

## Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego

Marina Ramos Serrano  
Universidad de Sevilla  
[mramos@us.es](mailto:mramos@us.es)

Óliver Pérez Latorre  
Universitat Pompeu Fabra (Barcelona)  
[oliver.perez@upf.edu](mailto:oliver.perez@upf.edu)

“Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego” ofrece una panorámica general de las principales perspectivas teóricas sobre el videojuego y, al mismo tiempo, se propone ahondar especialmente en un enfoque específico acerca del tema: el estudio de la proyección comunicativa de los videojuegos.

Un objetivo adicional de este proyecto es contribuir a una mayor difusión y conocimiento de la teoría del videojuego en las universidades de ámbito español e hispanoamericano. En relación con ello, cabe destacar que este monográfico constituye un espacio de encuentro entre algunos de los principales investigadores españoles y latinoamericanos en el ámbito de la teoría del videojuego, que no habían tenido oportunidad de coincidir anteriormente en una publicación común.

“Videojuegos y Comunicación” se compone de dos grandes bloques temáticos:

El primer bloque: “Discurso y estética del videojuego”, se centra en analizar los videojuegos desde los contenidos, y comprende estudios de diseño de juegos y ludología, semiótica y análisis textual del videojuego, estudios narratológicos y mitocríticos, sobre representación visual y videojuegos, y de videojuegos persuasivos.

En el segundo bloque: “Industria, recepción y estudios culturales” se abordan aspectos como la evolución tecnológica del videojuego y su desarrollo industrial, los procesos de producción de videojuegos, las dinámicas socioculturales del juego *on-line*, las “metaculturas” de los videojugadores, los efectos psicosociales y los usos educativos del videojuego.

La investigación sobre la dimensión comunicativa o expresiva del videojuego constituye un campo de estudio muy específico pero, al mismo tiempo, situado en un complejo cruce de caminos: entre los polos de producción (tecnología, industria) y recepción (estudios de recepción y efectos), y entre las teorías orientadas a la composición formal (*game design studies*) y los estudios orientados a la dimensión sociocultural del videojuego (estudios culturales, historia del videojuego).

Existen diversos precedentes en la investigación sobre el horizonte comunicativo del medio, pero probablemente el año clave al respecto fue 1997, cuando surgieron casi al mismo tiempo dos referentes fundamentales en la Teoría del Videojuego: *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, de Espen J. Aarseth, y *Hamlet on the holodeck*:

*the future of narrative in cyberspace*, de Janet H. Murray. Ambos estudios dieron un impulso esencial a la investigación sobre el videojuego como texto y como narración, respectivamente; en suma, como una nueva forma de construir discursos.

Desde entonces, en términos generales se pueden destacar 6 tendencias características en la construcción de teorías del videojuego (a las que se ha intentado atender, en la medida de lo posible, en la elaboración de este monográfico):

### **1.- Fijación de cartografías generales del campo de estudio**

Hasta hace poco tiempo, el investigador que se iniciaba en el estudio académico del videojuego debía invertir mucho tiempo y esfuerzo simplemente para “situarse”, conocer las diversas tradiciones de investigación y los autores significativos, etc. Desde la aparición de sólidos “manuales” de teorías del videojuego como *Handbook of Computer Game Studies* (Raessens y Goldstein, 2005) y *Understanding videogames* (Egenfeldt-Nielsen et al., 2008), el investigador cuenta ya desde el principio con mapas generales del campo de estudio, que resultan muy valiosos en las primeras exploraciones del medio pero también como guías a lo largo del camino.

### **2.- Consolidación de la Ludología como “ciencia-piloto” en los estudios del videojuego**

Si los videojuegos son ante todo juegos, toda investigación sobre el videojuego, desde cualquier perspectiva, se puede ver beneficiada, en mayor o menor medida, del conocimiento sobre las estructuras y los procesos de experiencia de juego fundamentales en el diseño lúdico. Es decir, se requiere una teoría sobre la composición formal del juego, que describa la ontología del medio con un alto grado de abstracción y sin excesivos tecnicismos. En este sentido, han resultado cruciales en los últimos años las aportaciones de Salen y Zimmerman (2004) y de Jesper Juul (2005). Desde entonces, se puede considerar la Ludología, la teoría de las estructuras y procesos lúdicos del videojuego, como algo más que una simple promesa, aunque naturalmente se trata todavía de una teoría joven, en pleno desarrollo.

