



Facultad de Humanidades y Educación

Instituto de Filosofía

Tesis

Para optar al título profesional de

Profesor de Enseñanza Media en Filosofía

Y a los grados académicos de

Licenciado en Filosofía y

Licenciado en Educación

**“Videojuegos y composición artística: Caracterización del concepto de
mecánica como pilar compositivo”**

Diego Tobias Díaz Jeria

Pedagogía en Filosofía

Profesor Guía: Adolfo Vera Peñaloza

Diciembre 2023

A mi padre Carlos por enseñarme a ser “sereno” y a mi madre Gabriela por enseñarme a “tener carácter”.

A mi tía Cecilia por su incondicional amor y su apoyo indescriptiblemente valorado.

A Andrés por insertar en mi la semilla de la filosofía y de la tierna curiosidad. Mírame, ya soy un cetáceo.

A Ignacio, Catalina, Saul, Kevin, y a muchos más por recordarme que la vida vale completamente la pena.

A Jennifer, por su sincera ternura.

“El universo es un constante espectáculo de apariciones, de cambios, de transformaciones. Hay algo, entonces, que se está mostrando y ocultando en ese despliegue y en ese repliegue de las cosas; Algo que posee en sí la capacidad de abrirse y cerrarse en su verdad. Es ese fondo que sustenta todos los cambios y todas las manifestaciones cósmicas, el objeto del admirado preguntar de los primeros filósofos”

Humberto Giannini

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: ¿Existe alguna suerte de experiencia artística en jugar un videojuego?	4
1.1 Caracterización del juego.	4
1.2 Caracterización del videojuego.....	6
1.3 ¿Es la definición de jugar compatible con el videojuego?	11
1.4 Lo artístico del jugar	14
CAPITULOS II ¿Cómo es que el videojuego es artístico? ¿Dónde se encuentra lo artístico en un videojuego? Mecánicas	19
2.1 Play y game	19
2.1.1 Play	20
2.1.2 Game	22
2.2 Mecánicas.....	25
2.3 Jugabilidad: Diseño de dinámicas de juego	29
2.4 Shadow of the Colossus y el diseño por sustracción	36
CAPÍTULO III: El lugar del jugador ¿cómo es que se vive la experiencia artística de jugar un videojuego?	48
3.1 Input.....	49
3.2 Incorporación	52
3.3 Dark Souls y la frustración.	57
CONCLUSIÓN	64
REFERENCIAS.....	65
Bibliografía	65
Videografía	66
Ludografía	66
Entrevistas.....	67
Ilustraciones	69

RESUMEN

En la presente investigación, daremos caracterización y análisis de los elementos que dan sentido artístico al videojuego como forma de arte independiente a los medios que le complementan.

Para este objetivo, el estudio será presentado en tres capítulos:

En el primero de ellos daremos una definición del fenómeno del juego, definiremos el término videojuego, contrastaremos el jugar tradicional con jugar a un videojuego para finalmente estudiar si existe algún aspecto artístico en jugar tradicional que por ende se encuentre también en el jugar a un videojuego

En el segundo capítulo distinguiremos entre la acción de jugar y el juego en concreto, valiéndonos de sus respectivos conceptos en inglés (*play* y *game*) para comprender la arquitectura del juego. Describiremos el término de mecánica como elemento constitutivo del juego (y por ende del videojuego), señalando como están diseñadas con una intención artística. Además de mencionar sobre la jugabilidad y cómo ésta es el punto de encuentro entre el jugador y el juego, pudiendo permitir vivir una experiencia artística al ejecutarlo. Cerraremos este capítulo haciendo análisis del videojuego *Shadow of the Colossus*, señalando cómo las decisiones en su diseño tienen como objetivo reforzar sentimientos y experiencias concretas.

En último lugar, señalaremos a mayor profundidad el modo en que el jugador se relaciona con el videojuego como obra, hablando de los elementos de entrada o *inputs* como modo de interactuar y ejecutar la jugabilidad, planteando estos una forma de relación corporal con el videojuego mediante el avatar utilizado. Posteriormente señalaremos el concepto de incorporación como el más apropiado para entender la relación entre el jugador y el videojuego. Finalizamos la investigación analizando el juego *Dark Souls*, describiendo sus mecánicas y cómo el jugador debe incorporar las obtusas dinámicas de juego que propone para comprender la experiencia que dicho título plantea.

Creemos relevante dicha investigación por múltiples motivos. Los videojuegos han sido ampliamente estudiados desde hace varias décadas mediante disciplinas informáticas e incluso sociológicas, pero su investigación desde las humanidades es recientemente relevante. Queremos hacer nuestro aporte desde la filosofía, específicamente desde la filosofía del arte para ayudar a su validación como forma de arte autónoma. Además de contribuir también desde la literatura en español y por sobre todo latinoamericana para aportar a una variedad de literatura además de la disponible en inglés.

Palabras clave: videojuego, juego, mecánicas, jugabilidad, arte.

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son una forma bastante especial de juego. Partamos por lo más evidente: el videojuego tiene una importancia cultural de la cual pocas otras formas de juego pueden ostentar. Las grandes cadenas de emisiones televisivas deportivas han tenido que plantearse seriamente la implementación de segmentos dedicados al videojuego competitivo, existen equipos y entrenadores dedicados a ligas profesionales que generan dinero mediante espacios publicitarios y sus campeonatos son vistos por millones de personas alrededor de todo el mundo. A raíz de aquello sería difícil poner en duda la relevancia cultural del videojuego, excepto quizás para quienes no han podido adentrarse en este mundo. Inevitablemente los videojuegos avanzan en conjunto con los medios tecnológicos, por lo que es difícil que generaciones completas que no han podido mantenerse al corriente con el mundo digital puedan introducirse con la misma fuerza que lo podría hacer quienes nacieron con una computadora en casa.

Así como tienen una llegada masiva y su forma de interacción está más acorde a las nuevas generaciones, tampoco es raro que el videojuego sea de los medios culturales y/o artísticos más consumidos. Existen videojuegos que han necesitado más presupuesto que algunas de las producciones cinematográficas mas grandes (y más caras) de la historia. La gente habla de juegos en sus conversaciones cotidianas, pero no de la misma forma en la que se hablaría de una partida de ajedrez o de un partido de fútbol. En estos se discuten sobre sus resultados, sobre sus estrategias, cuánto han escalado equipos en la tabla de posiciones y un sinfín de cosas referidas más al ambiente competitivo que a lo que significa jugar al juego en sí. Esto también ocurre con los videojuegos, pero hay más elementos a destacar para este caso.

Se habla de la experiencia que dan, de lo que se siente jugar a ese juego, de la misma manera en la que uno podría describir la experiencia de ver una película. No obstante ver una película, como experiencia artística es radicalmente diferente a jugar un videojuego. Puede generar sentimientos con la misma intensidad, pero sus medios son distintos. Una película por muy arriesgada que pueda ser con su producción y sus pretensiones narrativas sigue siendo un elemento cerrado dentro de su visualización. En cambio, un juego no avanza sin que el jugador avance.

Depende de quién lo juegue para desarrollarse y avanzar al tiempo de este. La intromisión del jugador interviene en el desarrollo de lo que en el juego sucede, a mayor o menor medida, como no puede hacerlo ninguna otra forma de narración.

Aunque algunos de los puntos tocados puedan ser discutidos con menor o mayor razón o necesidad de precisión un punto es más que seguro: a la gente le importan los juegos, los compran, los consumen, los vuelven a jugar una y otra vez si es que les han llegado a gustar y por sobre todo se les considera artísticamente relevantes. Ahora, si es arte de “calidad” o no, es algo que quedará a discreción de quien lo juegue, de la prensa especializada o los críticos.

¿Y cómo no considerarlos artísticos? Si están cargados y complementados de todas las más “nobles” formas del arte que conocemos: un apartado visual donde las artes pictóricas, la escultura y la arquitectura hacen su aparición en el modelado de escenarios, personajes y elementos varios del mundo; donde la música acompaña con la banda sonora y la literatura deja suelta toda su imaginación al presentarnos historias increíbles.

No obstante, quien tenga esto en vista, podría pensar que un juego, más que ser una obra de arte en sí, es más bien una amalgama, una suerte de “museo” donde todos los elementos están coordinados de tal manera que dan la sensación de un elemento unitario, casi como si nos invitaran a participar de una obra de teatro a gran escala, donde, sin habernos preparado previamente, formamos parte de la acción.

El objetivo de esta tesis es sostener que en definitiva los juegos, específicamente los videojuegos, poseen un elemento característicamente artístico que los separa de todo otro tipo de arte. Son relevantes culturalmente, conjugan en sí a otras artes y además tienen un elemento característico que les identifica ante toda otra forma de arte. Un análisis que tiene este último punto en mente será mucho más fructífero que aquel que solo vea los elementos que le rodean. En palabras de Gadamer:

“Es como si un crítico de teatro se ocupase exclusivamente de la escenificación, la calidad del reparto, y cosas parecidas. Está perfectamente bien que así lo haga; pero no es ése el modo en que se hace patente la obra misma y el significado que haya ganado en la

representación. Precisamente, es la no distinción entre el modo particular en que una obra se interpreta y la identidad misma que hay detrás de la obra lo que constituye la experiencia artística” (Gadamer, 1991. p.78-79).

De esta forma, resulta imperativo distinguir la forma en que el videojuego formula la experiencia artística que tan solo este permite. ¿Qué es lo que se lleva a cabo cuando se está jugando a un videojuego? ¿De qué modo es el videojuego un campo fértil para la expresión artística?

CAPÍTULO 1: ¿Existe alguna suerte de experiencia artística en jugar un videojuego?

1.1 Caracterización del juego.

La tarea de caracterizar el juego no es nueva y probablemente mientras más avancen los medios para diseñar juegos sea necesario volver a revisar una y otra vez. Estamos ante una actividad antigua y fecunda, no sólo dentro del género humano, sino que en varios otros animales que realizan acciones a simple vista infructíferas pero que generan tanto goce en ellos como lo haría en un ser humano. La actividad puede cambiar, por supuesto, pero el ímpetu de jugar es, en apariencia, el mismo. Johan Huizinga es pionero a su manera. No es el primero que destaca el valor del juego, pero él nos entrega una de las caracterizaciones más importantes que nos ha dejado el siglo XX sobre el juego.

En su obra *Homo Ludens* intenta, mediante la caracterización del juego, exponerle como una actitud fundadora de toda actividad cultural “elevada”, como lo podrían ser los ritos religiosos. Ya dijimos que nuestra preocupación gira en torno al jugar, por lo que de momento nos centraremos exclusivamente en la caracterización de este concepto.

La primera característica destacable es que el juego es una actividad libre (Huizinga. 2007, pág. 20). se juega por el gusto de jugar, voluntariamente. Quien es obligado a jugar, difícilmente se podría decir que está jugando. Además, puede ser abandonada en cualquier minuto, al menos mientras este no cumpla una función cultural más elevada.

En segundo lugar, el juego es una esfera temporal aparte de la realidad, que posee una tendencia propia (Huizinga. 2007. pág. 21). Todos quienes participan tienen en claro que el juego consiste en un “hacer como si” al más puro estilo aristotélico. Por mucho que los participantes se involucren con la mayor de la seriedad se entiende que es algo no serio, que de alguna manera no tiene continuidad en la vida cotidiana y que una vez se deja de jugar, todo lo ahí acontecido se queda ahí mismo. El juego siempre absorbe por completo a sus participantes, pero siempre se puede salir de este. Al ser un entretimiento a la rutina y a las necesidades, puede incluso hacer suspensión de valores morales, como quien juega a la guerra, pero odiaría participar de una real. El objetivo de jugar a la guerra no es prepararse para la guerra de verdad. De hecho, jugar a la guerra implica

eliminar todo aquello que está realmente en juego en una guerra: aunque puede ambientarse históricamente, no tiene como objetivo hacer ocupación real de territorios ni eliminar la presión y la soberanía que ejerce un ejército sobre un territorio, sino disfrutar de la creación de estrategias bélicas sin sus nefastas consecuencias. El juego agota su curso y su sentido dentro de sí mismo (Huizinga. 2007. pág. 22)

Su tercera característica consiste en que el juego cobra sólida estructura como forma cultural. (Huizinga. 2007. pág. 23). Por mucho que sea una actividad libre que puede ser dejada de lado en cualquier momento y que tenga su propio espacio de suspensión de la realidad, sus participantes recuerdan e interiorizan la experiencia, es transmitido entre sus pares y perpetuado durante el tiempo, impactando en futuros momentos donde el juego se lleve a cabo.

En cuarto lugar, el juego tiene un orden absoluto o, mejor dicho, el juego es orden (Huizinga. 2007. Pág. 24). Trae un orden provisional y perfecto a una vida confusa, llena de azar, factores y variables que nunca podemos controlar del todo. Trae un orden y un equilibrio que no se puede encontrar de otra manera. En este sentido, se podría encontrar un vínculo entre el juego con el dominio estético. El juego tiende a lo bello, trae en sí dos características que Huizinga reconoce como alguna de las más nobles que tiene el género humano: ritmo y armonía (Huizinga. 2007. Pág. 24)

La quinta característica del juego es poseer reglas propias que determinan este espacio (Huizinga. 2007. Pág. 25). Estas son obligatorias para que el juego pueda ser articulado y bajo ninguna razón pueden ser puestas en duda sin romper el espacio que este crea. Es tan característico que es más fácil perdonar a un tramposo, alguien que intenta pasar por sobre ellas, que un aguafiestas, alguien que simplemente no reconoce la existencia de las reglas. Este último rompe el espacio de juego, el tramposo en cambio mantiene el orden aparente actuando por detrás de la atención del grupo.

La sexta y última característica que destaca es la extravagancia (Huizinga. 2007. Pág. 27) Esta extravagancia radica en la interpretación, en el representar seriamente ser algo más que lo que simplemente se es fuera del juego. Se podría decir que un buen jugador es quien interpreta de mejor

y más seriamente el rol que debe cumplir. No obstante, al igual que todos los elementos del juego, esta interpretación termina cuando se retorna a la realidad. Por muy serio que se juegue, siempre se sabe que solo es un juego.

Esta caracterización nos ofrece un fundamento bastante rico para comenzar el análisis que nos proponemos, pero no sería prudente avanzar si tener en cuenta algunas consideraciones que podrían ser cruciales para una revisión más adecuada.

Roger Caillois, en su obra *Los juegos y los hombres* da algunos puntos a considerar a la definición que aporta Huizinga. Está de acuerdo en varios puntos fundamentales: ser una actividad libre impulsada por el mero deseo de jugar, el poseer reglas propias, ser cerrado en su propio espacio temporal y determinar su propio orden. Aunque hace algunos alcances a su caracterización, define al juego casi de la misma forma salvo pequeños matices, destacando que posee un carácter incierto, es decir, que el juego no se encuentra determinado de antemano por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierto margen de invención libre y por ser improductiva, no dejando producción alguna durante la realización del juego que no sirva al mismo juego (como cuando un infante construye un castillo de arena para jugar que tarde o temprano será abandonado), volviendo a una situación idéntica a la del inicio de la partida (Caillois, 1986. Pág. 37) Hay más elementos importantes a destacar en el trabajo de Caillois, los cuales serán revisados más adelante.

1.2 Caracterización del videojuego

Tenemos una definición funcional y aceptable de lo que significa juego. Es momento entonces de definir el videojuego.

Aunque en principio consideramos que a estas alturas toda persona inserta en sociedades digitalizadas tiene nociones de lo que es un videojuego lo cierto es que generalmente esta solo es superficial y especulativa. El usuario promedio en general (y no solo para el caso de los videojuegos) no suele profundizar mucho ni reflexionar sobre la fuerza cultural que estos tienen, pero tampoco sería sensato exigirle al usuario promedio que fije su interés y su fuerza intelectual

en elementos del cual solo les importa su consumo. Incluso para las humanidades la cuestión sobre los videojuegos pasó en banda durante bastante tiempo

“El estudio de la estética de los juegos es una práctica reciente que abarca menos de dos décadas. A diferencia de las teorías de juegos en matemáticas o ciencias sociales, que son mucho más antiguas, los juegos se convirtieron en objeto de estudio para las humanidades sólo cuando los videojuegos y juegos de ordenador se volvieron populares.” (Aarseth. 2007; pág. 5)

Han pasado 16 años desde que estas líneas fueron publicadas y si en aquel momento los videojuegos eran lo suficientemente relevantes como para que la academia humanista se interesara en ellos, su recepción actual y masiva vuelve imperativo su revisión. Las condiciones ya no son las mismas, La llegada de plataformas de *stream* como www.twitch.com han popularizado el fenómeno del videojuego a horizontes más amplios de lo que www.youtube.com ya los había ampliado (lo cual ya era considerablemente basto). Los *E-sports* son eventos de masiva recepción al igual que las conferencias E3 de cada año, donde se señalan los próximos lanzamientos y las nuevas tecnologías para el videojuego.

Hemos definido lo que es el juego tradicional en parte para poder ver hasta qué punto se asemejan, no para equipararlos, sino para ver en qué punto el jugar tradicional y el jugar un videojuego comparten características del dominio artístico.

“Esta falta de interés continuada puede parecer extraña, pero sólo si consideramos que los juegos tradicionales y los juegos de ordenador son intrínsecamente similares, lo cual no es así. Podemos intentar explicar esta carencia señalando que las élites estéticas y teóricas que cultivan el análisis de objetos artísticos de los medios (literatura, artes visuales, teatro, música) suelen considerar los juegos como algo trivial y popular. Pero esto no explica el hecho de que los estudios estéticos sobre juegos sean posibles en la actualidad, e incluso en algunos entornos académicos, se estimulen y apoyen con becas. ¿Qué ha sucedido para provocar este cambio?

Una explicación mejor sería que estos videojuegos, a diferencia de los juegos o deportes tradicionales, están formados por contenido artístico no efímero (palabras, sonidos e imágenes almacenados), que los acercan mucho más al objeto ideal de las humanidades, la obra de arte” (Aarseth, 2007; pág. 5)

Al contener elementos tradicionalmente artísticos, el estudio estético de los videojuegos luce como una tarea mucho más cercana como señala Aarseth. Ahora bien, traer el videojuego a la esfera de las humanidades trae consigo la tarea de revisar las definiciones previas que se han formulado desde las anteriores disciplinas que les han estudiado para tener una conceptualización apropiada para nuestros propósitos.

