New York: Routledge.
- FRASCA, Gonzalo (1999). Ludology meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative. [<http://www.ludology.org/articles/ludology.html>]. [Fecha de consulta: 2 de agosto de 2013].
- FRASCA, Gonzalo (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En Wolf, M. y Perron, B. (eds.). *Game Theory Reader*. New York: Routledge.
- GEE, James Paul (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Archidona: Aljibe.
- GIL GONZÁLEZ, Antonio J. (2012). + *Narrativa(s): intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca, España: Ediciones Universidad de Salamanca.
- GÓMEZ GARCÍA, Salvador, NAVARRO SIERRA, Nuria (2013): Videojuegos e Información. Una aproximación a los *newsgames* españoles como nueva óptica informativa, *Icono 14*, II (2), p. 31-51.
- GROS SALVAT, Begoña, GARRIDO MIRANDA, José María (2008a). "Con el dedo en la pantalla. El uso de un videojuego de estrategia en la mediación de aprendizajes curriculares", en Francesc Josep (ed.). *Videojuegos, una herramienta en el proceso educativo del homo digitalis*, en Sánchez i Peris. *Revista Electrónica de Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 9, nº 3, noviembre.
- GROS SALVAT, Begoña (2008b). *Aprendizajes, conexiones y artefactos: la producción colaborativa del conocimiento*. Madrid: Gedisa.
- HUGUET RODRÍGUEZ, Jorge, GONZÁLEZ LÓPEZ-HUERTA, Juan José (2012). *Todo lo que hay que saber de videojuegos y marketing*. Madrid: Wolters Kluwer.
- HUIZINGA, Johan (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza editorial.
- IMREI, Andrea (2002). *Oniromancia: análisis de símbolos en los cuentos de Julio Cortázar*. Budapest: Akadémiai Kiadó.
- JENKINS, Henry (2003). Game Design as Narrative Architecture. [<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>] [Fecha de consulta: 2 de agosto de 2013].
- JUUL, Jesper (1998). A Clash between Game and Narrative. En *Digital Arts and Culture conference*. Bergen. [http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html]. [Fecha de consulta: 2 de agosto 2103].
- KUHN, Thomas (2004). *Estructura de las revoluciones científicas*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- LACASA, Pilar (2011). *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- MÄYRÄ, Frans (2008). *An introduction to Game Studies*. Los Angeles: SAGE Publications.
- MCLUHAN, Marshall (1980). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. México: Diana.

- MEAD, George H. (1967). *Mind, Self and Society*. Chicago: The University Chicago Press.
- MURRAY, Janet (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.
- NAVARRETE CARDERO, Luis, PÉREZ RUFÍ, José Patricio y GÓMEZ PÉREZ, Francisco Javier (2014): El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos, *Icono 14*, volumen (12), pp. 416-440. doi: 10.7195/ri14.v12i2.670
- NEWMAN, James (2008): *Playing with videogames*. London: Routledge.
- PÉREZ LATORRE, Oliver (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Madrid: Editorial Laertes.
- POPPER, Karl (1974). *Conocimiento objetivo. Un enfoque evolucionista*. Madrid: Tecnos.
- RYAN, Marie-Laure (ed.) (2004). *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- SHANNON, Claude, WEAVER, Warren (1998). *A Mathematical Theory of Communication*. Chicago: University of Illinois Press.
- SIABRA FRAILE, Joaquín A. (2012). *Bosquejo de una metafísica del videojuego*. Almería: Círculo Rojo, 2012.
- SPENCER, Donald (1968). *Game Playing With Computer*. New York: Spartan Books.
- SUÁREZ, Cristóbal, GROS, Begoña (2013). Aprender en red. De la interacción a la colaboración. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- ITTERHEIM, Steffen (2010). *Learn Iphone and Ipad Cocos 2D Game Development*. New York: Apress.
- TODOROV, Tzvetan (2004). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- TURNER, Mark (1996). *The literary mind*. New York: Oxford University Press.
- VALVERDE BERROCOSO, Jesús, PEDRERA RODRÍGUEZ, M^a Inmaculada, FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, M^a Rosa, REVUELTA DOMÍNGUEZ, Francisco Ignacio (eds.) (2014). *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*. Cáceres: Bubok.
- WEBER, Max (2011) *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Alianza: Madrid.
- WITTGENSTEIN, Ludwig (2008). *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Crítica.
- ZECHNER, Mario (2012). *Desarrollo de juegos Android*. Madrid: Anaya Multimedia.