### **3.- Desde la Ludología hacia el horizonte discursivo**

La consolidación (*in progress*) de la Ludología ha conllevado recientemente la búsqueda de nuevos horizontes de la disciplina a cargo de diversos investigadores. Autores como Ian Bogost (2006) y Miguel Sicart (2009) han intentado atisbar el potencial discursivo que posee el diseño estrictamente lúdico del videojuego: la retórica que oculta el diseño de reglas o la proyección de discursos éticos a partir del diseño de sistemas y experiencias de juego, respectivamente. Diseñadores independientes como Gonzalo Frasca (*September 12th*) o Jason Rohrer (*Passage*) pero también del *mainstream* comercial, como Will Wright (*Los Sims*) o Peter Molyneux (*Black & White*), han alimentado con sus obras el desarrollo de esta corriente de investigación.

### **4.- Desde otros ámbitos hacia la Ludología**

La aplicación directa de modelos teóricos procedentes de las Humanidades o los *Media Studies* en el estudio del videojuego ha sido criticada a menudo por los ludólogos, por la razón de que esto supone escamotear el esfuerzo fundamental de

comprender en profundidad las particularidades formales del medio. No obstante, recientes aportaciones desde la Narratología, la Semiótica, etc., demuestran un creciente interés por la adaptación e integración de antiguos modelos teóricos a las especificidades del videojuego (Tosca, 2003; Tosca y Klastrup, 2004; Maietti, 2004). Reforzando esta línea de investigación, diseñadores “pro-narrativos” como los independientes Michael Mateas y Andrew Stern (*Façade*) y otros del *mainstream* comercial como David Cage (*Fahrenheit*) o Tim Schafer (*Psychonauts*), han alcanzado logros muy interesantes en la integración de lo lúdico en lo narrativo, y en cuidadas propuestas de puesta en escena y estética audiovisual.

### **5.- Tendencia a la especialización**

Si hace unos años el término genérico de “investigador en videojuegos” o “*game scholar*” podían ser descriptores suficientes, cada vez resulta más problemática la falta de concreción de estos términos. A nivel académico no existen expertos “en todo” lo que atañe al videojuego, sino investigadores con competencias altamente especializadas que, por supuesto, pueden y deben cooperar para construir un conocimiento lo más completo posible del medio. De forma significativa, si hace unos años abundaban las compilaciones de artículos de enfoque “neutro” (p. ej., *First Person* o *Videogame Theory Reader*), en los últimos tiempos son cada vez más frecuentes las compilaciones de artículos con un enfoque más específico (p. ej., *Videogame, player, text* u *Homo videoludens*, en este caso enfocadas al análisis textual y narrativo del videojuego).

### **6.- Mayor peso de los estudios de caso**

A diferencia de las antiguas teorías del videojuego, en los últimos años resulta cada vez más habitual encontrar no sólo ejemplos sino también estudios de caso en profundidad acompañando a los modelos teóricos. Esto se puede considerar un síntoma de la mayor aplicabilidad de las teorías, pero también de la apertura, poco a poco, de nuevas vías y sensibilidades en el diseño y el mercado del videojuego (en pugna con el conservadurismo de la industria). Dicho de otra manera, afortunadamente los teóricos pueden encontrar obras cada vez más consistentes en el mercado que ayudan a ilustrar sus investigaciones y deducciones.

El presente monográfico intenta seguir estas grandes líneas de presente y futuro en la investigación de videojuegos:

En primer lugar, éste se puede entender como una cartografía general de teorías del videojuego, pero también como un proyecto donde se intenta profundizar en un enfoque específico, centrado en la proyección comunicativa y cultural del videojuego. Asimismo, se concede la importancia que requiere a la Ludología, como disciplina central en el campo de estudio, pero no tanto a través de artículos de ludología “pura” sino mediante aproximaciones integradas de ludología “y” semiótica, análisis textual, teoría de la representación visual, etc. Finalmente, cabe señalar que en diversos casos se recomendó a los autores cultivar la aplicación empírica de sus reflexiones teóricas, a través de ejemplos y/o estudios de caso en profundidad.