“En principio, tendemos a pensar en sus componentes lexicales como designación de dos cuestiones separadas que se reúnen, el vídeo y el juego, y de ese modo conforman una suma de ambos: el videojuego es vídeo + juego [...] Por un lado, el vídeo aludirá a las condicionantes tecnológicas de su recepción, la imagen electrónica, y todas aquellas cuestiones derivadas de su codificación, manipulación y decodificación. Por otro lado, de momento, el juego puede ser definido como un tipo de práctica social reglada sin una finalidad fuera de sí misma, tal como lo establece Johan Huizinga en su ya canónico *Homo Ludens* (Jacobsen, 2021. pág. 18)”

Como señala Jacobsen en la que sería una definición preliminar de videojuego, tenemos por un lado el “video” que engloba no solo el código fuente del juego y la imagen de la pantalla. Se suele usar el concepto de *input* para referirse a los elementos de entrada de información, ya sean el teclado, el ratón, el micrófono, el mando tradicional o específicos. Después tenemos el *output*, que designa los elementos de salida de información, como puede ser la pantalla y el parlante. Tanto el *input* como el *output* estarían dentro de lo que se engloba “vídeo” en videojuego.

Por desgracia, esta caracterización lexical no es suficiente, tal como señalaría el mismo Jacobsen. Lo que llamaríamos videojuego es algo que contiene tanto lo designado por “video” y por “juego”, pero se refiere a otra cosa en concreto. Siendo perspicaces, podríamos señalar que quizás el videojuego podría referirse a algo alojado entre el dispositivo y el juego en el sentido de

software. De hecho, Aarseth destacaría en una conferencia en 2010 que los videojuegos no son juegos, sino más bien paquetes de software que contienen juegos (Sanches Coterón. 2012, pág. 82).

Incluso la RAE, en sus múltiples acepciones que tiene la palabra videojuego, señala en muchas de ellas el videojuego como algo separado del hardware. este tipo de consideración no obstante es problemática (Jacobsen, 2021).

“El problema de partida que presenta esta definición es que considera el juego como un componente separado, con sus características propias, que, así como podemos practicarlo o usarlo en un medio tecnológico, sigue de algún modo siendo igual a sí mismo fuera de este. La tecnología simplemente facilitaría su simulación.” (Jacobsen 2021. pág. 19)

Esta es una consideración importante. Un videojuego es una experiencia muy distinta dependiendo de en qué plataformas se juega. Puede impactar a tal nivel que difícilmente podríamos decir que es el mismo juego.

Podemos poner como ejemplo a un clásico de la era de la *PlayStation 2: Guitar Hero* (RedOctane, 2005). Es un videojuego musical en el que tomamos el papel de un guitarrista. debemos apretar determinados botones al ritmo de canciones clásicas de rock (Véase imagen 1). Este podría ser perfectamente jugado con el clásico mando de *PlayStation*, el *DualShock* (Véase imagen 2). No obstante, existía otro mando específico para este videojuego: el *guitar controller* (Véase Imagen 3) o control guitarra. como su nombre hace suponer, este tenía forma de guitarra, los botones a presionar estaban en el mástil de esta, pero a diferencia de la versión para *DualShock*, en esta debíamos además desplazar una pequeña palanca ubicada donde se rasgan las cuerdas de una guitarra habitual, haciendo que debamos “marcar el acorde” y “rasgar las cuerdas” para poder tocar las notas que el juego nos pedía.

Otro caso, más contemporáneo podría ser *Half Life: Alyx* (Valve, 2020). *Half Life* es una franquicia importante en el mundo del videojuego y especialmente para el género de disparos o *shooters*. El mundo está sumido por una invasión alienígena causada por un experimento fallido. Todas sus entregas se juegan con ratón y teclado, pero *Alyx* fue diseñado para jugarse con tecnología de realidad virtual (VR). Existen múltiples dispositivos de VR en el mercado, siendo de

los más populares en aquellos años el *Oculus Rift* (Véase imagen 4). La sensación de juego y la dificultad intencional de este varía mucho dependiendo de si jugamos con VR o con ratón y teclado. En VR los disparos los apuntamos extendiendo las manos y calibrando la mira al objetivo como si de una pistola real se tratara, lo cual suponía una dificultad mayor. Cómo apuntar es más complicado en estas circunstancias, los enemigos que podíamos encontrar en el camino eran pocos en comparación a otros títulos, pues había que nivelar el desafío a la nueva tecnología usada. En cambio, al usar el ratón para disparar es mucho más fácil, pues tan solo hay que desplazar la retícula de la pantalla sobre el enemigo y el disparo acierta. Si a esto le sumamos los pocos enfrentamientos que hay, el juego se vuelve sencillísimo (Véase imagen 5). Con estos casos en mente, el juego no puede reducirse a un software. El Hardware se vuelve igual de importante para el videojuego.

Alexander Galloway, autor cercano al mundo de la filosofía, como podría delatar una superficial lectura de su obra *Gaming: essays on algorithmic culture*, describe el videojuego del siguiente modo:

“A video game is a cultural object, bound by history and materiality, consisting of an electronic computational device and a game simulated in software. (Galloway, 2006. pág. 1)”

Esta definición a diferencia de la vista anteriormente señala su carácter como un objeto cultural que se ejecuta en dispositivos electrónicos, pero sigue considerándolo una simulación de un juego (Jacobsen, 2021. pág. 21), remarcando una suerte de división ente juegos analógicos y digitales, problema ya señalado también por Aarseth (Aarseth, 2007. pág. 5). Al respecto, Jacobsen señala:

“No debemos olvidar que el videojuego puede inscribirse en los medios audiovisuales y, como tal, debe ser considerado tanto en su dimensión visual como sonora, aunque, como veremos, el videojuego introducirá con más fuerza una relación corporal distinta, y ciertamente paradójica, a la de los medios anteriores.

Lo que, en principio, hacen evidente estas definiciones, es que es necesario reconocer la autonomía del videojuego como lenguaje, forma artística o medio, para comprender su naturaleza.” (Jacobsen, 2021. pág. 22)

1.3 ¿Es la definición de jugar compatible con el videojuego?

No hay que ser muy exhaustivo en esto, puesto que algunos elementos resaltan fácilmente a tal punto que incluso quienes no estén interiorizados con el videojuego podrían estar de acuerdo.

Sin duda estamos frente a una actividad libre, nada nos obliga a jugar a un videojuego más que el placer de jugarlo. Si algo nos obliga a jugar este pierde su carácter lúdico.

Su segunda característica queda aún más en evidencia al considerar el medio por el cual se ejecuta. El mundo digital, mediado por la pantalla funciona de manera muy diferente al resto de elementos de nuestra realidad inmediata, reforzando la sensación de que estamos ante una esfera temporal aparte.

Su tercera característica, el cobrar sólida estructura como forma cultural, es un poco más interesante. A diferencia del resto de tipos de juego, el videojuego está compuesto de una manera muy particular y que nos obliga a saltarnos la revisión de esta para pasar a la quinta característica y así poder hablar con más propiedad del tema.

Poseer reglas propias que determinan el espacio resume perfectamente, al menos de momento, el proceso creativo y la primera toma de experiencia de los videojuegos. Las reglas son definidas por los programadores del juego de antemano y uno adquiere el título con estas sin posibilidad de discusión. No es que romper las reglas rompa el esquema del juego, sino que simplemente es imposible realizar cualquier acción que esté fuera de ellas, al menos contando solo con el *software* base del juego sin otras aplicaciones externas que modifiquen su código como sería la experiencia de cualquier jugador promedio. Hay momentos que uno podría decir que fue capaz de romper las reglas, pero estos responden más bien a “vacíos” en la programación más que a hacer trampa. En la cultura *gamer* se le llama *glitch* a cualquier vacío en la programación que permita acciones no previstas por los desarrolladores. Hay algunos especialmente divertidos y destacables

y sin duda agregan un componente nuevo al juego, aunque este no haya sido considerado a la hora de componer el juego y, por ende, la forma en la que este espera que sea jugado. Estos *glitches* aunque no hayan sido considerados a la hora de programar el juego siguen siendo parte del universo y de sus reglas, o quizás sea mejor llamarles no-reglas.

A sabiendas de este detalle debemos hablar de la cuarta característica, a saber, que el juego tiene su propio orden absoluto. Todos los elementos puestos en un videojuego están puestos para cumplir una función específica que puede ser más o menos importante para su coherencia interna, ya sea por su programación y diseño o por el mundo narrativo que pretenden presentarnos. Si bien puede presentar algunos errores, no hay mucho espacio para el azar en su configuración más que el que la misma programación permite darle. Están destinados a cumplir un rol en la experiencia de juego y terminan condicionando la sensación que tenemos al jugar. No olvidemos que Huizinga acerca esta característica al dominio estético, por lo que este detalle no se nos puede pasar por alto si queremos poder encontrar el elemento artístico propio de jugar a un videojuego. De esta manera, tanto la cuarta como la quinta característica parecen destacar por sobre las otras cuando de videojuegos se trata, siendo esta última la más importante a la hora de hablar de su propiedad artística.

Ahora sí podemos revisar la tercera característica, el ser cerrado en su propio espacio temporal. ¿Por qué fue tan importante revisar las que le siguen antes de poder tocar esta? La razón radica en que el jugar a un juego no se limita a únicamente a ejecutar los comandos requeridos en el momento adecuado. También consiste en entender la coherencia interna que tiene el mundo presentado, conocer los límites de movimiento o de acciones que se nos son permitidas y cómo podemos interactuar con el espacio que se nos presenta. Conocer el mapeado (si es que el videojuego lo posee) y los elementos que en él están presentes. Todos estos detalles permanecen en la experiencia del jugador, pero uno sin haber jugado nunca al juego puede enterarse de ellas. La comunidad *gamer* produce mucho material en torno a los juegos que consume. Reseñas, *gameplays* (grabaciones a tiempo real del juego), *fan art* y por sobre todo guías de juego que revelan los secretos del mundo que se nos presenta. La experiencia de juego puede ser perfectamente retroalimentada por elementos que adquirimos sin jugar al juego. Esto también está

presente en juegos no digitales, pero no diría que tienen el mismo resultado. Esto no es equivalente, por ejemplo, a un libro de estrategias para el ajedrez donde una jugada en concreto puede empujar al contrincante a preferir una jugada por sobre otra, puesto que el resultado no está definido de antemano. Perfectamente el contrincante podría ejecutar una completamente diferente a la esperada. No obstante, en un videojuego, donde todo está puesto en determinado lugar y no otro, una guía entrega un acercamiento explícito al videojuego como no se puede con ninguna otra clase de juego.

Así también de paso podemos discutir la característica de la incertidumbre puesta por Caillois, la mayoría de los elementos en un videojuego tienden a repetirse y aunque haya espacio para la creatividad del jugador, el desarrollo del juego tiene prevista una pauta determinada. Todos los otros elementos que la guía no puedan solucionar quedan al dominio que el jugador tenga de las acciones, verbos, comandos o, como llamaremos en adelante, *mecánicas* que el juego nos permite. Este concepto es crucial en nuestra investigación, pero aún hay algunos puntos cruciales que revisar antes de poder definirle con la propiedad que debemos. Así también, la improductividad del juego para con el mundo real queda un poco en duda en vista de todo el contenido que genera. Al ser un producto cultural tan importante es altamente consumido. Incluso se pueden vender espacios publicitarios en estos, aunque difícilmente diríamos que eso tiene algo que ver con el jugar a un videojuego como tal y por ende no es de nuestra importancia. El contenido que se genera para el propio juego queda relegado para este mismo.

Si bien dijimos que la quinta característica es crucial es para poder llegar a una comprensión de los elementos propiamente artísticos del videojuego, es en la sexta, su extravagancia, donde se juega la experiencia artística. Como habíamos dicho, aunque se juega con la máxima seriedad sabemos que estamos dentro de un juego. Esta experiencia se ve completamente retroalimentada por el diseño del juego y por la narrativa que pretende entregarnos. El que podamos entregarnos al juego con seriedad depende de que tan bien esté diseñado el juego y que tan bien sus mecánicas nos permitan integrarnos e interiorizar la experiencia que tenemos en frente.

1.4 Lo artístico del jugar

Caillois recrimina a Huizinga el haber dejado de lado la definición de categorías de juego, trabajo que se da la molestia de hacer. Describe 4 tipos y dos extremos en el matiz que estos tienen. Aunque hablaremos de las 4, solo una nos es realmente relevante y las otras solo nos serán de utilidad en relación con la que nos importa.

Usa el concepto de *Agón* (Caillois, 1986. Pág. 43) para referirse a todos los juegos cuyo factor primordial es la competencia reglamentada que permita el enfrentamiento limpio entre contrincantes nivelados en igualdad de oportunidades preliminares, donde el ganador será quien logre formular la mejor estrategia o dar el mejor desplante. Es fácilmente reconocible en juegos deportivos como el fútbol.

Llama *Alea* (Caillois, 1986. Pag 48) a todos los juegos donde la habilidad resulta ser desplazada por el azar. Bajo ninguna característica podríamos decir que existe una estrategia perfecta para ganar la lotería, por lo que el jugador solo puede elegir una posición dentro de las que permita el juego (como uno de los posibles cartones de lotería) y esperar que la suerte esté de su lado

Los juegos *Ilinx* (Caillois, 1986. Pág. 58) son los juegos donde el acento está puesto en la emoción y en la adrenalina, o mejor dicho en el vértigo. Actividades como el sube y baja, los columpios, o saltar en *bungee* son actividades que destacan principalmente por el vértigo que generan.

Por último y más destacable, nos encontramos los juegos *Mimicry* (Caillois, 1986. pág. 52). Estos juegos consisten en la aceptación temporal de una ilusión, de un universo cerrado y ficticio. Consiste en encarnar un personaje y dejarse llevar dentro de la ilusión que se nos presenta.

Uno se podría ver tentado a decir, que en tanto que los videojuegos simulan espacios, que *mimicry* sería la forma más correcta de caracterizarle. Recordemos que lo que estamos intentado caracterizar es el jugar un videojuego, por lo que fijarnos en como un juego simula el mundo sería poco productivo en comparación a ver cómo es que esta simulación nos obliga a tomar una actitud.

La similitud entre la característica de la extravagancia y los juegos *mimicry* es tan cercana que es difícil de distinguir, más que solamente por el hecho de que este tipo de juego, a diferencia de los otros tres, tiene en su ejecución a casi todas las características del juego: libertad, su propio espacio temporal, sólida estructura como forma cultural, tiene un orden absoluto, sus reglas bien definidas y la extravagancia como bien ya mencionamos.

La actitud de los juegos *mimicry* es la más cercana a la actitud que uno toma a jugar un videojuego. Bueno, hay excepciones en ciertos matices. No diríamos que un videojuego sobre fútbol sea más caracterizable como *mimicry* que como *agon*, pero no obstante si el juego no está programado o diseñado de la manera correcta, la sensación de estar jugando fútbol se rompe completamente y nos saca de la seriedad que le damos al juego. Esto no pasa cuando jugamos fútbol en la vida real. Incluso si fallasen las reglas por corrupción de los jugadores o del árbitro, no se rompería la sensación de juego, sino que más bien se destacaría el balance poco equitativo entre los equipos y sería percibido como trampa. En cambio, en un videojuego la sensación quedaría mermada. Nadie querría jugar un juego de fútbol que no funciona, a menos que la experiencia buscada sea un partido de fútbol fallido, lo cual podría dar más de alguna risa en el transcurso de la partida, pero esto haría del juego y sus pretensiones algo muy distinto a un videojuego de fútbol al uso.

La forma en que se juega a cualquier *mimicry* guarda una íntima relación con la actuación y su forma artística más cercana: el teatro. Este detalle nos acerca más a nuestro objetivo. Incluso se usó el teatro en una alegoría al inicio de este capítulo. Nos parece indudable la relación que existe entre actuar en una obra y jugar un videojuego, salvo quizás porque el protagonista, quien juega, no debe aprenderse el guion.

Huizinga también rescata la relación que existe entre el juego y las artes. Incluso entre las características que menciona, hay dos ideas que la ligan fuertemente al campo de la estética: el “hacer como si” y la búsqueda de armonía.

Nos comenta incluso que la relación que existe entre estos dos mundos esta incluso ya, de cierta forma, en el mundo antiguo. Para los griegos, existen las artes *musicas* (Huizinga. 2007, pág.

202) estas son distintas de las artes plásticas y las artes mecánicas. Estas designan a todas las disciplinas patrocinadas por apolo y las musas, lo cual destaca el carácter ritual de estas artes. En este conjunto caben todas las artes escénicas como lo sería la música, la danza o el teatro. A este tipo de artes se les sitúa entre el juego noble y el goce artístico (Huizinga. 2007, pág. 206), se les considera dentro de lo que se llama arte mimético, el “hacer como si” que ya hemos mencionado en otros momentos de este capítulo. Imitar para así despertar altos sentimientos éticos. Incluso fuera de su función religiosa se les comprende como un pasatiempo noble. Pero por muy noble que fueran estas no tendrían el valor de obra de arte que les atribuimos hoy hasta el romanticismo, donde se destaca la experiencia vital y el contenido artístico.

Dentro de las artes *musicas* la danza es, en palabras del propio autor, una forma particular y particularmente completa del juego (Huizinga. 2007, pág. 209) y en esta investigación, consideramos que el teatro también posee estas características. Las artes *musicas* son acción, cobran vida en su ejecución y se disfrutan renovadamente como acción cuando se repite. No obstante, tiene también características del arte plástico, aunque solo por momentos en tanto que el cuerpo humano posa como una escultura que vive fugazmente (Huizinga. 2007, pág. 211).

