

Los géneros de videojuegos como géneros de mundos virtuales

Joaquín Antonio Siabra Fraile

El problema de la constitución del espacio en el videojuego equivale, traducido a términos subjetivos, al problema de la inmersión del jugador en un mundo virtual. En razón de su interactividad, el videojuego no puede ofrecérsenos como un mero despliegue articulado de momentos internos, a la manera de la obra de arte tradicional, sino que previamente tendrá que modelar el mundo en que pueda desarrollarse esa trama. El videojuego, por tanto, más que una obra, es el espacio lógico en que se constituye la obra: es un mundo virtual. El videojuego no imitaría, entonces, las cosas, sino las leyes que rigen los comportamientos de las cosas. Plantearemos el problema de la realidad virtual de la siguiente manera: ¿cómo se determinan, internamente al videojuego, las acciones que tienen sentido frente a las que ni siquiera están contempladas como posibilidades? O en términos de inmersión: ¿cómo, ante determinadas situaciones planteadas en el videojuego, sabemos lo que tenemos que hacer y de qué manera hacerlo?

1. La constitución del espacio en los videojuegos.

El problema de la constitución del espacio en el videojuego equivale, traducido a términos subjetivos, al problema de la *inmersión* del jugador en un *mundo virtual*. La inmersión es la experiencia del sujeto por la que sus acciones se le aparecen como pertenecientes a un mundo artístico autónomo, o, en otras palabras, a una naturaleza virtual con sus propias leyes¹. Podríamos considerar la *inmersión* como característica del arte virtual frente a la *identificación* del arte tradicional, puesto que sus requisitos son distintos. En efecto, en la obra de arte tradicional se ofrece una *physis*, un mundo *constituido* que sólo cabe recibir. No podemos intervenir en el desarrollo de la obra teatral, en la estructura del cuadro, en el discurrir de la sinfonía, sino sólo *identificarnos*

¹ Calleja 2007, p. 134.

con algún momento interno y atender a sus movimientos con respecto a los restantes de la obra. A este respecto, la obra de arte tradicional es como un *autómata* del que sólo cabe contemplar el despliegue de su mecanismo interno. El videojuego, sin embargo, requiere del sujeto para *constituirse* internamente como obra². Aunque el conjunto videojuego-jugador funcione, en verdad, también como un autómata (el videojuego está *programado*), con respecto al propio jugador la forma de darse del mundo virtual es la apertura³ (el videojuego sería un autómata de segundo grado). De otro modo: si entendemos el videojuego, tal como viene siendo habitual, como una especie de película interactiva, entonces, y en razón de esa interactividad, no puede ofrecernos la trama narrativa como un mero despliegue interno, sino que previamente tendrá que *modelar* el mundo en que pueda desarrollarse esa trama. El videojuego, por tanto, más que una *obra o un texto*, es el espacio lógico en que se constituye esa obra o ese texto: es un *mundo virtual*. Y si este mundo *virtual* ha de funcionar como tal *mundo*, la mimesis artística tendrá que operar al nivel de las *leyes* del mundo. El videojuego no imita, pues, las cosas, sino la leyes que rigen los comportamientos de las cosas⁴. Porque que lo que importa es que la obra *responda* a nuestra acción, y que esa respuesta sea significativa requiere que se inserte en una trama de relaciones adecuada. La música, la obra de teatro, la película no son mundos virtuales, en este sentido, porque no permiten involucrase performativamente en la obra⁵. El videojuego exige una acción que cambie el estado de cosas que nos presenta. El problema puede plantearse de la siguiente manera: ¿cómo se determinan, *internamente* al videojuego, las acciones que tienen sentido frente a las que ni siquiera están contempladas como posibilidades? O en términos de inmersión: ¿cómo, *ante determinadas situaciones planteadas en el videojuego, sabemos lo que tenemos que hacer y de qué manera hacerlo?*⁶. Por ejemplo, en el videojuego de plataformas *Ico* una puerta cerrada nos indica que se *debe* buscar un camino por otro lugar, mientras que en una videoaventura como *The Legend of Zelda: Phantom Hour Glass* una puerta cerrada señala la *necesidad* de una llave para ser abierta. ¿Cómo se constituye este *indicar*, este *señalar*? El problema de la constitución del espacio se vincula, de este modo, con problema acerca de la

² Juul 2005, p. 36

³ De Marinis 1993, pp. 169-171

⁴ Frasca 2003, pp. 2-4.

⁵ Salvo, significativamente, en el caso del intérprete.

⁶ Wittgenstein 1953, párrafo 54.

inteligibilidad del espacio lógico en que consiste el videojuego.