En concreto, los artículos que se ofrecen abordan las siguientes líneas de investigación:

En el primer bloque, “Discurso y estética del videojuego”, se pueden encontrar estudios sobre estilos y tendencias en diseño de videojuegos (H. Moraldo), semiótica de las reglas de juego (X. Ruiz Collantes), ludología y creación de sentido en los videojuegos (G. Frasca), ética y diseño videolúdico (M. Sicart), análisis textual de *Civilization IV* (M. Oliva et al.), narrativa y videojuegos (S. Tosca), mitocrítica sobre el universo de Nintendo (M. Garín), relaciones entre representación visual y jugabilidad (A. Boullón), relaciones entre cine y videojuegos (F. Escribano) y *advergaming* (D. Selva).

En el segundo bloque, “Industria, recepción y estudios culturales”, se abordan concretamente la evolución tecnológica y el impacto socio-económico del sector (J. Pérez et al.), el caso de la industria española de videojuegos (A. Checa), los procesos de producción de *Massive Multiplayer Online Games -MMOGs-* (A. Hermida y J. Lozano), las dinámicas socioculturales del juego *on-line* en *World of Warcraft* (E. Sáez), la cultura fan y el *retrogaming* (M. Pérez), los efectos psicosociales (R. Tejeiro et al.) y los usos educativos del videojuego (B. Gros; G. Esnaola-Horacek y D. Levis).

Para terminar, queremos dar las gracias a la Revista Comunicación del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla por apoyar esta iniciativa. Como coordinadores de esta monografía también nos gustaría agradecer a todos los participantes su entrega y dedicación en estos meses de trabajo. En un campo de investigación donde hay todavía tanto trabajo por hacer, la oportunidad de hacer un alto en el camino y compartir los descubrimientos propios con los de otros compañeros de viaje es siempre un motivo de celebración.

En lo esencial, “Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego” pretende ser un punto de partida para todos aquellos que se quieran iniciar en este campo de investigación o deseen comenzar una exploración en profundidad en alguna de las diversas vías de investigación planteadas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, Espen (1997): *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- ATKINS, Barry y KRZYWINSKA, Tanya (2007): *Videogame, player, text*. Manchester, Manchester University Press.
- BOGOST, Ian (2006): *Persuasive Games*. Cambridge, Londres, MIT Press.
- EGENFELDT-NIELSEN, Simon et al. (2008): *Understanding videogames*. Nueva York, Routledge.
- JUUL, Jesper (2005): *Half-Real: videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Londres, MIT Press.

- MAIETTI, Massimo: (2004): *Semiotica dei videogiochi*. Milán, Unicopli.
- MURRAY, Janet H. (1999): *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Paidós.
- RAESSENS, Joost y GOLDSTEIN, Jeffrey (ed.) (2005): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, Londres, MIT Press.
- SALEN, Katie y ZIMMERMAN, Eric (2004): *Rules of Play: game design fundamentals*. Cambridge, Londres, MIT Press.
- SCOLARI, Carlos A. (ed.) (2008): *L'homo videoludens: videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Barcelona, Eumo.
- SICART, Miguel (2009): *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, Londres, MIT Press.
- TOSCA, Susana P. (2003): "The Quest Problem in Computer Games". En: Congreso *Technologies for Interactive Storytelling and Entertainment*. Darmstadt, 2003. Disponible en Internet (10.01.2010): <http://www.it-c.dk/people/tosca/quest.htm>.
- TOSCA, Susana P. y KLAstrup, Lisbeth (2004): "Transmedial worlds: rethinking cyberworld design". En: Congreso *Cyberworlds*. Tokyo, 2004. Disponible en Internet (10.01.2010): [http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf).
- WARDRIP-FRUIIN, Noah y HARRIGAN, Pat (ed.) (2004): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Londres, MIT Press.
- WOLF, Mark J. P. y PERRON, Bernard (ed.) (2003): *The Video Game Theory Reader*. Londres, Nueva York, Routledge.

## **VIDEOJUEGOS CITADOS**

- Double Fine (2005): *Psychonauts*. Majesco/THQ
- Frasca, G. (2003): *September 12th*. Newsgaming
- Lionhead Studios (2001): *Black & White*. Electronic Arts
- Maxis (2000): *Los Sims*. Electronic Arts
- Procedural Arts (2005): *Façade*. Procedural Arts
- Quantic Dream (2005): *Fahrenheit*. Atari
- Rohrer, J. (2007): *Passage*