Tenemos entonces tres características elementales del jugar que están presentes en el videojuego y que además expresan su valor artístico:

- 1) Estar conformada de reglas y estar cerrado a su propio espacio determina la composición del videojuego como obra. Se programa el juego con el propósito de tener cierta coherencia interna que genere una experiencia determinada.
- 2) La ininterrupción de la extravagancia al jugar del modo que se juega a un *mimicry* mantiene la sensación de juego y así genera en el jugador una experiencia estética.
- 3) La relación que existe entre el mundo programado y la experiencia artística del jugador se comprende desde las artes escénicas. El jugador en su extravagancia es como un actor en una obra de teatro donde es el único personaje que no necesita un guion como tal, sino que requiere del dominio de las mecánicas para abrirse puertas al mundo. Daremos un poco más de respaldo a esta idea.

Para Aarseth hay tres dimensiones que caracterizan a los videojuegos o “juegos de entornos virtuales” como él les llama (Aarseth. 2007. pág. 7):

- Jugabilidad (las acciones, estrategias y motivaciones de los jugadores)
- Estructura del juego (las reglas del juego, incluidas las reglas de simulación)
- Mundo del juego (contenido de ficción, diseño de topología/niveles, texturas, etc.)

Aarseth tiene como pretensión dar pie al desarrollo de una metodología para estudiar esta clase de juegos. Estos han sido fecundos para un montón de campos disciplinarios, pero no es hasta que adquieren relevancia cultural que se vuelven objeto de estudios de las humanidades como obra de arte tal como ya mencionamos anteriormente (Aarseth. 2007. pág. 5), lo que los vuelve comprensibles desde el punto de vista estético. Así, para cada nivel, señala algunos campos cuya metodología se acercan mejor a cada una de las tres dimensiones señaladas (Aarseth. 2007. pág. 7):

- Jugabilidad: sociológica, etnológica, psicológica, etc.
- Reglas del juego: diseño de juegos, negocio, legislación, informática / inteligencia artificial
- Mundo del juego: arte, estética, historia, estudios culturales/de los medios, economía

Aquí hay un punto en el que no estamos de acuerdo. La jugabilidad resultante de las mecánicas puede y debe ser analizada desde un punto de vista estético. Cerrarle la puerta solo al mundo de juego sería cometer el mismo error que señala Gadamer al inicio de este capítulo. Si se quiere hacer un estudio serio sobre como el jugar en sí es aquel que transmite la experiencia artística de un videojuego, debemos analizar cómo está compuesta la jugabilidad y no solo los ambientes o la narrativa presentada. Si bien estas dos son igual de relevantes, sólo en tanto que la jugabilidad se retroalimenta con la narrativa del mundo es que un videojuego puede entregar la experiencia estética que pretende expresar.

Este es un formato distinto de otros medios artísticos en su forma de acercarse a su público. El videojuego se torna obra en tanto que alguien lo juega, lo desentraña, y no como elemento

cerrado en sí mismo. Se hace efectivo por el modo en que nos hacemos cargo de la construcción de la obra misma como tarea (Gadamer, 1991. Pág. 77), el espectador participa del juego y es parte de él (Gadamer, 1991. Pág. 69). Aarseth también suscribe a esta idea. Analizar un juego requiere un análisis llevado a cabo como actuación (Aarseth. 2007. pág. 11), como una respuesta directa por parte del sistema, es lo que llama una hermenéutica dinámica, en tiempo real. Una característica de la que no dispone otro tipo de arte.

“El análisis de juegos no es sólo una práctica crítica/teórica: los jugadores lo hacen todo el tiempo. El objetivo/significado principal de la mayoría de los juegos, cómo jugar bien y ganar, exige un enfoque analítico. Para avanzar a través de las fases de aprendizaje de un juego, el jugador debe explorar diversas estrategias y experimentar con distintas técnicas. Se podría decir que este tipo de análisis pragmático también está presente en el consumo de otros géneros, pero los espectadores o jugadores no académicos no contemplan su vinculación con una obra literaria o cinematográfica como un proceso de aprendizaje, como sí debe hacerlo y lo hace cada jugador de un juego nuevo” (Aarseth. 2007. pág. 10)

CAPITULOS II ¿Cómo es que el videojuego es artístico? ¿Dónde se encuentra lo artístico en un videojuego? Mecánicas

2.1 Play y game

Los tipos de juegos propuestos por Caillois, (agon, alea, mimicry e ilinx) no son el único aporte que hace en su obra que extienden las bases propuestas por Huizinga en su obra.

Propone también una diferencia en basada en la espontaneidad por un lado y la complejidad por el otro, usando los conceptos de *paidia* y *ludus* para referirse a cada extremo respectivamente:

” (...) en uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada que podemos designar mediante el nombre de Paidia. En el extremo opuesto esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito, de contrariarla cada vez más usando ante ella tretas indefinidamente cada vez más estorbosas, con el fin de hacerle más difícil llegar al resultado deseado. Este sigue siendo perfectamente inútil, aunque exija una suma cada vez mayor de esfuerzos, de paciencia, de habilidad o de ingenio. A este segundo componente lo llamo Ludus.” (Caillois 1994, pp. 41-42)

La *paidia* refiere a al ímpetu de jugar espontáneo. Está presente tanto en humanos como en animales. Perseguir la pelota, lanzar piedras, destruir cosas como perro mordiendo un zapato o un infante enterrando lápices en el costoso sofá nuevo son ejemplos de *paidia*. incluso irritar una muela enferma con la lengua, según Caillois (Caillois 1994. Pág. 67) entra en el campo de este tipo de actividades.

Por otro lado, el *ludus* tiene como objetivo resolver dificultades creadas, la cual en si no tiene más que la íntima satisfacción de haberla resuelto (Caillois 1994 pág. 68). Su realización tiene como consecuencia el entrenamiento de una habilidad determinada y la maestría.

Cada tipo de juego tiene una forma de manifestarse cuando le ponemos como ejes la *paidia* y el *ludus*, tal como se muestra en el siguiente cuadro (Caillois 1994, p.79)

	AGÓN (competencia)	ALEA (Suerte)	MIMICRY (Simular)	ILINX (Vértigo)
PAIDIA (Estruendo, agitación, risa loca, espontaneidad)	Carreras o luchas no reglamentadas	Lanzar la moneda	imitaciones, disfraces y muñecos	columpios, girar
LUDUS (Juegos de habilidad y/o reglamentados)	Competiciones deportivas	apuestas, juegos de cartas	Teatros y artes escénicas	deportes extremos

Es importante destacar cómo el concepto de *ludus* y de *mimicry* convergen en el teatro como idea común. Ya habíamos nombrado como el jugar a un videojuego tenía una estructura similar a la que tiene el teatro. Esta tabla, no obstante, está algo desactualizada. Lara Sánchez Coterón, en su obra doctoral “arte y videojuegos: mecánicas, estética y diseño de videojuegos en prácticas de creación contemporánea” destaca como en el mismo cubículo que al teatro se podrían agregar los que hoy se conocen como juegos de rol. En *ilinx* y *ludus* podríamos agregar simuladores de vuelos o de carreras de coches (Sánchez Coterón, 2012. Pág. 69)

Pero lo interesante a términos de la presente investigación no es solo que complementa el cuadro, sino que señala la relación de *paidia* y *ludus* con dos conceptos que nos podrían ser cercanos, más aún para los anglo parlantes, pero también observable para quienes tengan alguna noción básica de inglés, que es la diferencia entre *Play* y *Game* (Sánchez Coterón, 2012. pág. 68).

Estos conceptos en inglés refieren a la actividad de jugar en el caso de *play* y a un juego en concreto en el caso *de game*.

2.1.1 Play

Por lo que respecta al concepto de *play*, el acto de jugar, ha sido tratado en el capítulo uno de la presente investigación. En las obras revisadas se estudia el jugar sin distinguir entre estos dos

conceptos, pero demostraremos que en sus explicaciones el foco está puesto más en *play* que en *game*. Valdría la pena volver a mencionar los detalles más importantes y de paso traer algunos elementos nuevos a colación para dejar más en claro a qué nos referimos específicamente al decir *play*.

Habíamos mencionado como Huizinga define el juego como una actividad libre, que se separa del contexto presente como una esfera temporal aparte, con un orden absoluto propio y con sus propias reglas que determinan el espacio, que posee una actitud de extravagancia y que tiene sólida estructura como forma cultural. A esta definición, Caillois agregaba que este tenía un carácter incierto y subordinado a la iniciativa del jugador. En estas explicaciones, el foco está puesto en la actividad de jugar. Se hacen alusiones a cómo el espacio de juego se cierra sobre su propia realidad aparte, pero son señaladas como subordinadas en primer lugar a una actitud. En este sentido el jugar (*play*) queda claro, pero el juego (*game*) queda un poco a la deriva. El señalar como en el lugar emerge una realidad aparte cerrada en sí misma señala algunas características que preliminarmente se identifican como *Game*, es decir sus reglas propias, pero no es el carácter reglado lo que separa *play* y *game* de forma definitiva.

Teniendo o no reglas que complementen la experiencia de juego, las personas saben que están adoptando una actitud de juego y que en esta hay cosas permitidas y otras que no. Esta intuición es llamada *Círculo mágico* por Huizinga (Huizinga, 2007. pág. 23).

En su obra *Unwritten rules*, Stephen Sniderman (Sniderman 1999, pág. 477) comenta que el jugar se suele diferenciar del resto de actividades humanas por ser capaces de reconocer en todo momento sus reglas, pero señala que esto no es así. El juego tiene una infinidad de reglas no explicitadas pero que se sobreentienden al momento de tomar una actitud de juego.

El concepto de *play* se corresponde con el de *Paidia* porque ambos ponen el énfasis en la actitud de juego, no porque no haya reglas. Ahora es a lo que se aplican las reglas lo que hacen la diferencia. Me explico: supongamos que tenemos a un grupo de infantes jugando a los animales. No hay un objetivo a alcanzar más que el disfrute de imitar el estilo de vida de los animales. No existe desafío o punto culmine, no es un sistema de juego si se le quiere llamar de esa forma. No

obstante hay reglas. Los niños podrán mostrar frustración ante un niño que quiere personificar a un humano, puesto que el juego se trata de ser un animal distinto a un humano. El forzar la presencia del humano rompe esta regla no discutida pero asumida. El niño sería un aguafiestas, quien es más problemático que un tramposo, porque el primero desacredita las reglas del espacio de juego mientras que el otro reconoce la validez de la regla, pero intenta ir sobre ellas por beneficio propio sin que el resto se percate.

Si la actitud de juego (*play*) contiene normas y reglas, la diferencia con juego (*game*) radica en el modo en el que las reglas afectan el juego, o dicho de forma más directa, señalan la forma en la que el juego ES sus reglas.

2.1.2 Game

No siempre que se juega (*play*) hay un juego (*game*) involucrado. Volviendo al ejemplo del juego de los animales, si *Play* sería imitar a animales por el placer de hacerlo, *Game* sería, por ejemplo, competir para ver quien imita a un animal mejor, o establecer ciertas relaciones entre animales para generar dinámicas específicas. Revisemos algunas consideraciones para hacer una definición más apropiada de *game*.

“a game is a play activity that consist of an object (a goal or goals that the player are trying to accomplish) and constraints on the players behavior (what they must do and/or what they may not do in attempting to archive the games object)” (Sniderman, 1999. Pág. 477)

Al español, Sniderman señala al *Game* como una actividad de juego que consiste en un objetivo a cumplir, que determina el comportamiento permitido o no de los jugadores que los llevará a alcanzar el objetivo final. Esta definición propuesta ya de por si se acerca bastante a lo que Ludus intenta definir: establecer objetivos reglados a ser superados, pero detenerse aquí en la definición no es conveniente.

En relación a esto, el autor Chris Crawford señala:

“Un juego es un sistema formal cerrado que subjetivamente representa un subconjunto de la realidad [...] Por cerrado entiendo que el juego es completo y autosuficiente en su estructura. El modelo del mundo creado por el juego es internamente completo, no se

necesitan que se hagan referencias a agentes exteriores al juego. [...] Por formal entiendo solamente que el juego tiene reglas explícitas [...] un juego es una colección de partes que interaccionan cada una con las otras, a menudo de forma completa. es un sistema” (Crawford, 1986. pág. 4-5)

Ahora, cuando de “representar subjetivamente” se trata, el autor debe separar entre representar objetivamente y subjetivamente. señala que ambas formas de representar no son mutuamente excluyentes, pero no tienen las mismas finalidades.

“Los juegos son objetivamente irregulares porque no reflejan físicamente las situaciones que representan, aunque estas sean subjetivamente reales para el jugador. El agente que transforma una situación objetivamente irreal en una subjetivamente real es la fantasía humana. [...] la diferencia entre la representación objetiva y la subjetiva se hace clara al considerar la diferencia entre simulaciones y juegos. Una simulación es un intento serio de representar de forma precisa un fenómeno real en otra forma más manejable. un juego es una representación simplificada artísticamente de un fenómeno [...] una simulación mantiene la misma relación con un juego que la que existe entre un dibujo técnico y una pintura. [...] donde una simulación es detallada, un juego es estilizado” (Crawford, 1986. pág. 6)

Es decir que el juego, al representar subjetivamente, privilegia selectivamente el contenido artístico al descriptivamente realista.

Explicar lo que el autor entiende por subconjunto de la realidad es más intuitivo: difícilmente un juego puede incluir toda la realidad con sus reglas sin volverse realidad misma (Crawford, 1986, pág. 7). En sus palabras:

“Un juego que representa un subconjunto de la realidad demasiado grande desafía la comprensión del jugador y se hace casi indistinguible de la vida misma, privando al juego de una de sus características atrayentes -su punto focal.” (Crawford, 1986, pág. 7)

Tanto Huizinga, como Caillois, como Sniderman y Crawford señalan la importancia de las reglas -en el juego- y -dentro de los juegos-, pero estos dos últimos señalan de forma explícita el ser un espacio reglado como característica de los juegos (game), y no son los únicos.

En la obra *Rules of play* de Salen y Zimmerman también se proponen la tarea de definir el juego. Para ello, recopilan las definiciones de un gran número de importantes autores, ven sus características comunes y formulan una definición bastante concisa de juego en sentido de *game*.

“A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.” (Salen y Zimmerman. 2004, pág. 93)

y sobre las reglas señalan:

“We concur with the authors that rules are a crucial part of games. Rules provide the structure out of which play emerges, by delimiting what the player can and cannot do.” (Salen y Zimmerman 2004, pág 93)

La regla en el juego se vuelve tan trascendente porque a diferencia de las reglas del mundo real, al transgredirlas, el juego se acaba. En la vida real romper una regla tiene otros matices: ser un acto delictual o de rebeldía si se quiere, pero romper las reglas del juego desmorona el sentido del juego.

Aun así, eso no significa que *Game* pueda reducirse como un sistema reglado. El factor artístico que acompaña dichas reglas bajo ningún sentido puede quedar como secundario. Después de todo, la actitud artística en el juego es anterior a su arquitectura reglada.

La relación entre *Play* y *Game* puede verse desde dos prismas: Que *play* contiene a *game*; y por otro lado que *game* contiene a *play*. Según Salen y Zimmerman, comprenderlo de la primera forma implica considerar el juego (game) como una instancia refinada del jugar (play). La otra, línea por la que tomaron partido en su obra dado el objetivo de la investigación, plantean que *Play* representa un aspecto de los muchos otros que tiene *Game*, el cual es su objetivo. (Salen y Zimmerman 2004 pág 84)

Ahora, hay una tendencia común por parte de varios autores de describir al juego (game) por sus reglas:

“Es remarcable el hecho de que la mayoría de los autores que estamos repasando como Juul o Salen & Zimmerman acometen la definición de juego desde un prisma muy cercano a la teoría de sistemas y esto hace que la regla como elemento constituyente de las mecánicas de juego sobrevuele todas sus apreciaciones en torno al juego. Sin embargo, estamos olvidando que la interactividad entre el jugador y el sistema formal del juego definido por las reglas crea experiencias mucho más ricas que lo que las reglas a priori pueden proponer.” (Sánchez Coterón. 2012. pág 79)

2.2 Mecánicas

Lo construido hasta ahora en la investigación tiene como objetivo llegar a este punto. Las mecánicas son probablemente una de las partes más importante en el desarrollo de cualquier videojuego y generalmente el éxito que tenga este para con el público dependerá en gran medida de que tan bien diseñadas estén estas.

En el primer capítulo describimos el juego en general, como un fenómeno humano que de por sí tiene factores estéticos. Luego procedimos a describir el videojuego como una forma particular de experiencia lúdica.

En lo que llevamos de este segundo capítulo separamos el juego en sus formas en inglés. *Play* designa entonces el acto/actitud de juego y *game* designa el juego en concreto, sus reglas y dinámicas. Esto último nos ayudará a comprender de forma más apropiada a qué nos referimos cuando hablamos de mecánicas.

En simples palabras, las mecánicas son aquel conjunto de reglas y acciones permitidas dentro de un juego (también de los videojuegos). Hunicke, LeBlanc y Zubek nos entregan herramientas y conceptos bastante apropiados no sólo para la definición de mecánica, sino para los conceptos posteriores a explicar (porque no, definir las mecánicas no es el objetivo final, sino más bien el primero de todos para comprender cómo es que los videojuegos se componen y causan experiencias artísticas en quienes los juegan)

Hunicke, LeBlanc y Zubek describen de forma preliminar:

“Mechanics: describes the particular components of the game, at the level of data representation and algorithms” (Hunicke, LeBlanc y Zubek 2004 pág 2)

Para luego explicar más detalladamente:

“Mechanics are the various actions, behaviors and control mechanisms afforded to the player within a game context. Together with the game’s content (levels, assets and so on) the mechanics support overall gameplay dynamics.” (Hunicke, LeBlanc y Zubek, 2004. pág. 3)

Así como Aarseth plantea una metodología para el estudio de los videojuegos, los autores plantean una para la creación de estos, su enfoque es denominado Mechanics, Dynamics and Aesthetics (mecánicas, dinámicas y estéticas al español), cuya abreviatura es MDA. Definiremos lo que los autores entienden por dinámicas y estética de forma apropiada cuando dé lugar en sus correspondientes apartados, pero para hacernos una idea, dinámicas sería el comportamiento a tiempo real de las mecánicas ejecutadas por el jugador y la estética sería la respuesta emocional que experimenta el jugador al interactuar con el juego (Hunicke, LeBlanc y Zubek, 2004. pág 2) En su metodología, plantean la relación que tiene el diseñador y el jugador con el juego. El diseñador crea, pero el jugador consume. De esta forma el cómo el diseñador crea el juego parte desde el sentido opuesto al que el jugador se acerca al este. Siendo de ese modo:

Diseñador: crea **mecánicas** → que plantean **dinámicas** → que dan determinada experiencia **estética**.

por el contrario, el

jugador: obtiene una experiencia **estética** → por medio de **dinámicas** → que emanan de las **mecánicas**.