2. La inteligibilidad del espacio en los videojuegos.

Si entendemos el espacio lógico como el conjunto de las posibles interdependencias de los objetos del videojuego, que aparecen en él como limitadores⁷ (y por tanto determinantes de las posibilidades) de la acción, entonces el espacio lógico es la forma de todo aquello que puede *pasar* dentro del videojuego. El videojuego sería el *evento* resultante de la relación interna entre los objetos. Cada uno de los elementos de un videojuego aparecen como nudos categoriales, delimitadores de sentido en su mutua complejión, que orientan la acción. Pero esa acción en realidad no tiene otra finalidad que mostrar, hacer *manifiesta*, la mutua complejión de esos objetos: cuando en *Silent Hill 2* se requiere combinar el cabello de una niña con una aguja doblada para poder obtener una llave atascada en un sumidero (llave necesaria a su vez para poder entrar en un ascensor), lo que se exige es que se *patentice* esa mutua relación de los *objetos* *cabello*, *aguja* y *llave*. Esta articulación es la razón de lo que se puede y no se puede hacer en la ciudad *Silent Hill*. Tales son los objetos con los que hay que habérselas en el videojuego: una mesa, un arma, un pasillo son *funciones* en la trama completa, son posibilidades de acción⁸. Por ejemplo, un edificio en *Silent Hill Origins* se compone de varias habitaciones, interconectadas de manera diversa mediante puertas cerradas o no con llave, mientras que un edificio en *Starcraft* es parte de un determinado árbol tecnológico de producción. Los objetos aparecen en el videojuego, por tanto, como *signos* de una determinada función⁹. Y la articulación de tales objetos-signos, el determinado estados de cosas en que nos encontramos es el que da el sentido, es decir, es el que nos *señala* qué hay que hacer. En efecto, el videojuego presenta siempre un conjunto de objetos definidos por lo que se puede hacer con ellos. La relación entre ellos limita o permite ciertas acciones, que a su vez cambian el estado de cosas en ese

7 Wittgenstein 1921 2, 2.01, 2.011, 2.0123, 2.0124, 2.013, 2.014, 2.0141, 2.02.

⁸ “We call any specific formalization of expression a regime of signs, at least when the expression is linguistic. A regime of signs constitutes a semiotic system” (Deleuze & Guattari 1987, p. 111); “[A regime of signs is a] form of expression [that] is reducible not to words but to a set of statements arising in the social field considered as a stratum ... The form of content is reducible not to a thing but to a complex state of things as a formation of power ...” (p. 66).

⁹ Barthes 1966.

mundo virtual¹⁰. La interrelación de los objetos del videojuego (esto es, de los *signos* audiovisuales de *funciones*), corresponde a la interrelación de posibilidad de acciones en el videojuego. Es decir, como los objetos-signos determinan categorialmente el espacio lógico de acciones posibles con ellos, la *posibilidad de tales objetos-signos* es la *posibilidad de sentido*. Y ese sentido es el que será el que permita completar el videojuego¹¹. Lo que hay que hacer en un videojuego queda determinado por la complejión de objetos-signos que aparecen en él: así las posibilidades en una *videoaventura* (como *Phoenix Right Ace Attorney* o *Fshrenheit*) y en un *arcade* (*Ninja Gaiden II*, *Gears of Wars*) son distintas, puesto que los objetos-signos, entendidos siempre como conformadores de un espacio lógico a su alrededor, se conectan de diverso modo. En la *videoaventura* un libro puede ser transportado, entregado a alguien, leído; en un *arcade* se puede destruir o utilizar como proyectil, etc. Qué se puede hacer (las posibilidades, y con ello, el sentido de lo mostrado) queda determinado como un conjunto de posibilidades por el modo como cada signo designa.

De este modo, las acciones concretas realizadas en el videojuego son accidentales en cuanto que no se ordenen con arreglo a la codeterminación de los objetos (p. e., encontrar el palo de escoba, el cordel y el clip en un orden secuencial o en otro es indiferente al hecho de que *deben ser combinados juntos, ellos y no otros*, que sería lo esencial a su sentido)¹². Pero una acción que se considere cumplimentada sin condiciones es tan absurda como una imposible de cumplimentar. Porque la acción sin condiciones es en el videojuego la acción que no tiene en cuenta ningún objeto (acción, por tanto, que renuncia integrarse en la trama)¹³; tal sería un videojuego en el que se diga, desde el comienzo “has ganado” o bien “objetivo cumplido”. Y del modo similar la imposibilidad de que los objetos permitan una acción (por ejemplo, si en *Silent Hill 2* se exigiese la llave del sumidero para poder entrar en el ascensor pero a la vez no se ofreciese posibilidad alguna para alcanzarla por no existir el cabello, la aguja doblada, o un objeto con función equivalente). La posibilidad, entonces, sería la acción determinada coherentemente. El sentido se manifiesta cuando, jugando, uno dice: “este

¹⁰ Frente al teatro, el cine o la danza, en los que el mundo cambia sin nuestra intervención

¹¹ Wittgenstein 1921, 3.1431, 3.251, 3.3, 3.25.