Según este cuadro, las mecánicas serían para el diseñador la parte más superficial, pero para el jugador la más profunda. El diseñador propone las mecánicas que terminarán por generar impacto estético en el jugador, pero el jugador deberá tomar el camino desde el sentido opuesto,

haciendo que prime su experiencia emocional. Un juego puede proponer mecánicas muy interesantes, pero nada puede hacerse si estas no generan dicho impacto en el jugador.

Es en las mecánicas que el juego se caracteriza. Cuando hablamos de juegos y cuales nos llaman la atención, la pregunta más pertinente no es ¿de qué se trata? sino más bien ¿cómo se juega? Jacobsen señala al respecto:

“Definir un género en los videojuegos resulta una apuesta aún más compleja que en el caso de la literatura o del cine debido a que no sólo convergen algunos rasgos tradicionales para dicha elaboración, como el tema, la presencia de ciertos signos visuales y sonoros o la remisión a mundos ficcionales altamente codificados, sino que frecuentemente se apela también a las mecánicas de juego, un componente nuevo en el ámbito de la clasificación, dadas las prácticas conjuntas de la industria, los creadores y los usuarios. [...] Brevemente, las mecánicas o mecanismos de un juego son el conjunto de acciones possibilitadas en el juego. [...] Estos mecanismos constituyen el corazón del diseño del videojuego y son reconocidos por los jugadores que se sienten atraídos hacia ellos.” (Jacobsen 2021 pág 38-39)

Definir qué tipo de mecánicas tiene un videojuego, es también definir el universo de interacciones que vamos a tener a la hora de jugar y por ende a qué tipo de juego tenemos enfrente. Si se trata de un juego de plataformas, lo más probable es que tengamos de base mecánicas como correr o saltar, al estilo de Super Mario (Nintendo, 1985) o escalar y deslizarse por los muros, saltando de cornisas como en Prince of Persia: Sand of times (Ubisoft, 2003), donde el parkour se lleva la atención al igual que en Mirror’s Edge (DICE 2008). A cierto modo, estos 3 juegos son diferentes entre sí: en el primero nos movemos sólo horizontalmente en un mundo plano, donde los obstáculos van apareciendo en pantalla en la medida que avancemos y los enemigos son fácilmente eliminables saltando sobre ellos o adquiriendo alguna mejora como la icónica flor de fuego que nos permite lanzar ascuas (Véase imagen 6). El segundo juego, con cámara en tercera persona y en tres dimensiones, nos plantea escenarios compuestos por las laberínticas superficies escalables de un palacio persa mientras luchamos ágilmente contra guardias armados y espectros con ayuda de nuestra espada cimitarra (Véase imagen 7). En el tercero, también en 3d pero en

primera persona, debemos movernos por una ciudad semifuturista con grandes rascacielos, saltando por azoteas escapando de agentes con armas de fuego mientras hacemos nuestras acrobacias (Véase imagen 8). Estos tres juegos radicalmente distintos entre ellos, comparten en sí las mecánicas propias de un juego de plataformas, pero aplicadas de formas muy distintas.

Un juego rara vez tiene un solo tipo de mecánicas. Si bien lo que prima es el plataformero, en los 3 juegos hay mecánicas de combate, pero cada una aplicada de forma apropiada para la experiencia que intentan transmitir. Aunque hay mecánicas pilares, es la forma en la que interactúa con las otras lo que marca la diferencia.

La comprensión de las mecánicas nos ha dado un buen apoyo para comprender la “arquitectura” del juego en pro de una experiencia artística, pero si algo nos ha dejado claro el enfoque MDA, es que solo es el primer escalón. Las mecánicas son fundamentales en un juego y que tan bien elaborados estén es crucial para su coherencia interna. Es el momento de composición de un videojuego por excelencia, pero su apreciación no se encuentra en las reglas que propone, sino en las dinámicas que permite.

Frasca también da una definición de mecánicas. De hecho, explica que los componentes de un videojuego pueden dividirse en 3 partes: el *playworld* o mundo de juego, la dimensión mecánica que serían las reglas del juego y la *playformance* que designa al apartado físico y kinestésico (Frasca, 2009). Con respecto a las mecánicas da una acotación importante.

“Existe un fetichismo hacia las mecánicas del juego, en el sentido de que es común pensar que las reglas son la dimensión principal que hace al juego. Si bien las reglas son extremadamente importantes, el juego como experiencia está condicionado por las tres dimensiones mencionadas en este artículo. Si se hace un reduccionismo y se pone a la mecánica por encima del *playworld* y la *playformance* (performance de juego) se puede llegar a pensar que los aspectos audiovisuales y ejecutivos son simplemente decoraciones que poco agregan a la experiencia en sí. Este tipo de pensamiento –fomentado por la lógica de la producción de software así como por los miles de clones de videojuegos existentes– es el que llevó a Sony y Microsoft a perder la presente “guerra de las consolas” contra

Nintendo, firma que decidió apostó fuerte a dar a la playformance un nivel similar a las otras dos dimensiones. (Frasca, 2009. pág. 40-41)”

Al inicio de esta investigación, señalamos lo problemático que sería mirar los apartados artísticos que acompañan al videojuego y creer que el juego resultaba ser artístico por ser una mera amalgama de otras formas de arte. Habiendo logrado caracterizar aquel punto donde el juego comienza a componerse como obra de arte de manera autónoma y con lenguaje propio, debemos ahora ser cuidadosos de no dejar aquellos otros apartados fuera de nuestro estudio y comprender cómo son importantes para complementar la experiencia de juego que se nos está planteando.

2.3 Jugabilidad: Diseño de dinámicas de juego

“El diseño de juegos es fundamentalmente artístico, pero como todas las actividades artísticas es también un proceso técnico. El diseñador de juegos persigue grandes objetivos artísticos incluso mientras esta agobiado entre montañas de códigos. Durante el proceso de desarrollo del juego, el diseñador habita dos mundos aparentemente opuestos, el artístico y el técnico.” (Crawford. 1986. pág 63)

Si las mecánicas definen entonces a nivel más estructural, las acciones permitidas y las reglas del juego, La jugabilidad son estas acciones y reglas puestas en marcha y ya en manos del jugador.

“El diseño de la estructura jugable no es más que una parte del juego. Esta serie de reglas y normas concebidas por el diseñador, no significan nada hasta que el propio juego es puesto en marcha por el jugador.” (Sánchez Coterón, 2012. pág 90)

Los diseñadores de un videojuego no siempre tienen claridad de qué va a suceder cuando el juego se encuentre terminado y salga al público. Desarrollan el juego esperando resultados, pero este se vuelve incierto en las manos del jugador. Las mecánicas planteadas tienen previstas interacciones entre ellas, pero son los jugadores quienes sacan realmente todas las posibilidades del apartado mecánico.

Volvamos al esquema MDA para explicarlo de mejor manera. El diseñador plantea las mecánicas para generar dinámicas que den como resultado una determinada experiencia estética.

Para el diseñador, una vez terminado el juego, lo importante es que lo planteado en las mecánicas genere el efecto estético deseado. Por otro lado, el jugador va descubriendo las mecánicas a un nivel terciario. Estas se van volviendo explícitas en la medida que juega. Una vez que el jugador haya “desnudado” el juego, es decir, una vez que el jugador conozca el mundo del juego, sepa cómo interactúan las mecánicas con el mundo, es que estas se van mostrando más explícitas y el jugador saca el máximo provecho de ellas. A este nivel suceden cosas interesantes.

Aunque los desarrolladores conozcan al público y sus formas de comprender el juego, es imposible predecir al cien por ciento de que son capaces. El juego puede incluir un contador que mida cuánto tiempo se tarda uno en terminar un juego. Ya muy conocido es el fenómeno del *speedrun*, una forma de jugar que consiste en terminar un juego lo más rápido posible, ya sea completándolo en su totalidad, descubriendo todos los misterios que esté oculta; o tan solamente fijándonos en cuanto demoramos en llegar al punto final sin detenerse en el porcentaje de completitud del juego y sin importar qué artimaña se ocupe en el camino. En este último modo, los *speedrunners* podrían aprovecharse de vacíos en la programación (los *glitch* como ya los mencionamos en el primer capítulo) para completar el juego rápidamente.

Generalmente, estos vacíos de programación no son voluntarios. Puede que hayan olvidado programar determinados parámetros, o que simplemente no lo hicieron porque ¿quién se daría cuenta? El jugador promedio difícilmente interactúa tan íntimamente con un videojuego como para llegar a descubrir esto, a no ser que sea accidentalmente.

En este sentido, es difícil para los desarrolladores poder definir de forma precisa qué dinámicas tendrá el juego en su ejecución. el concepto mismo, al menos aplicado a los juegos, es difícil de definir. En el esquema MDA, son bastante claros al hablar de mecánicas al entregar una definición explícita de este concepto, pero dejan de lado desarrollar una para estética y para dinámica. En el caso de estética se refieren a las posibles sensaciones y emociones resultantes de distintas formas de juego. Deciden desplazar el concepto de diversión como pilar del videojuego para referirse a experiencias más concretas, como desafío, fantasía, descubrimiento, etc. (Hunicke, LeBlanc y Zubek 2004 pág 2) pero el concepto de dinámica solo queda inferido mediante ejemplos.

No obstante, algo es seguro. El corazón de la experiencia de juego está aquí. Las mecánicas ponen las reglas, las dinámicas entre ellas aplicadas por el jugador y sus interacciones con el mundo de juego ensamblan la jugabilidad.

El concepto del mundo del juego es algo que hemos postergado a propósito hasta este punto. No por ser secundario, sino porque su importancia queda evidenciada cuando tenemos claridad sobre en qué consisten las dinámicas de un juego. Frasca nos ofrece una descripción que consideramos bastante apropiada para definir el mundo de juego:

“El playworld es el mundo del juego, en un sentido principalmente físico y material. Está compuesto por el tablero, las fichas, la pelota, el estadio, el dibujo de una rayuela, el cuerpo del jugador y también por las palabras, imágenes, textos y sonidos que componen la experiencia. Los elementos del playworld incluyen tanto objetos como el espacio donde se manipulan.” (Frasca, 2009. pág 39)

Si bien su definición no abarca únicamente el videojuego sigue siendo funcional, incluso el mismo autor la utiliza para hablar sobre estos. Para el caso de estos últimos, el *playworld* contiene el modelado del mapa, de los personajes tanto jugables como no jugables, a los sonidos que emiten y a las texturas que estos poseen; refiere también a los objetos con los que se puede interactuar, etc.

Así como las mecánicas son estériles por separado, las dinámicas son insignificantes si no están insertas en un mundo de juego. El equilibrio entre el mundo que presentamos al jugador y las posibilidades que le entregamos para manipularlo deben estar correctamente balanceadas.

Muchos juegos tienen vastos mundos explorables, pero sin nada que hacer en ellos. *No Man's Sky* (Hello Games. 2016) es un caso ejemplar. El juego consiste en explorar el universo en busca de nuevas formaciones de planetas, descubriendo flora y fauna espacial (Véase imagen 9). Antes de su lanzamiento, su mundo abierto prometía universos explorables tan grandes como el universo mismo. Había grandes expectativas sobre lo que aquel enorme mundo de juego ofrecería. Por desgracia, después de su lanzamiento el juego sufrió una gran caída. Habían cumplido con aquel enorme mundo, pero explorarlo no suponía ningún disfrute. Podíamos explorar miles de planetas, pero no había nada que hacer con ellos. Ya han pasado 7 años desde su lanzamiento y

muchos de sus problemas han sido arreglados con la implementación de nuevas mecánicas que han solucionado dichas carencias.

El mundo de juego debe ofrecer una retroalimentación operativa, la cual se logra agotando el espacio de dinámicas (es decir, que haya aplicaciones suficientes para estas) y no necesariamente agrandando el mundo y lo que este ofrece.

“La manipulabilidad supone una importancia tremenda para el éxito del juego. El elemento clave debe ser manipulable, pero de formas específicas. debe ser expresivamente manipulable. Esto es, debe permitir la autoexpresión del jugador para hacer las cosas deseadas o necesarias para experimentar la fantasía del juego. Por ejemplo, en un juego de combate, el disparar es casi siempre un elemento clave. Si la libertad del jugador para disparar se restringe fuertemente, el jugador no puede experimentar la fantasía (Crawford, 1986. pág 72)”

Un ejemplo contrario al de No Man Sky sería Half Life 2 (Valve. 2004). Ya habíamos hablado de la saga Half Life y de su trama en el capítulo uno, por lo que no ahondaremos en ella. Hay un momento en esta segunda entrega, al inicio del juego donde nos enseñan las mecánicas básicas. Este momento no solo es importantísimo para el transcurso del juego, sino también para toda la historia del videojuego.

Nos encontramos en unas instituciones militarizadas. Un soldado bota una lata al piso y nos obliga a recogerla por mero placer de ejercer autoridad (Véase imagen 10). El jugador había pasado ya por varios elementos tirados en el piso que la interactividad promedio de los videojuegos de aquellos años nos hacía pasar por alto. Para sorpresa del jugador, el personaje recoge la lata de una forma nueva. Lo común sería que esta lata fuera almacenada en algún inventario y luego al interactuar con un basurero nos preguntará si queremos tirar la lata. En cambio, en Half Life 2 el personaje toma la lata sin que esta desaparezca como objeto del mundo, permanece al frente nuestro como si con nuestras manos estuviera siendo tomada. nos acercamos al basurero y tan solamente la dejamos caer. El soldado se ríe por nuestra obediencia y nos permite seguir el paso. El juego nos

acaba de dejar en claro que hay elementos del mapa que pueden ser manipulados y obviamente podemos hacer uso de esa nueva forma de manipular el mundo.

Existe un enemigo dentro del juego llamados lapa (Véase imagen 11) en español, un alienígena muy similar a un molusco pegado a las rocas marinas. Estos alienígenas se encuentran pegados a los techos de edificios y cuevas dejando caer su enorme lengua pegajosa hasta que algún ser vivo se acerque a ella y quede atrapada. La nueva forma de interactuar con el ambiente nos permite arrojar objetos a su lengua y engañar a estos seres de forma momentánea mientras llevan el objeto a su boca. También se pueden improvisar barricadas y entorpecer a los enemigos. Y si a esto le sumamos el manipulador de campos de energía de punto cero, herramienta del juego que nos permite manipular la gravedad para arrojar objetos, las cosas se vuelven más divertidas aún.

La dinámica del juego es el punto de encuentro entre el diseñador de juego y el jugador. El primero entrega las herramientas y el segundo con su ingenio las usa para explorar el mundo, sacándole tanto provecho como comprensión de estas tenga.

Galloway distingue entre cuatro tipos de acciones del juego producto de interceptar dos ejes:

“Así que además de la separación previa entre máquina y operador, es posible hacer una segunda distinción analítica: en los videojuegos, hay algunas acciones que se dan en el espacio diegético y acciones que se dan en el espacio no diegético. Adopto los términos «diegético» y «no diegético» de la teoría literaria y cinematográfica, pero al pasar de un medio a otro el significado de los términos cambiará sin duda ligeramente. La diégesis de un videojuego es el mundo total de acción narrativa del juego. Como ocurre con el cine, la diégesis del videojuego incluye tanto los elementos de la pantalla como los que están fuera de ella. Incluye personajes y eventos que se muestran, pero también aquellos a los que solamente se hace referencia o que se cree que existen dentro de la situación del juego. Aunque algunos juegos no tienen narrativas elaboradas, siempre existe alguna clase de escenario o situación de juego elemental –la «segunda realidad» de Caillois– que funciona como diégesis.” (Galloway. 2007. pág 27)

Diégesis, como bien dijo el autor, es un concepto común a la cinematografía y la literatura y que tiene cercanía a lo que Frasca llama *playworld* (única y exclusivamente cuando hablamos de videojuegos, por supuesto). La diégesis designa a todos los elementos pertenecientes al universo interno de una narración. En el caso del videojuego, su diégesis es todo lo que sucede en el espacio narrativo interno de este. Quedará más claro una vez señalemos los cuatro tipos de acción que propone Galloway.

Como bien ya señaló el autor, el primer eje es el de la máquina y el del jugador. Hay acciones que le son propias a los cómputos que hace el hardware que ejecuta el juego y otras que realiza el autor de forma activa. El segundo eje son las acciones diegéticas y no diegéticas. Si la diégesis se refiere a lo interno de un universo narrado, lo no-diegético se refiere a aquello externo. Entraremos a explicar brevemente en qué consiste cada tipo de acción.

Tenemos primero los actos diegéticos de la máquina. Aquellos de los que se encarga el ordenador y que son parte de la narrativa del juego como lo sería la actividad ambiental del mundo: el ciclo día/noche si el juego cuenta con él, las acciones de los *npc's* (sigla en inglés para “personajes no jugables”) y las dinámicas entre ellos, entre otros. (Galloway 2007)

Luego tenemos los actos no diegéticos de la máquina. Estos corresponden a las acciones mediadas por el ordenador que no encuentran su cabida dentro de la narración del juego pero que de todas formas tienen impacto en este. El ejemplo más sencillo sería mediar la muerte del personaje del jugador. La narración de los juegos no suele considerar el fracaso del jugador en resolver algún problema. La pantalla de *game over* nos señala que hemos fracasado y se nos devolverá a un punto anterior de la partida, donde podemos volver a intentarlo sin que haya impacto en la narrativa del juego (Galloway 2007)

Vamos ahora con el eje del jugador:

Tenemos los actos diegéticos del jugador. Todas las interacciones directas con el mundo del juego se encuentran aquí: el desplazamiento del personaje, las interacciones que tenga con los *npc's*, recoger objetos, etc. (Galloway 2007)

Por último, tenemos los actos no diegéticos del operador, toda acción que el jugador realice que no va en directa relación con la narración del juego (Galloway 2007). Tenemos aquí la configuración inicial, como el idioma del texto, el volumen de los sonidos. También tenemos la pantalla de pausa, que detiene la narración indefinidamente sin que afecte al mundo del juego. Existen otras acciones más interesantes. En los juegos de rol (o *rpg* en su sigla en inglés) es común que exista una tabla con las cualidades de los personajes medidas en números que indican sus puntos débiles y sus puntos fuertes. Mediante equipamiento y la adquisición de habilidades podemos modificar estos números a nuestro favor para diseñar personajes más fuertes y acordes a nuestros intereses (Véase imagen 12).

Se podría decir que, en estas cuatro formas de acción, está contenida toda la acción posible dentro de un videojuego. No obstante, estas formas no son rígidas.

Los videojuegos suelen tener una barra de estado (*HUD* por sus siglas en inglés). Esta señala la salud de la que dispone nuestro personaje, esa barra que representa el bienestar físico. Comúnmente cuando la barra llega a cero significa que el personaje ha sido derrotado. Esta interfaz también puede mostrar otros recursos dependiendo del juego. En uno de disparos podría por ejemplo mostrar cuántas balas disponemos del arma que llevamos en las manos (Véase imagen 13). Esta barra sería parte de lo que consideramos una acción no diegética de la máquina, puesto que la barra y la información que ella nos muestra nada tiene que ver con la coherencia interna del mundo del juego.

Pero sucede algo realmente interesante en *Half Life Alyx*. Habíamos mencionado como este videojuego está pensado para ser jugado con tecnología VR. En este juego, el medidor de salud es presentado como una acción diegética de la máquina. En el desarrollo del juego, el personaje que utilizamos adquiere unos guantes que le dan la información de sus signos vitales. esta información no se encuentra siempre visible y debemos mirarnos las manos de la misma forma que en la vida real para saber cuánta salud disponemos (Véase imagen 14).

2.4 Shadow of the Colossus y el diseño por sustracción

Contamos ahora con las suficientes herramientas conceptuales para realizar el primer análisis profundo de un videojuego. Esto supone una nueva pregunta: ¿Por cuál juego debemos partir para explicar cómo la construcción de las mecánicas es un gesto artístico? Pregunta complicada. No porque los juegos que destaquen por ellos sean escasos, sino todo lo contrario. Hay cientos de juegos, de diferentes géneros, diferentes formas de jugar. Juegos que han influenciado títulos futuros, juegos que siendo de géneros y con mecánicas muy distintas han influenciado a otros igual de distintos. No hay que ser un juego de plataformas para tener influencias de Super Mario. No hay que ser un juego de aventura para inspirarse en The Legend of Zelda (Nintendo. 1986).

Podemos usar a Metroid (Nintendo. 1986) (Véase imagen 15), quien en conjunto con Castlevania (Konami. 1986) (Véase imagen 16) han desarrollado una forma en particular de diseñar "mapeados" y de progresión de juego hasta el punto de fundar su propio género de juego en particular: los llamados *Metroidvanias*. Estos juegos consisten en escenarios interconectados en un solo gran mapa segmentado, el cual va abriendo sus pasillos y puertas en la medida que adquirimos habilidades que nos permiten desplazarnos de formas nuevas por el escenario.

Tenemos a Resident Evil (Capcom 1996) (véase imagen 17), pionero en el género de *survival horror*, en compañía de la enorme influencia que tuvo el juego Alone in the Dark (Infogrames 1992) (véase imagen 18) en el desarrollo de esta franquicia. Este tipo de juegos centra su atención en la gestión de escasos recursos de supervivencia en circunstancias hostiles y adversas mientras intentamos avanzar resolviendo enigmáticos acertijos y puzzles que ocultan las herramientas para continuar avanzando en nuestra aventura.

La lista es larga, y ejemplos así hay muchos, pero debemos elegir un juego no de forma caprichosa (aunque incluso siendo uno elegido por capricho, no debería haber problema mientras el análisis sea correcto)

Para ayudarnos a elegir un juego, usare los siguientes criterios:

1. Que sea un juego con una valoración considerablemente positiva en medios especializados. para esto usaremos la plataforma www.metacritic.com, la cual recopila puntuaciones de multiples medios especializados para sacar una puntuación promedio,
2. Que sea un título influyente para otros grandes títulos. Que su diseño de juego sea fuente de inspiración para otros.
3. Que sea un título de culto, o que sea reconocido popularmente con valor artístico y cultural. Que esté inserto en discusiones académicas o que sirva de referente artístico.
4. Que sea de amplio dominio del investigador. Simplemente sería incorrecto hablar de un juego del cual no hayamos tenido íntimo contacto.

Hay muchos por nombrar y describir, pero elegir a *Shadow of the Colossus* (Team Ico 2005) como el primer juego a modo de ejemplo parece ser sumamente adecuado.

Tiene una nota promedio de 91/100 en www.metacritic.com a la fecha, con 107 críticas de las cuales solo 3 son bajo 80/100.

El segundo criterio tiene un problema similar al que nos toparemos con el tercero, es imposible señalar cada uno de los juegos que han tenido influencia con este título, y nombrar a algunos en particular solo para este propósito puede parecer tendencioso. Por suerte, hemos encontrado la forma adecuada de justificar este criterio. En la presente investigación hemos nombrado varios juegos a modo de ejemplos puntuales, pero nos valdremos de dos juegos en particular para dar explicaciones a fondo: el primero de ellos es el presente, y el segundo título es *Dark Souls* (FromSoftware 2011). Daremos más detalles cuando toque hablar de este segundo juego en profundidad, pero bastará mencionar que mucho de lo que el Team Ico realizó en *Shadow of the Colossus* está también presente en *Dark Souls*. De todas formas, no valdría mal mencionar algunos títulos, como *Titan Souls* (Acid Nerve. 2015) e incluso el aclamado *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017).

Ahora ¿cómo demostrar que es relevante culturalmente? Varios artículos han sido escritos en honor a este juego, pero citarlos a todos para demostrar su relevancia resulta imposible y citar

algunos en particular no daría para dimensionar el alcance real de su influencia, además de nuevamente parecer tendencioso. Una búsqueda en *Google Scholar* puede sernos de ayuda. La entrada “Shadow of the Colossus” arroja unos 28.600 resultados de artículos a la fecha que o bien versan sobre el juego o lo utilizan como caso o ejemplo. Dichos estudios tratan tanto sobre narrativa, arquitectura, diseño de videojuegos y muchos otros más. Cuando buscamos de forma tradicional en *Google* el número aumenta a 29.800.000 resultados, entre artículos periodísticos, video ensayos, gameplays, etc.

Por último, el juego nos resulta ampliamente conocido. Se le ha dedicado varias horas de juego en sus múltiples plataformas. Quien quiera tener una correcta comprensión del juego está obligado a jugarlo.

Otra razón para usar a Shadow of the Colossus es porque al equipo de desarrolladores, el conocido como TEAM ICO, liderados por Fumito Ueda como director y diseñador del proyecto, son recordados en la cultura *Gamer* como grandes autores de culto, como si de un artista de alguna bella arte “clásica” como el cine o e pintores se tratara.

Ueda ha podido expresar en varias entrevistas en qué consiste su modelo de desarrollo. Se centra en los sentimientos que busca transmitir al jugador y elimina cualquier elemento distractor o poco eficaz, optando por los más sencillos y enfáticos para la experiencia. Su forma metodología de diseño se le conoce como diseño por sustracción.

“CA: ¿How can you describe your method of creation? Did you come up with a story around which the gameplay was built or was it the opposite - you came up with the gameplay and built the story around that?”

KK: Many studios start by creating a story and construct the gameplay around that concept. This is not the way we work. In our team we start by defining a series of precise actions. Then we take those actions and build movements to visualize our ideas. We start to build gameplay mechanics based on that. The scenario and setting are added at a later stage.”
(Chronic’art. 2008)

Los autores, a diferencia del diseño tradicional de los videojuegos que consiste en diseñar primero la historia y luego aplicar mecánicas, hacen todo lo contrario. Seleccionan las acciones concretas que van a utilizar y luego desarrollan el *Playworld*. Este no es su primer videojuego, de hecho, es el segundo. Su primer título fue *Ico* (Team Ico 2001), el cual también fue diseñado bajo la misma filosofía. Este era un juego de puzzles y de acción, donde debíamos salvar a una chica cautiva de una bruja en un gran castillo.

Volviendo a *Shadow of the Colossus*. La trama principal consiste en un joven conocido como Wander (viajero/vagabundo en inglés), quien viaja a tierras lejanas y prohibidas buscando la forma de salvar a una chica muerta, a quien lleva con él a caballo. Después de un largo viaje llega a un antiguo templo donde yace encerrado un espectro que le promete devolverle la vida a la joven si le libera de su antiguo encierro. Para ello, deberá explorar las extensas tierras de aquel lugar prohibido en búsqueda de dieciséis criaturas colosales que actúan como catalizadores de su encierro. Es un mundo desolado donde no habitan muchas criaturas y a grandes rasgos se podría decir que está vacío, consumido por la naturaleza que crece en las escasas ruinas de la que en antaño parece haber alojado a una civilización.

En el camino no encontraremos ningún monstruo más que los colosos. Son formidables oponentes y cada uno de ellos es diferente al resto. Hay desde tortugas hasta aves y serpientes, todas de gran tamaño. Tienen puntos débiles particulares en zonas diferentes dentro de su cuerpo y para poder alcanzarlas el protagonista tendrá que escalar por el cuerpo de las bestias, valiéndose de un arco y de una espada mágica la cual es la única arma que puede herir los puntos débiles de aquellos enemigos. Una vez derrotados dejarán salir de sí una energía negra que buscará a nuestro protagonista, penetraran en él haciendo que se desmaye, para luego ser trasladados inconscientes al templo central, el cual actuará de nexo durante todo el juego.

Toda la jugabilidad del juego puede ser resumida en los siguientes dos momentos:

1. Encontrar la guarida del coloso: Wander deberá desplazarse por este enorme y desolado mapa montado sobre su yegua. Para encontrar a los colosos en el mapa nos valdremos de

la espada encantada, la cual refleja la luz del sol en dirección hacia el escondite del coloso (Véase imagen 19).

La elección por parte de Fumito Ueda de elegir esta forma de localizar a los colosos se debe a la filosofía de diseño por sustracción que hemos mencionado:

“The reason you use the sword to search is, after all, this is a world without people. There are two things that I really hate. One is invisible collisions. For example, there’s nothing there, but you can’t go forward; there are some games that have this. Another is the characters who repeat the same phrases. For example when you go to hear his story, he gives you a hint, but each time he gives you the same hint it makes the character feel lifeless. I didn’t want to make that mistake and I wondered if I could find a new solution. That’s when I thought of the sword” (LeaLTudo. Min 6:00-6:47)

2. Una vez llegada a la guarida deberemos escabullirnos escalando, saltando o nadando hasta encontrar al coloso. Cuando este hace su aparición, podemos hacer que la espada refleje la luz del sol en el cuerpo del coloso para revelarnos sus puntos débiles. Para acceder a ellos, debemos valernos del entorno y de las características físicas del coloso y trepar sobre él, escalando por su pelaje o por sus extraños apéndices de piedra que simulan esqueleto, cabello, armas y armadura que además lucen como ruinas incrustadas. Llegando al punto débil debemos perforarlo con la espada. En casi todos los casos el personaje estará agarrando, por lo que la espada es empuñada como estoque y atacará penetrando la “piel” del coloso. Una vez derrotado, este caerá al piso y de sus heridas emergerá una energía negra que buscará a nuestro protagonista y lo enviarán al nexo principal inconsciente. Una vez despierto la antigua entidad le dirá cuál es su siguiente coloso objetivo (Véase imagen 20 y 21).

Este ciclo se repite un total de 16 veces. Al final del juego, con todos los colosos derrotados, un grupo de guerreros y sacerdotes llega al templo. nos venían siguiendo desde hace varios días, pero no es hasta que cumplimos nuestro objetivo que ellos aparecen.

La antigua entidad, ahora liberada, toma posesión del cuerpo de Wander, transformándolo en un coloso que debe derrotar a estos guerreros. Por desgracia para nuestro protagonista los soldados logran revertir la resurrección de la entidad, sellándola nuevamente. Por desgracia, Wander ya se encontraba demasiado corrompido, por lo que él también fue afectado por el conjuro de sellado, convirtiéndolo en un bebe, solo que ahora tiene unos cuernos en su frente. La chica despierta, tal parece que la antigua entidad había mantenido su parte de la promesa. Ella despierta confundida, reconociendo únicamente a la yegua que acompañaba a nuestro protagonista. Merodeando por el templo encuentra al bebe en el que se convirtió nuestro protagonista, tomándolo bajo su cuidado.

Habiendo descrito las dinámicas y jugabilidad del juego, siguiendo el esquema MDA, es momento de señalar las mecánicas principales de este. Aunque esta épica historia nos haga parecer que es un juego de acción épica, lo cierto es que estamos frente a un juego de plataformas y puzzles. La mecánica principal del juego es agarrarse para encontrar los puntos débiles del coloso por su cuerpo, cuyo acceso debe ser desbloqueado de diferentes formas dependiendo del coloso.

“Chronic’art: Your previous game, ICO, was based on the exploration of an immense castle and the solving of a giant puzzle. In Shadow of the Colossus, every colossus is a level in itself and the player has to find them and slay them. How did you get the idea for this game?

Fumito Ueda: With ICO, we gained some experience with how puzzles work. We took that experience and implemented it in Shadow of the Colossus. We took those puzzles and made them move. We made puzzles which live and die. We transformed those puzzles into something bigger than life and the player himself.

CA: The theme of a hero leading the way and taking care of a damsel in need was used over and over since the release of ICO. How do you see these tributes, which are overall very evident? Which idea in Shadow of the Colossus would you like to see in other games?

Kenji Kaido: We are flattered that ICO influenced so many game creators. It’s one of the biggest rewards we could get.

FU: In Shadow of the Colossus, the thing we're most proud of is the grabbing system. We needed to find a way which allowed the player to hang on to these giants quite easily. If something from Shadow of the Colossus was ever to be used in another game, I'd love it to be that." (Chronic'art. 2008)

La forma de luchar contra los colosos es agarrándose y escalando por ellos. El juego plantea a los colosos como criaturas enormes e imponentes, por lo que llegar a sus puntos débiles no resultará fácil. Wander al trepar va perdiendo energía, representada por la barra que señala cuánta de esta disponemos (Véase imagen 22). El coloso se resiste a que le trepen. Se sacude violentamente zamarreando al personaje, lo cual nos hace perder energía aún más rápido si estamos agarrados. Si no gestionamos bien este recurso, el personaje caerá al piso, teniendo que comenzar desde el principio. Escalar sus cuerpos puede ser una gran travesía por sí sola.

Los elementos dentro del juego están colocados de forma que esta lucha contra el coloso sea épica, pero no solo eso, sino que también es una experiencia triste y solitaria. Haremos una descripción del apartado *playworld* para explicar.

“CA: One of the reasons why ICO and Shadow of the Colossus hit the players emotionally is that you used very long cutscenes to deliver feelings like being upset, love, solitude. Do you try to use these and other emotions so evident in cinema?”

FU: It's difficult to apply emotion engines from cinema to games. And quite frankly, in movies, stories are quite basic. In games the most important thing is to immerse the player in another world" (Ueda y Kaido. 2008)

No es tarea fácil lograr hacer que el jugador se sienta envuelto por lo que el juego intenta transmitir. En la medida que describimos el apartado *playworld*, también podemos completar el esquema MDA y terminar de definir la estética que el juego busca ofrecer.

Often, players find that unique aesthetics are an important part of the atmosphere in Fumito Ueda's games. How important are the aesthetics compared to the gameplay, for you?

“It is difficult to say. If you take a game like Tetris, for example, you’d have to agree that gameplay is an essential element there. But I think that at the same time, visuals and aesthetics are one and a whole with the gameplay in a game. They both need each other.”
(Gameplayer. 2008)

¿Cómo es que Shadow of the colossus plantea su estética y su mundo? Para facilitar este estudio, vamos a separar el mundo en 3 aspectos: El mapa, los colosos y el protagonista.

Mencionamos que el mapa del juego es un ambiente desolado. Salvo el templo principal y algunos altares y puentes en el mapa, todo el resto del mundo presentado es naturaleza y ruinas. El juego solo tiene música en determinados momentos de la acción, específicamente cuando luchamos contra los colosos (además de un par de localizaciones específicas), por lo que avanzar por estos parajes es una experiencia un tanto solitaria, pero a la vez en extremo rica y estimulante.

“Ueda: queríamos crear un mundo totalmente único, que jamás se hubiera visto nada igual, completamente innovador, sin una época o ubicación concretas. Crear esta singularidad nos parecía uno de los puntos más destacables de este juego y un gran reto que teníamos que superar.

Kaido: queríamos dar énfasis a la creación de una atmósfera de continuidad más que de un mundo enorme. Que los jugadores disfrutaran del escenario durante sus viajes. Ese era nuestro objetivo principal al crear paisajes tan bastos y espectaculares.” (misterios con pablo. mín 1:21- 2:31)

“Ueda: el viaje para encontrar al coloso es más divertido que tener una batalla detrás de otra contra jefes finales. [...] queríamos incorporar el viaje como parte del juego.”
(misterios con pablo, min 6:15- 6:39)

Este extenso escenario nos llama a desplazarnos a caballo, de lo contrario nos tomaría mucho tiempo llegar a nuestro objetivo. Nuestra yegua, no obstante, no se comporta como un mero vehículo. Se podría decir que desprende personalidad: Desciende su velocidad cerca de riscos o zonas complicadas aun en contra de la voluntad del jugador. No acepta saltar riscos si no ha tomado suficiente velocidad y tirará a Wander de su lomo si el jugador es insistente o brusco con ella. Esta

forma de interactuar que tiene el caballo con el resto del mundo es un excelente ejemplo de acción diegética de la máquina si lo miramos en términos de Galloway. Llama a replantearse la relación que uno tiene con la yegua.