¹² Wittgenstein 1921, 4.022, 4.461, 4.464.

¹³ Wittgenstein 1921, 4.4611.

cabello está aquí *para algo*”.

3. El status ontológico del objeto virtual. Objeto como signo y mundo como discurso.

Volvemos a la pregunta: *¿cómo, ante determinadas situaciones planteadas en el videojuego, sabemos lo que tenemos que hacer y de qué manera hacerlo?*¹⁴ De otro modo: *¿cómo sabemos qué falta para obtener el objetivo? ¿Y de qué manera se constituye el propio objetivo como tal?* Sólo tiene sentido hablar de expectativa, y del objetivo asociado a tal expectativa, en el *interior* del juego de lenguaje. En el espacio lógico del videojuego, los objetos tienen sentido por el uso *regulado* que se les da, pero las reglas se definen en función de esos *objetos* que regulan. En efecto, qué sean los objetos que aparecen en el videojuego depende de su uso, y sólo aparecen en el videojuego *en tanto* tienen un uso¹⁵. Los objetos permiten el cumplimiento de las acciones, pero no puede haber, en contrapartida, objetos sin referencia a las acciones en las que se puedan ver implicados. Así, una caja de madera en un *shooter* como *Resident Evil 4* esconde munición (y puede ser destruida); en un videojuego de plataformas como *Psychonauts* permite alcanzar, saltando sobre ella, un lugar más alto, mientras que en uno de conducción es un obstáculo que esquivar (y puede o no ser destruida), como ocurre en cierto episodio de *Grand Thief Auto San Andreas*; en una videoaventura, nos impide pasar por una puerta (y no puede ser destruida, sino que es un indicador: método muy utilizado cuando un escenario ha sido completado y se impide retornar a él, por ejemplo *Rule of Rose*). El problema es *determinar* ese uso¹⁶. En *Day of the Tentacle* sólo cuando se advierte la relación entre la cerca de madera, el gato que se rasca la espalda en la cerca y la pintura, se comprende, realizándolo, el sentido de esos tres objetos: un gato manchado de pintura que parece una mofeta; que a su vez sirve para asustar a otro personaje. En el videojuego comprensión y acción se identifican: sé lo que

¹⁴ Wittgenstein 1953, párrafos 442, 445.

¹⁵ Wittgenstein 1953, párrafo 31.

¹⁶ Wittgenstein 1953 párrafo 85.

hay que hacer cuando descubro la función de un objeto o bien descubro la función de un objeto cuando sé qué hay que hacer. La expectativa con respecto a un objetivo en realidad es expectativa respecto a la *regularidad* del sistema. Sólo aceptando la red de condiciones lógicas establecida por (y entre) los objetos como un todo, es decir, sólo *inmerso* en el mundo virtual, tiene sentido la expectativa de un objetivo concreto. Y el objetivo concreto que el jugador quiere cumplir no es previo a la red de posibilidades, como tampoco la red de posibilidades es previa a los objetivos: se van constituyendo mutuamente. En verdad, como los grados de libertad de acción vienen dados por el significado de los objetos (por sus conexiones con los demás objetos, o por el uso de los objetos unos respecto de otros), cumplir un objetivo es en verdad cumplir el mundo virtual, hacer *explícita su constitución interna*. A este respecto, incluso en su *ausencia concreta*, un objeto establece una serie de restricciones (unos grados de libertad) porque está definido respecto a la *totalidad* de los restantes objetos, es objeto en tanto se encuentra conectado por el uso con los demás¹⁷.