Con respecto a los colosos, hay que destacar su extraño diseño. Dijimos que cada uno de los 16 colosos son distintos entre sí, pues son verdaderas quimeras entre rasgos de animales, ruinas y mecanismos. Su movimiento es lento y sus cuerpos, aunque funcionales son poco ergonómicos: Sus extremidades pueden ser desproporcionadamente grandes, haciendo que sea difícil incluso sacarse al jugador de encima con las manos. Sus puntos débiles están estratégicamente distribuidos por sus cuerpos, haciendo que el jugador deba moverse por ellos, destacando la diferencia de tamaños y amplificando la sensación de impotencia ante tales bestias

“Kaido: El concepto original de los colosos fue idea de Fumito Ueda, el director. Quería gigantes monstruosos y tras mucho debate acerca de si deberían ser animales o máquinas recopilamos un montón de material e imágenes desde mecánica de coches, hasta equipamiento industrial y prensas hidráulicas. Juntamos todo ese material y decidimos que no se sabría con seguridad si eran orgánicos o mecánicos. La idea era mantener una ambigüedad deliberada para estimular la imaginación del jugador.” (Misterios con pablo min 3:24-4:03)

La música del juego está dedicada casi en su totalidad a los colosos. Existe una tonada de preámbulo para cuando encontramos al coloso y descubrimos como treparse en él y otra para cuando logramos subirnos. La música de esta segunda fase suele ser grandilocuente y enérgica para enfatizar la tensión de la pelea. No obstante, hay una tercera tonada. Cuando el coloso cae, lo hace lentamente y de forma devastadora, la tierra hace estruendo y tiembla con el impacto de tal criatura. La música que acompaña a su derrota está lejos de ser una fanfarria de victoria, sino más bien parece un réquiem. Antes de nuestra llegada, los colosos habitaban este mundo de forma pacífica sin causar daños. Toda la batalla no era más que el coloso intentando defenderse.

“Shadow of the Colossus is the only game I can think of that I’ve considered stopping playing because of how shameful I felt playing the main character in it. There are

games where I've disliked the themes, gore or characters and gave up, but no others that questioned my motives and actions. I even spent ages trying to progress in the game without resorting to killing the colossi. But eventually I realised I had to slay yet another beautiful beast. Was the overall aim of SOTC to question why it is that most games are about killing and how we have grown so comfortable doing so in a virtual existence?

Fumito Ueda: I play games where violence is a factor myself, so I do not dismiss such games. However, through the production of Shadow of the Colossus, I started having doubts about simply “feeling good by beating monsters” and “getting a sense of accomplishment”. I tried thinking if there were any other choices for different kinds of expression, then ended up with such settings and rules as a result. Rather than try to deliberately create some sort of antithesis, I focused more on the consistency of the design as a product and differentiation (from other products). As a side note, when I first showed my staff the sequence of sad-sounding music being played after defeating a colossus in “Shadow of the Colossus”, they thought it was a bug and laughed because they were so used to games that would play a fanfare after defeating a monster.” (Taylor. 2019)

Para finalizar este análisis, estudiemos al personaje. Wander no es particularmente un guerrero, de hecho, es un muchacho joven y débil pero lo suficientemente apasionado para arriesgar su vida por la chica que intenta revivir, de la cual tampoco sabemos la relación que tiene. Su pasado nos es completamente desconocido.

“The protagonists in Ico, SotC, and The Last Guardian are all to some extent young, slight, vulnerable, and inelegant. Personally, I love how they contrast against typically more empowering protagonists and accentuate the grand scale of the games they're in. What it is about this type of character that appeals to you? And what other types of protagonists would you be interested in portraying in the future?

Fumito Ueda: The characters are meant to help players feel the game design more effectively, and the character design is done for this purpose. The main reason for this is to

clarify the allocation of roles for the characters within the game world, and I believe that it is what “character design” is all about. Secondly, I’d say that I wanted the protagonists to have some kind of vulnerability that players could empathise with rather than to be immaculately perfect protagonists.” (Taylor. 2019)

No tiene la postura a lo que los juegos de combate nos tienen acostumbrados. Él rara vez empuña su espada con las dos manos, porque el estilo de combate que maneja no es de uno contra uno. El corre con la espada detrás de su cuerpo para poder correr y alcanzar a los colosos sin hacerse daño por si tropieza. Aunque el personaje no se vuelve más fuerte a lo largo del juego, su apariencia cambia considerablemente (Véase imagen 23). La energía negra que liberan los colosos al morir se concentra en su cuerpo, corrompiéndole. Puede que no se vuelva más amenazante, pero mientras más colosos derrotamos en el juego más resistente será al daño en general.

El juego, casi en su totalidad, carece de diálogos. Hay algunos en la introducción cuando Wander llega al templo y se presenta con la entidad. Hay más cuando se le señala su próximo objetivo y al final cuando los sacerdotes le encuentran. Estos momentos son pocos en comparación a otros juegos.

La intencionalidad estética tras la composición del diseño del juego y la implementación de sus mecánicas está centrada para ser contada en la acción misma. Derrotar a un coloso no resulta ser sentimentalmente ambiguo porque nos lo dijeron explícitamente en un diálogo, sino porque todo el diseño del juego está orientado a fomentar dicha sensación: La forma en la que Wander pelea contra enormes criaturas está intensificada con la forma en la que está animado, el cómo se encuadra la cámara contra los colosos, la forma en la que un ser vulnerable y pequeño se arriesga trepando tales bestias y las derrota, corrompiendo su cuerpo en el proceso para una vez habiendo logrado su objetivo todo se le escurra de las manos, quedando transformado en un bebe.

Hay un momento al final del juego tremendamente emotivo. Suena la misma música con la que caen los colosos muertos. El conjuro de sellado le arrastra lejos de la chica, la cual está recostada en un pedestal. Wander intenta correr hacia ella en vano, se sujeta de los ladrillos del piso de la misma forma de la que se agarraba de los colosos para evitar ser succionado. Un viento

huracanado le arrastra por aquel largo pasillo del templo hacia el conjuro de sellado, alejándose de aquel ser amado por lo que lo dio todo, sin poder descubrir siquiera si valió la pena el esfuerzo. Lo más terrible de dicha escena final es que no consiste de una cinemática, sino que debemos jugarla. El jugador es quien debe resistirse al tal destino, completamente en vano. Afirmamos sin tapujo alguno que Shadow of the colossus es un gran videojuego al que todo amante del arte debería acercarse al menos una vez.

CAPÍTULO III: El lugar del jugador ¿cómo es que se vive la experiencia artística de jugar un videojuego?

En varios momentos en el desarrollo de la presente investigación hemos mencionado como el videojuego propone una relación completamente distinta a la que poseen otros medios artísticos. Mencionaba ya Jacobsen en el primer capítulo de esta investigación: el videojuego propone una relación corporal con la obra nunca antes vista en otro medio (Jacobsen. 2021. pág 22). Sánchez Coterón también señala la relevancia de la interacción que existe entre el jugador y el videojuego (Sánchez Coterón. 2012. pág 79). La presencia de estas afirmaciones no es azarosa.

Recapitulemos. En el primer capítulo describimos el juego en general, luego específicamente el videojuego. Revisamos si existía alguna correlación entre el juego y el videojuego para señalar por último el carácter estético/artístico del jugar, que por conclusión también está presente en el videojuego. En el segundo capítulo separamos el juego en *Play* (acto/actitud de juego) y *game* (juego en concreto, sus reglas y dinámicas). Nos valimos de la noción de *game* para describir las mecánicas por pilar en la creación de un juego y de cómo estas, al generar dinámicas de juego y plantear una forma particular de jugabilidad tienen como objetivo generar una estética particular, una sensación de juego que transmita sentimientos particulares. Nos valimos del esquema MDA para describir el proceso creativo de un juego: plantear mecánicas (acciones concretas y regladas) para generar dinámicas (interacciones entre mecánicas y entre en mundo de juego) para producir resultados estéticos en el jugador.

El esquema MDA es bidireccional. dependiendo si lo vemos desde la perspectiva del diseñador, el orden es mecánica-dinámica-estética. Por otro lado, si es del jugador, el orden es estética-dinámica-mecánica. El jugador no entiende la obra como creador, sino de una forma muy particular. Su comprensión se relaciona directamente con el manejo que este tenga de las reglas del mundo: el cómo las mecánicas permiten la interacción.

Realizamos el análisis del juego *Shadow of the colossus* desde la perspectiva del diseñador. No es necesario seguir el esquema en orden para desarrollar el análisis de forma apropiada, lo importante es mantener el foco en que el primer pilar son las mecánicas. Para entender el esquema desde el punto de vista del jugador y desentrañar su lugar en la experiencia de juego, necesitamos

entonces centrar nuestra vista en la estética, en que emociones y experiencias tiene el jugador al adentrarse el juego y como es que llega a sentirlas. Dicho de otra forma, como es que el jugador se “acopla” al juego.

3.1 Input

Un jugador que nunca ha tocado un videojuego en su vida se va a topar con un enorme primer obstáculo: el saber usar un control. Así como un recién nacido debe aprender a moverse, un jugador novato deberá aprender a acercarse a un control, sea cual sea el formato de este (teclado y ratón, alguna variedad de *joystick*, tecnología VR, etc.). Mientras definimos el videojuego en el primer capítulo mencionamos la diferencia radical de jugar *Half Life Alyx* con VR o con teclado y mouse; o jugar *Guitar Hero* con *DualShock* o con *Guitar controller*.

El videojuego es algo más que la máquina en la que se juega, pero no es independiente de ésta. El *input* utilizado define la interacción con el videojuego. En este sentido, componer mecánicas no consiste solamente en proponer verbos dentro del juego, sino también en asignarles botones.

“El jugador que desea expresar una comunicación significativa a la computadora debe satisfactoriamente introducir una cadena larga y pesada de órdenes simples” (Crawford. 1986. pág. 50)

Para cuando estas líneas habían sido escritas, la tecnología del videojuego era mucho más primitiva. Incluso fueron escritas señalando la dificultad que existe en diseñar un buen sistema de entrada de comandos (Crawford. 1986. pág 50), teniendo que elegir entre un viejo *Joystick* con 5 botones con órdenes concretas (4 direccionales y uno de acción) y por otro lado un teclado, con muchos más botones para acciones más detalladas pero que requieren secuencias más largas de comandos por parte del jugador.

Probablemente el autor pensaba en los juegos de rol y aventuras de aquellos años (*RPG* por su sigla en inglés), los cuales eran bastante distintos a como los conocemos hoy en día. Tenemos a *Colossal Cave Adventure* (Crowther & Woods. 1977) o a *Mystery House* (Online Systems 1980) como clásicos del género de aquellos años. Ambos comparten una característica en común, el ser

juegos basados en texto. La computadora entregaba descripciones del mundo mediante texto. Para relacionarse con el mundo el jugador debía introducir comandos con textos: Si el jugador se encontraba con un río y necesitaba cruzarlo, debía introducir el comando “nadar” escribiendo en su teclado (Véase imagen 24). Era una forma bastante popular de lidiar con la baja capacidad gráfica y técnica de las computadoras de aquellos años. Claramente existían juegos con apartados visuales mucho más elaborados en otros juegos que los títulos mencionados, pero estos eran de otros géneros. Los *rpg* privilegian la ambientación y la interacción “libre”, por lo que describir el mundo con texto y permitir múltiples acciones ingresando texto como forma de *input* era la mejor solución. *Mystery House* agregaba imágenes sencillas para dar ambientación a la historia, pero no eran interactivas (Véase imagen 25), por lo que todo el juego era en base a texto. Esta forma de ingresar comandos tenía un problema considerable: ingresar los comandos no siempre resultaba de forma intuitiva. El juego reconocía ciertas palabras como “llaves” para desbloquear la siguiente línea de texto. Estas palabras eran las que los diseñadores dejaban programadas. Muchos jugadores quedaban estancados porque no encontraban el sinónimo exacto para realizar una acción. Si quisiéramos por ejemplo usar una pequeña gruta para entrar a la guarida del villano las posibilidades de describir la acción pueden ser varias: arrastrarse, arrodillarse, encogerse, escabullirse, agrandar el agujero, etc.

El problema del *input* no era propio de este género en particular. Los *Shooters* no tuvieron un buen esquema de entrada hasta un tiempo después de llegados los motores gráficos completamente en 3D. José Altozano, periodista de videojuegos y ensayista conocido por su canal de video-ensayos Dayoscript, comenta como fue el desarrollo de controles en este género en relación al juego *Doom* (Id Software. 1993) (Véase imagen 26):

“Los Shooters de ahora en PC se controlan con teclado y ratón. Utilizando W, A, S, D para mover los pies del avatar, Control para agacharte, Shift para correr y el Ratón para mirar y abrir fuego. Pero eso es para títulos con motores totalmente tridimensionales. Los primeros Shooters ocurren a la altura de los ojos y no puedes mirar hacia arriba porque se juegan con el teclado. Te mueves con las flechas, pero tienes controles de tanque, así que si quieres

caminar de lado tienes que pulsar Alt y luego corres con Shift” (Dayoscript. 2017. min 9:28 - 9:56)

El problema era general a la industria del videojuego. No existía un consenso real en que características debe tener un buen sistema de control, o incluso qué diseño resulta ergonómico y apropiado para un *Joystick* (Huertas, Montilla & Valencia, 2022, pág 303)

“El uso de mandos ha tenido diferentes variantes a lo largo del desarrollo de los controles, adquiriendo nuevas funcionalidades, cambiando la posición sobre el control, aumentando o disminuyendo la cantidad y mejorando la composición para facilitar la visibilidad y el uso de los controles” (Huertas, Montilla & Valencia, 2022, pág 307)

El diseño de controles, de medios de *inputs* es un proceso de ensayo y error. Claramente, esto no significa que los videojuegos de antaño no tuvieran la capacidad de hacer a sus jugadores sentirse “envueltos” por el juego, pero en la medida que han mejorado los medios de *input*, es posible una mayor y más refinada cantidad de comandos. Como señala Crawford (Crawford. 1986. pág 69), El *input* es el contacto directo del jugador con el juego, quienes le dan un significado profundo a tocar las cosas. Poder refinar los medios de interacción es también poder mejorar la experiencia de juego

Frasca, además de definir mecánicas y *Playworld*, entrega un concepto importante para comprender la importancia del diseño de *input*: la *Playformance*

“Dos elementos deben guiar a todos aquellos que se interesen en el juego: “el juego es social” y “el juego es físico”. Ciertamente, hay excepciones y el juego solitario –término ya de por sí cargado negativamente– se ha desarrollado particularmente bien dentro del videojuego, aunque por razones técnicas e históricas han ido perdiendo fuerza. Lo mismo sucede con el juego intelectual: es imposible desconocerlo y ciertamente ha ganado más popularidad con la modernidad. Pero los juegos que dominan tanto la infancia como las actividades animales son claramente físicos: gran parte del placer se debe a las acciones – la *playformance*– del cuerpo en juego.” (Frasca 2009 pág 42)

“Para entender la *playformance* hay que entender que las acciones son mecanismos cognitivos (esta es la idea fundamental del sistema háptico desarrollada por el psicólogo J. J. Gibson (1966). Hacer, tocar y moverse no son simplemente acciones sino también son maneras de entender el mundo, formas que tiene nuestro organismo de adquirir información y entender el mundo. Esto se ve claro en el diseño: es posible juzgar un par de zapatos por su textura, color y forma. Pero el usarlos –es decir caminar en ellos– nos permite conocer su comodidad, una dimensión imposible de inferir por otros medios.” (Frasca 2009 pág 42)

La *playformance* entonces describe como el jugador interactúa físicamente con el juego. La importancia del *input* radica en que traduce directamente acciones físicas del jugador a acciones del avatar dentro del juego.

Galloway destaca esta característica fundamental del videojuego y como le hace única respecto a otros medios masivos:

“Empecemos por aquí: si las fotografías son imágenes, y las películas son imágenes en movimiento, entonces los videojuegos son acciones.” (Galloway. 2007. pág 24)

“mientras los medios de comunicación de masas del cine, la literatura, la televisión y demás continúan enfrascados en varios debates en torno a la representación, la textualidad y la subjetividad, ha emergido en los últimos años un nuevo medio, los ordenadores y, en particular, los videojuegos, que no se basa en mirar y leer sino en provocar el cambio material a través de la acción. [...] La gente mueve las manos, el cuerpo, los ojos y la boca cuando juega a videojuegos.” (Galloway. 2007. pág 25)

3.2 Incorporación

La manera en la que el jugador se adentra a la experiencia del juego, como la internaliza y forma sentido para él es una relación corporal. El diseñador propone una experiencia, hay un ejercicio artístico al componer dicha propuesta, pero el jugador es quien pone la obra en acción.

El símil que hacemos con el teatro al principio de la investigación toma relevancia en este momento. Se podría decir que el jugador es un actor en una obra, donde lo importante no es que maneje el guion o sepa interpretar a su personaje a la perfección, sino que le interiorice de una

forma que ningún otro medio puede ofrecer. Interiorizar la estética, el *playworld* de un juego depende de que tanto el jugador pueda sentirse dentro de la obra, que tan certero haya sido el diseñador en su propuesta mecánica. Con las reflexiones y los conceptos que hemos trabajado hasta ahora, podemos realizar el siguiente esquema a modo de guía como antesala para revisar el último concepto (Véase imagen 27)

El esquema MDA resulta una herramienta excelente para entender el proceso de creación/consumo del juego. Y aunque funciona excelente con los juegos análogos, con el videojuego tiene una debilidad importante: No explica el mecanismo mediante el cual el jugador logra contactar con la estética del juego. Asume que el jugador tiene de antemano las herramientas necesarias para conocer el juego, como si de leer un manual antes de jugar se tratara o, mejor dicho, como si leer el manual no fuera parte de la experiencia de juego.

Dijimos que un jugador que nunca haya tenido un sistema de *input* en sus manos tendrá muchos problemas para en primera instancia acostumbrarse a este. Hay además una dificultad posterior, la de poder traducir de forma intuitiva acciones al juego. En primera instancia, un control pretende acercar al jugador al mundo del juego, pero quien lo desconoce sentirá el efecto contrario. Esta herramienta permite manejar un nuevo cuerpo, uno dentro de un espacio digitalizado, muy distinto al que estamos plenamente acostumbrados. Para caminar no hay que coordinar músculos en las extremidades inferiores, sino coordinar pequeños y precisos movimientos en las manos mediante un artefacto externo a nuestro cuerpo para que el avatar avance.

Gordon Calleja señala que el videojuego propone una nueva relación con los ordenadores:

“Games introduced us to a symbiotic relationship with machines that we took for granted. We grew up acclimatized to a technology that would not only entertain us and facilitate our work life, but would ultimately change the way we thought and operated socially.” (Calleja 2011 Pág 2)

Hay varias formas de definir la forma en la que las personas se “integran” a la experiencia de escuchar música, de ver una película.

Tenemos en primera instancia el concepto de identificación. Este concepto define los momentos en que el lector/espectador toma parte de la historia a través de las emociones que el relato le propone (Jacobsen. 2021. pág, 191) el relato transmite la sensación de estar en su lugar.

Este concepto pone las emociones como vínculo para “ponerse en el lugar”. Para el caso de los videojuegos, este concepto parece insuficiente. El jugador no es un mero espectador, se relaciona directa e intrusivamente con la obra. La identificación pone al espectador en relación unidireccional con la obra. Quien vea una película podrá interpretarla de múltiples maneras, construir su visión de la obra, pero la conexión emocional que tenga con esta no la modificara la obra materialmente. Permanecerá siempre de la misma forma influenciando solo de manera unilateral. Las emociones que siente por una obra de arte no actualizan ni modifican a la obra en sí.

“Este aspecto, como veremos, resulta relevante al momento de evaluar cómo funcionan estos mecanismos en los videojuegos. Al contrario del cine, como hemos visto, el jugador se encuentra en una situación que lo obliga a participar en el desarrollo del juego a través del control de las acciones del personaje. Su disposición es bastante distinta de la del espectador. La pregunta, en este caso, es si el jugador responde emocionalmente del mismo modo, o de un modo similar, al de otros medios audiovisuales. [...] No cabe duda de que el jugador se involucra en la ficción a través del personaje, pero en este punto pareciera que los mecanismos y sus efectos son distintos. Para Alfonso Cuadrado la situación es muy diversa. Para él, “la vinculación con el personaje en el videojuego no se produce a través de la identificación emocional sino del control de sus acciones” (2010, pág. 13).” (Jacobsen 2021. pág 195-196)

Otro concepto del que podríamos valernos es la inmersión.

“Outside of presence theory, immersion finds its most frequent use in the context of digital games. The application of the term, however, varies considerably: It is used to refer to experiential states as diverse as general engagement, perception of realism, addiction,

suspension of disbelief, identification with game characters, and more.” (Calleja, 2011. Pág 25)

Señala Calleja que este concepto se usa frecuentemente por parte de la industria del videojuego y que destaca una sensación de estar envuelto, posicionado en la obra gracias a su nivel de realismo o más bien por un despliegue técnico y gráfico que entrega simulaciones de alta escala. El concepto presenta problemas especialmente importantes para el videojuego. Calleja analiza variada literatura que refiere al concepto de inmersión para concluir que no existe un acuerdo en su definición, más que posicionar al espectador dentro de la obra por simular de manera espectacular un entorno, pero esto se pone en conflicto cuando analizamos determinadas experiencias de juego:

“Games like Tetris, Bejewelled (PopCap Games, 2001), or Eliss (Thirion, 2009) do not afford this kind of spatial habitation. There are at least two reasons for this. First, none of these games recognizes the presence of the player within a single location in its environment. In each case the player controls objects (blocks, gems, planets) without being embodied in any single in-game entity. Second, the game environment is represented in its totality on one screen; there is no element of continuous spatial navigation. This is also true of strategy games in which the player controls multiple miniatures or a collective unit such as a nation without being digitally embodied in the world through an avatar. By engaging with the game world as a map rather than as a spatial environment, the player remains in conceptual rather than inhabited space.” (Calleja, 2011. pág. 28).

Si somos capaces de “introducimos” en una obra sin que un espacio simulado posea un lugar designado para el avatar del jugador ni existen formas comunes de interactuar con el mundo real y el del juego, entonces la inmersión no parece ser la forma adecuada de entender como el jugador se relaciona con el videojuego. Calleja ofrece un análisis mucho más amplio, distinguiendo entre distintas formas de inmersión, pero aun así la aplicación de este concepto parece insuficiente.

Al no encontrar un concepto apropiado, decide proponer el concepto de incorporación:

“I therefore propose the metaphor of incorporation to account for the sense of virtual environment habitation on two, simultaneous levels. On the first level, the virtual

environment is incorporated into the player's mind as part of her immediate surroundings, within which she can navigate and interact. Second, the player is incorporated (in the sense of embodiment) in a single, systemically upheld location in the virtual environment at any single point in time.” (Calleja, 2011. pág 169).

De este modo, la incorporación es tanto la asimilación por parte el jugador del espacio que le rodea, tanto como un posicionamiento del jugador por parte de la máquina en determinada posición del entorno. Durante su obra, Calleja señala los muchos ámbitos en los que el videojuego envuelve al jugador y los caracteriza en 6 (Calleja, 2011): la síntesis de los movimientos posibles (kinestésico), el dominio del espacio habitable (espacial), la interacción con otros agentes, tanto jugadores como no jugables (compartida o *Shared* en su nombre original en inglés), la historia contada, tanto la del mundo del juego como la que se cuenta el jugador (el narrativo), los efectos estéticos del juego (el afectivo) y las reglas y objetivos de este (lúdico).

Estos 6 apartados pueden interactuar de formas muy distintas en cada juego, incluso no es necesario que estén todos presentes, pero Calleja reconoce a dos de ellos como la piedra angular de la experiencia de la incorporación: el kinestésico y el espacial.

“Kinesthetic involvement and spatial involvement combine in the process of internalizing the game environment. Players must be capable of movement, the ability to navigate space, in order to be involved with, and later internalize, the spatial dimensions of the game environment. Until players learn to move in the world, they cannot engage with its spatial dimensions. A player of Counter-Strike: Source (Valve Software, 2004) cannot appreciate the significance of the spatial layout of a map until he can move, jump, and shoot with adequate fluidity. Once the controls are learned and rudimentary movement and interaction no longer require conscious attention, space can be better appreciated and learned.” (Calleja 2011. Pág 170)

El concepto de incorporación no solamente responde de forma efectiva como el jugador logra introducirse en el videojuego, sino que también explica por qué la experiencia general de juego cambia tanto en relación a si estamos o no acostumbrados a manejar controles, si somos

capaces de interactuar de forma correcta con el diseño del *input* y si tenemos desplante en cómo el juego propone el movimiento.

Ahora debemos recordar la sexta característica del juego propuesta por Huizinga, la extravagancia (Huizinga. 2007. Pág. 27). Sí para ser un buen jugador en los juegos tradicionales debemos saber interpretar bien nuestro papel, en los videojuegos para ser buen jugador debemos estar plenamente incorporados al juego. El no tener dominio kinésico ni espacial merma cualquier experiencia de juego. Así mismo, tener dominio de estos dos apartados, es el primer paso para poder tomar la actitud de juego propia del Mimicry (Caillois, 1986. Pág 52), dejarse llevar por la ilusión y encarnar un personaje, aceptando la ilusión de este universo cerrado y ficticio exige estar plenamente incorporado en el juego.

Habiendo encontrado la pieza faltante del esquema MDA para describir la forma en la que el jugador se acerca al videojuego, podemos hacer otro análisis de caso en profundidad.

3.3 Dark Souls y la frustración.

Dark Souls (FromSoftware 2011) es un juego RPG de acción novedoso en muchos sentidos. Mucho de lo que hace grande a este juego ya lo tenía el anterior título de la compañía y precuela espiritual: *Demon Souls* (FromSoftware 2009), pero sería en este juego que las mecánicas propuestas por su antecesor tomaron mayor solidez.

Antes de adentrarnos en la descripción del juego, debemos justificar su elección con los criterios que elegimos en el capítulo 2, a saber: valoración positiva por parte de medios especializados, ser influyente en el medio, ser relevante culturalmente y ser de amplio conocimiento del investigador.

Respecto a su valoración positiva: en www.metacritic.com cuenta con una puntuación de 89/100 a la fecha. Cuenta con 66 reseñas de medios especializados. ninguna de ellas es negativa y solo tres son inferiores a 80

La influencia de este juego es innegable. Muchos títulos han tomado inspiración directa de lo que hace único a este juego, creando de paso un nuevo género de videojuegos: los llamados *Souls-like*. Entre ellos, podemos mencionar títulos como *Blasphemous* (The Game Kitchen 2019) o *Lies of P*

(Round 8 Studio, 2023). Además de servir de inspiración para otros juegos, este es recordado como un título particularmente difícil de jugar, a tal punto que se le usa como sinónimo de altos niveles de dificultad en un juego: “I Wanna be The Guy (O'Reilly, 2007) es el *Dark souls* de los juegos de plataformas”

Una búsqueda en Google Scholar muestra 501.000 artículos académicos que le mencionan, habiendo en el ámbito de la psicología y la salud mental, la arqueología y la narrativa. Una búsqueda general en Google revela 285.000.000 entradas relacionadas, entre gameplays, reseñas, imágenes, videos, etc.

Por último, este juego es de amplio dominio del investigador.

Ahora que el criterio ha sido satisfecho iniciaremos el análisis del juego. Si en el capítulo anterior realizamos el análisis desde la perspectiva del desarrollador, indagando en cómo los elementos del juego fueron diseñados para dar determinada experiencia estética esperada, para este juego el análisis será en sentido inverso, desde la perspectiva del jugador, como este debe lograr incorporarse al juego y como este mismo proceso es el que permite que el juego sea la experiencia que pretende.

Vamos a lo primero y más destacable: *Dark souls* es un juego difícil. Se inicia en un tutorial que nos enseña que hace cada botón del control, pero una vez mencionado esto el juego nos pone en una *BossFight*, un encuentro contra un enemigo poco común y considerablemente más fuerte (Véase imagen 28). Así como los animales salvajes de la sabana deben ponerse de pie rápidamente después de nacer para evitar a los depredadores, el jugador debe hacer lo mismo. Esto puede ser visto como una elección de diseño hostil contra el jugador, pero esto es así porque el mundo que el juego plantea es hostil.

El juego consiste en la ardua misión de nuestro protagonista, un no-muerto anónimo sin pasado, que debe peregrinar al antiguo reino de los grandes señores (algo así como los dioses de este mundo) con el propósito de revertir una vieja maldición que asola a la raza humana desde tiempo inmemorial: La maldición de los no-muertos. Esta maldición hace de quien la padezca un inmortal, o más bien, un muerto vivo. Los malditos, a quienes se les conoce como “huecos”

(*Hollow* en inglés), al morir tarde o temprano vuelven a ponerse en pie. Sus cuerpos no conservan la frescura de un ser vivo por lo que lentamente sus cuerpos se pudren hasta lucir como verdaderos cadáveres. No obstante, la persona sigue consciente. Después de tanto morir sin encontrar el descanso, el portador de la maldición enloquece, volviéndose un peligro para quienes le rodean (Véase imagen 29).

Los pilares fundamentales de su jugabilidad son tres:

En primer lugar, está el sistema de combate. Es un simulador de combate medieval fantástico. Lucharemos con espadas, arcos, hachas, escudos y armaduras. El combate es especialmente complicado de dominar en este juego. El ataque más sencillo del enemigo más débil puede resultar mortal para el jugador. El estilo de combate que el juego propone obliga a tomarse las cosas con calma y no abusar de apretar botones de forma acelerada, pues no tenemos energía infinita. Tenemos una barra que se agota rápidamente al realizar tres o 4 ataques básicos de forma consecutiva por lo que debemos atacar, tomar distancia para recuperar el aliento y luego volver a atacar. Esquivar también es importante, si el ataque básico de un enemigo sencillo puede ser grave, el ataque de un *boss* simplemente será devastador.

En segundo lugar, está la gestión de recursos. El juego funciona con una moneda común que hace de dinero, de experiencia y de material de creación: las almas. Al derrotar a un oponente, absorbemos las almas que este traiga consigo. Estas almas las usaremos para subir de nivel, para comprar y para crear objetos.

En tercer lugar, está la muerte. Sí, morir en este juego es parte activa de las mecánicas. habíamos comentado que, en norma general, los videojuegos no contemplan la muerte como parte de la narración que se lleva a cabo. La pantalla de *game over* suele llevar a un momento anterior a la historia con el propósito de volver a intentar el desafío. En *Dark Souls*, por el contrario, la muerte, en términos de los tipos de acción de Galloway, es una acción diegética de la máquina. Al ser un no muerto, la historia no se detiene con nuestra caída. De hecho, la usa mecánicamente. Cada vez que morimos, perdemos todas las almas que no hayamos invertido en niveles, objetos y equipamientos, haciendo de la muerte un verdadero dolor de cabeza. No obstante, no todo está

perdido, una vez resucitamos aparecemos en la hoguera más cercana, una suerte de tótem en el que podemos descansar, subir de nivel, transportarnos entre zonas, recargar nuestra reserva de curaciones, entre otras (Véase imagen 30). Cada vez que aparezcamos en una hoguera todos los enemigos de la zona revivirán (recordemos que este mundo está plagado de muertos vivos), por lo que una zona anteriormente limpiada de enemigos volverá a ser peligrosa. Al resucitar nuestras almas perdidas nos estarán esperando justo en el último lugar donde hemos muerto. El juego nos ofrece la posibilidad de recuperar lo perdido, pero solo puede haber un punto de muerte a la vez. Si volvemos a morir camino a nuestras almas perdidas, perderemos todo el botín.

Si el combate es desafiante, el botín (las almas) son valiosas y la muerte es severamente penalizada, el jugador debe doblar sus esfuerzos para mejorar en el juego. Esta sensación de hostilidad y de desafío del juego va de la mano con el mundo oscuro y decadente propuesto por el juego. Si el juego fuera decadente, pero sencillo, la experiencia sería quizás más frenética. Si fuera complejo, pero no decadente, sería un juego que apele al absurdo como *Syobon Action* (Chiku. 2007).

Sánchez Coterón usa el concepto de *masocore* para referirse a juegos con cuevas de dificultad intencionalmente elevadas:

“El término masoquismo hace referencia a la obtención de placer al ser víctima de actos de crueldad o dominio. Esta es la raíz de la expresión anglosajona Masocore, pero también el núcleo del concepto, que denomina a un tipo de videojuegos con modelos de jugabilidad que frustran de algún modo las expectativas iniciales del jugador estándar y sacian las de alguno otro tipo de jugadores” (Sánchez Coterón, 2010. Pág. 65)

“el Masocore, en su núcleo creativo, parece hablarnos de una postura estética por parte del diseñador muy al margen de las corrientes predominantes. Este tipo de juegos trabajan con la frustración como discurso estético, con la satisfacción de llevar más allá del desaliento al jugador” (Sánchez Coterón, 2010. Pág. 66)

“El masocore que he denominado instrumental es quizás la más conocida de todas las tendencias del género. Nos referimos a aquellos juegos cuyo nivel de desafío es tan alto que

en algunos casos roza lo absurdo y que parecen pensados en exclusividad para un público objetivo como es el del jugador experimentado, curtido en mil partidas, con una coordinación y control extremo de la motricidad fina sobre el mando de juego. Juegos que retan las habilidades de los usuarios de dedos hábiles y mentes más rápidas.” (Sánchez Coterón, 2010. Pág. 66-67)

No sabríamos decir con certeza si Dark Souls esperaba llegar a un público de nicho como podrían ser los fans del *masocore*, pero dos cosas son seguras. La primera es que el juego requiere más de una partida para comprenderlo. La primera *run* del juego nos sirve para poder adecuarnos a sus exigencias, para aprender a incorporarnos. Luego, en la segunda, podemos disfrutar otros matices del juego, como explorar o hacer uso de sus mecánicas RPG, aprender a subir nuestras estadísticas y buscar las armas y armaduras más apropiadas para el estilo de juego que queramos llevar.

La segunda es que el juego en su diseño, no pretende “llevar de la mano” al jugador durante el desarrollo de la experiencia. El tutorial es preciso y conciso: este botón hace A, este botón hace B, el resto de la jugabilidad deberá ser descubierta. Aunque no está claro si el juego tiene al público *masocore* como objetivo, Miyazaki, su director y diseñador, declara que es la clase de juego que a él le gustaría jugar:

“Critics writing about the game have called you ‘cruel’ and ‘sadistic’ – to mention a few of the more polite adjectives. Are those fair accusations, given the game’s extreme difficulty?”

If I had to say for myself, it’s actually the opposite – I’m more masochistic. Because I created Dark Souls while thinking about what type of game I would personally like to play. I wanted somebody to bring out a really sadistic game, but I ended up having to make it myself.” (Edge Staff. 2012)

No es solo en el dominio del *input* donde el juego deja al jugador a su libre y accidentado aprendizaje. Habíamos mencionado en el capítulo 2 que el trabajo del Team Ico había sido de inspiración para el desarrollo de este juego. Estos comparten varios elementos en común, como el

diseño del mapa. La similitud no se encuentra en el contenido de este, puesto que *Shadow of the Colossus* transcurre en enormes tierras abandonadas a la mano de la naturaleza mientras que *Dark Souls* transcurre en mazmorras, castillos abandonados y paisajes mágicos. En *Shadow of the Colossus* los únicos oponentes son los colosos, mientras que *Dark Souls* está plagado de enemigos. El punto similar que tienen en común es la interconexión. En *Shadow of the Colossus* parte de la aventura consiste en la búsqueda del coloso a través de este enorme mapa guiados por el brillo de la espada, en *Dark Souls* todo está interconectado, como si de caminar de un pueblo a otro se tratara. Existe una coherencia entre los paisajes que ofrecen ciertas localizaciones y distintos escenarios. Dichos escenarios tampoco están cerrados al jugador en prioridad de sus objetivos, este es libre de explorarse. Si una puerta a determinada zona requiere una llave, muy probablemente haya otro camino para llegar. No obstante, el que la puerta esté cerrada puede más bien ser una estrategia persuasiva por parte del juego. La puerta estaba cerrada por algo, y ese algo puede que sea peligroso.