¿Qué es, entonces, el objeto del videojuego? Podríamos caracterizarlo en un sentido amplio como todo aquello que se presenta como *condición para* acceder a otra cosa. Es un signo pragmático¹⁸. Así pues, debido a que cada uno de ellos necesariamente remite a los otros, no hay objeto más que en una *red pragmática* de objetos. Esta red de posibilidades es lo que estamos entendiendo aquí por *mundo virtual* (*frente al mundo representado de las artes tradicionales, en el que sólo contemplamos*). De manera que estudiar los objetos es en realidad estudiar los mundos en los que se insertan en tanto que signos de esas condiciones. Y estas redes o estos mundos los afrontamos en términos de *géneros*. Una botella en una videoaventura (*Lost in Blue*) no cumplirá la misma función que en un videojuego de acción (*Manhunt*). Pero, a la inversa: *Lost in Blue* es una videoaventura en tanto que en él una botella sirve para guardar agua (lo que equivale, en este juego, a poder explorar más lejos y durante más tiempo la isla sin tener que retornar a la cueva) y no sirve como arma que rebane un cuello. Cuando de un videojuego se dice *que es de tal o cual género*, lo que se está indicando al sujeto jugador es *qué tipo de mundo se va a encontrar* o, en términos de inmersión-incorporación, *qué tipo de cosas va tener que hacer*. La acción del jugador

¹⁷ Wittgenstein 1953, párrafo 462.

¹⁸ Wittgenstein 1921, §§ 3.1431, 3.25, 3.251, 3.3.

está, desde el comienzo, articulada de acuerdo con la red pragmática de posibilidades que plantean los objetos. Así, mundo virtual y acción estructurada se corresponden mutuamente, puesto que sólo mediante la acción se puede ir manifestando ese mundo virtual, y sólo restringida respecto al modelo puede la acción tener sentido.

En qué consista lo específico de cada género, y de su mundo virtual asociado, lo dejamos para otra ocasión.

Bibliografía

- Aarseth, E., 1997, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- , 2000, *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games*. Jyväskylä, University of Jyväskylä.
- Barthes, R., 1966, *Semantica del Objeto, Arte e Cultura nella civiltà contemporanea*, Florence, Sansoni.
- Calleja, G., 2007, *Digital games as Designed Experience*, Pdh Thesis, Victoria University of Wellington, available: http://www.gordoncalleja.com/GordonCalleja_Digital_Games_as_Designed_Experience.pdf.
- De Marinis, M., 1993, *The Semiotics of Performance*, Indianapolis (IN), Indiana University Press.
- Deleuze, G. & Guattari, F., 1980, *Mille Plateaux*, Paris, Minuit; En. tr. *Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis (MN), University of Minnesota Press, 1987.
- Frasca, G., 1999, “Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative”, En. tr., Parnasso, n. 3, available: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- , 2003, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, in Wolf, M.J.P. & Perron, B., eds., *Video/Game/Theory*, London, Routledge.
- Hjelmslev, L., 1963, *Prolegomena to a Theory of Language*, Madison, University of Wisconsin Press.
- Juul, J., 2005, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (MA), The MIT Press.
- Wolf, M.J.P., 2001, *The Medium of the video game*, Austin, University of Texas Press.
- Peirce, C.S., 1958, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, vol. 2, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- , 1998, *The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings*, vol. 2, Bloomington (IN), Indiana University Press.
- Wittgenstein, L., 1921, *Tractatus Logico-Philosophicus*, London, Routledge and Paul.
- , 1953, *Philosophical Investigations, En. tr.*, Oxford, Blackwell.

Videojuegos

Day of the Tentacle, by Schafer, T., 1993, LucasArts.
Fahrenheit, by Cage, D., Quantic Dream, 2005, Atari.
Gears of Wars, by Bleszinski, C., Epic Games, 2006, Microsoft.
Grand Thief Auto San Andreas, by Rockstar North, 2004, Rockstar Games.
Ico by Ueda, F., 2001, Sony Computer Entertainment.
Lost in Blue, by Takata K., 2005, Konami.
Manhunt, by Rockstar North, 2003, Rockstar Games.
Manic Miner, by Smith M., 1983, Bug-Byte.
Ninja Gaiden II, by Team Ninja, 2008, Microsoft.
Phoenix Right Ace Attorney, by Capcom, 2005, Nintendo.
Prince of Persia, by Broderbund Software, 1989, Broderbund Software.
Psychonauts, by Schafer, T., 2005, Majesco Entertainment.
Resident Evil 4, by Mikami, S., 2005, Capcom.
Rule of Rose, by Ishikawa, S., Punchline, 2006, Sony Computer Entertainment.
Shadow of the Colossus, by Ueda, F., 2005, Sony Computer Entertainment.
Silent Hill 2, by Isuboyama, M., 2001, Konami.
Silent Hill Origins, by Climax, 2007, Konami.
Starcraft, by Blizzard Entertainment, 1998, Blizzard Entertainment.
The Legend of Zelda: Phantom Hour Glass, by Iwamoto, D., 2007, Nintendo.
Tomb Raider, by Core Design, 1996, Eidos Interactive.