“Zelda producer Eiji Aonuma thinks it's "a sin" to let players get lost in a game, and that has ultimately led to the series holding players' hands throughout. Conversely, the Souls games give players very little in the way of instruction or direction. You don't even implement a map in-game. Why?

Our goal was to allow players to do what they want, define their own goals, make their own discoveries, embrace their own values, and find their own interpretations. Core to that was the importance of getting lost. This gives value and meaning to finding one's way. Also, we're just not very nimble when it comes to giving good guidance, and rather than try to overcome our own shortcomings, we decided to focus on things that we were good at.”
(Mielke. 2016)

“The vast, seamless world of Lordran is one of the game's greatest achievements. What kind of design principles guided its construction?

Because the entire world in *Dark Souls* is connected, it had to look natural as players walk from one area of the map to the next. However, we didn't want to bore players by having

everything just look the same, so our design process this time was executed with emphasis on providing variation in the map within a reasonable scope and introducing changes naturally. [...] this time we were actively considering how to connect everything together and lose that sense of disconnection. We tried to take advantage of the continuity by letting players feel the differences as they travel from one area to another. The idea was that the higher-up area would be more beautiful, more fantastic, then as you literally walked down the stairs into a deeper, nasty, muddy area like Blighttown, you'd be able to experience the change. If you're just jumping between areas, you immediately see the contrast but you don't feel the change gradually happening.” (Edge Staff, 2012)

Otra cosa que tienen en común es el uso de la música. Ninguno de los dos juegos usa banda sonora para acompañar la acción del jugador durante la exploración de sus mundos, excepto cuando hay luchas contra jefes. *Shadow of the Colossus* usa la ausencia de música para aumentar la sensación de solemnidad y pureza del mapa, pero *Dark souls* usa este vacío musical para destacar lo muerto y estéril de su mundo.

“En el resto del mundo no hay música. Tiempo atrás hubo gente por estos pasillos, viviendo en estas casas, comerciando en estas plazas, pero ya no están y la música que les acompañaba tampoco. [...] Ahora solo queda el silencio y la poca música que queda no está hecha para ti, sino contra ti.” (Jaime Altozano. 2018. min 2:25 - 3:38)

El juego no invita al jugador a empaparse activamente de la historia, porque quedan ya pocas bocas capaces de relatarla. El mundo es peligroso, pero quedarse eternamente a medio morir parece un destino más terrible. Si la muerte en este juego es una acción diegética de la máquina, dejar de jugar es una acción diegética por parte del jugador. Nuestro avatar simplemente deja de buscar romper la maldición y se entrega al letargo que lentamente le terminara de volver un *hollow*, volviéndose una amenaza para quien le rodea. Quien se frustra al no poder incorporarse al juego sucumbe ante la maldición. Solo quien realmente domine las mecánicas propuestas y comprenda cómo funciona el espacio de juego de un modo que sólo la incorporación lo permite, será capaz de romper la maldición y llegar al final del juego.

CONCLUSIÓN

El juego en su acepción general se muestra como una actividad cargada de sentido estético y artístico, característica presente también en jugar a un videojuego. Estos últimos tienen relevancia cultural y en su creación hay injerencia artística en pro de generar en el jugador una experiencia esperada determinada. Su diseño plantea interacciones que producen experiencias estéticas y emotivas mediante mecánicas de juego interrelacionadas que conforman una jugabilidad concreta e intencionada.

El videojuego como experiencia artística no depende exclusivamente del trabajo del diseñador, sino también de la participación activa corporalmente y no trivial del jugador. Este pone en marcha el juego, incorporándose a la obra y poniéndola en marcha.

De esta forma, el videojuego resulta ser un medio artístico independiente tanto por el planteamiento de mecánicas por parte del diseñador como por su ejecución y dinamización de estas por parte del jugador.

REFERENCIAS

Bibliografía

- AARSETH, E. (2007). *Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos*. En: *Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura*. Revista Artnodes. N.º 7. UOC.
- CAILLOIS, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. Fondo de cultura económica. México
- CALLEJA, G. (2011). *In-Game: From immersion to incorporation*. The MIT Press, London
- CRAWFORD, C. (1986) *El arte del diseño de juegos con microcomputadoras*. La colina. España
- FRASCA, G (2009) *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*. En Revista Comunicación, N° 7, Vol.1
- GADAMER, G. (1991) *La actualidad de lo bello*. Paidós. Barcelona
- GALLOWAY, A. (2007). «Acción del juego, cuatro momentos». En: «Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura». Revista Artnodes. N.º 7. UOC
- GALLOWAY, A. (2006) *Gaming: Essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press. Minneapolis
- HUERTAS CALDERÓN, D., MONTILLA BUITRAGO, H. & VALENCIA QUECANO, L. I. (2022). *Controles de videojuegos: análisis y comparaciones históricas*. Editorial Politécnico Internacional. Recuperado a partir de <http://revistapiensapinter.co/index.php/editorial/article/view/203>
- HUIZINGA, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza/Emecé. Madrid
- JACOBSEN, U. (2021) *De los videojuegos narrativos. Nuevas formas de vivir historias* [Tesis Doctoral] Universidad de Valparaíso
- HUNICKE, R. LEBLANC, M. ZUBEK, R. (2004). *Mechanics, Dynamics, and Aesthetics: A Formal Approach to Game Design and Game Research*. San José.

- SALEN, K. y ZIMMERMAN, E. (2004) *Rules of play - Game design fundamentals*. The MIT Press, Cambridge.

-SÁNCHEZ COTERÓN, L. (2012) *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseños de juegos en prácticas de creación contemporáneas* [Tesis doctoral] Universidad Complutense de Madrid

-SÁNCHEZ COTERÓN, L. (2010) *Masocore: La estética del atropello*. En: *Mundo Pixel* [Revista] Nº3.

-SNIDERMAN, S. (1999) *Unwritten Rules*. Extraído de *The Life of Games*.
<http://www.gamepuzzles.com/tlog/tlog2.htm>.

Videografía

-Canal LeaLTudo (6 de diciembre de 2013) FUMITO UEDA INTERVIEW - Shadow of the Colossus and ICO Designer - Secrets Revealed [Archivo de video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=G2svF-fV4VU>

-Canal misterios con pablo (1 de agosto de 2021) *Fumito Ueda explica cómo creó Shadow of the Colossus - Video Documental en español* [Archivo de video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=DKsUBidwX7A>

-Canal Dayoscript (10 de septiembre de 2017) *La evolución del shooter [Primera parte] DOOM* [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=uOqsBcvUF54>

-Canal Jaime Altozano (22 de octubre de 2018) *Los secretos de la música de Dark Souls* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=LjKAQ-zI5Ns>

Ludografía

-CROWTHER, W. & WOODS, D. (1977) *Colossal Cave Adventure*

-O'REILLY, M. (2007) *I Wanna be The Guy*

-ONLINE SYSTEMS (1980) *Mystery House*

-REDOCTANE (2005) *Guitar Hero*

- VALVE (2020) *Half life: Alyx*
- VALVE (2004) *Half life 2*
- HELLO GAMES (2016) *No Man's Sky*
- NINTENDO (1985) *Super Mario*
- UBISOFT (2003) *Prince of Persia: Sands of Times*
- DICE (2008) *Mirror's Edge*
- TEAM ICO (2005) *Shadow of the Colossus*
- FROMSOFTWARE (2011) *Dark Souls*
- MIRO HAVERINEN (2018) *Fear and Hunger*
- CAPCOM (1996) *Resident Evil*
- INFOGRAMES (1992) *Alone in the Dark*
- NINTENDO (1986) *Metroid*
- KONAMI (1986) *Castlevania*
- THE GAME KITCHEN (2019) *Blasphemous*
- ROUND 8 STUDIO (2023) *Lies of P*
- ID SOFTWARE (1993) *Doom*

Entrevistas

- CHRONIC'ART (2008) *A puzzling duo: Interview with Fumito Ueda and Kenji Kaido*

[Entrevista]

extraída

de:

<https://web.archive.org/web/20081121052939/http://www.tigmagazine.com/puzzlingduo.html>

-GAMEPLAYER (2008) *Report: Fumito Ueda at the Nordic Game Conference (2008)* [Entrevista]
extraída de:

<https://web.archive.org/web/20081017100158/http://www.tigmagazine.com/nordic08.html>

-TAYLOR, J (2019) *Interview Extra: Fumito Ueda (Ico, Shadow of the Colossus, The Last Guardian)* Extraída de: <https://caneandrinse.com/fumito-ueda-interview/>

-MIELKE, J. (2016) *'Dark Souls' Creator Miyazaki on 'Zelda,' Sequels and Starting Out.* extraído de:

<https://web.archive.org/web/20161005123700/http://www.rollingstone.com/culture/news/dark-souls-creator-miyazaki-on-zelda-sequels-w443435>

-EDGE STAFF (2012) *Dark Souls' grand vision.* extraído de:

<https://web.archive.org/web/20120203215710/http://www.edge-online.com/features/dark-matters-0>

Ilustraciones



(Imagen 1) Guitar Hero



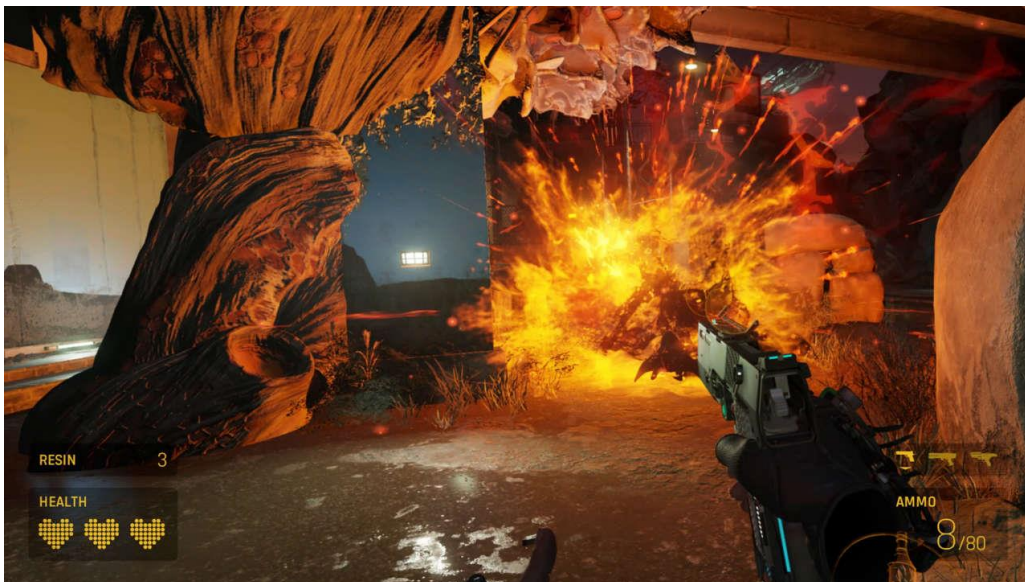
(Imagen 2) DualShock 2, control oficial de la PlayStation 2



(Imagen 3) Guitar controller, control específico para Guitar Hero y Rock band



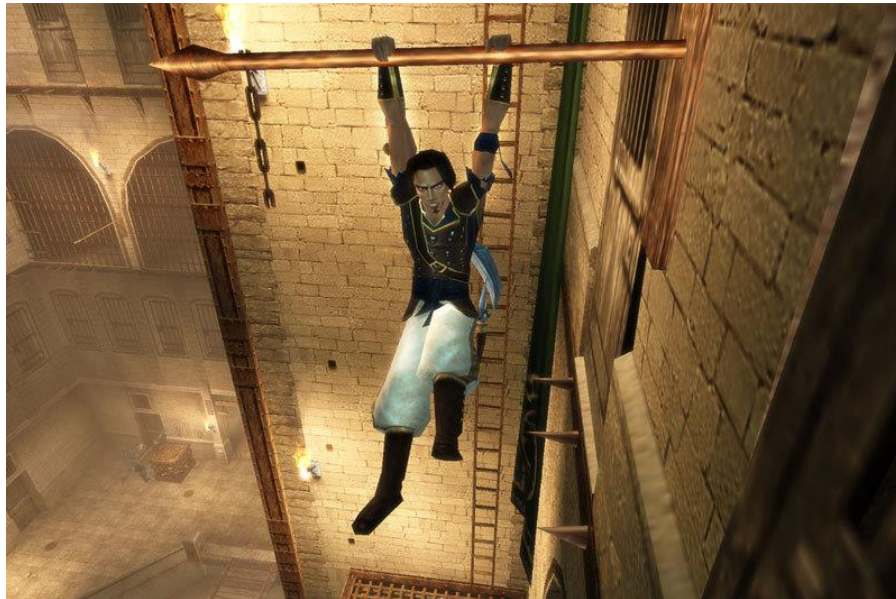
(Imagen 4) Half Life Alyx con tecnología VR



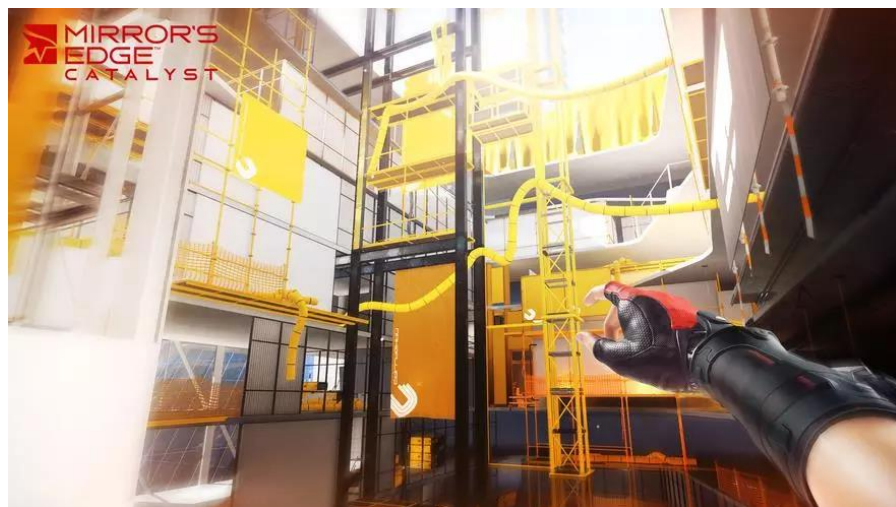
(Imagen 5) Half Life Alyx con teclado y ratón



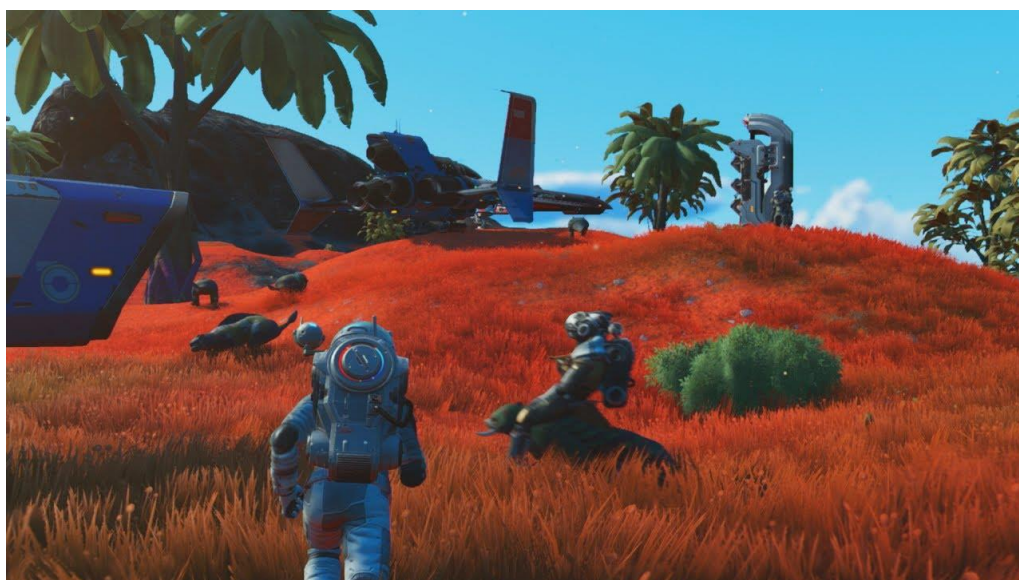
(Imagen 6) Super Mario



(Imagen 7) Prince of Persia: Sands of time



(Imagen 8) Mirror's edge



(Imagen 9) No Man Sky



(Imagen 10) Half Life 2, soldado arrojando la lata



(Imagen 11) “Lapa” de Half life 2

Matrimonio		Equipar		Optimizar	Quitar todo
Ataque	176 →	Arma	⚔	Pecado Azul	
Defensa	126 →	Escudo	🛡	Escudo Emblema de Águila	
M. Ataque	16 →	Cabeza	👤	Bacnete demacrado	
M. Defensa	16 →	Cuerpo	🛡	Armadura de placas demacrada	
Agilidad	10 →	Accesorio	🌐	Alma de Cuervo	
Suerte	32 →				

(Imagen 12) Tabla de estadísticas y menú de equipamiento. Fear And Hunger



(Imagen 13) HUD de Dark Souls 3



Interface (Imagen 14) HUD de Half Life Alyx.



(imagen 15) Super Metroid



(imagen 16) Castlevania: Symphony of the Night



(Imagen 17) Resident Evil



(imagen 18) Alone in the Dark



(Imagen 19) Wander a caballo, usando su espada para localizar la guarida del coloso



(Imagen 20) Wander encarando al tercer coloso



(Imagen 21) Wander por asestar el golpe final al tercer coloso en uno de sus puntos débiles.



(Imagen 22) Wander sobre el coloso, Hud del personaje en la esquina inferior derecha



(Imagen 23) Wander corrompido

```
.RUN ADV11
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?
YES
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.
```

(Imagen 24) Colossal Cave Adventure



(Imagen 25) Mystery House



(imagen 26) Doom



(Imagen 27) Esquema de la investigación.



(Imagen 28) Primera *BossFight*



(Imagen 29) *Hollows* armados



(Imagen 30) Hoguera