

Revista Electrónica de Investigación en Filosofía y Antropología
NUMERO 3 (Junio 2014)
Editor: Decanato de Filosofía. UNED
ISSN: 2340-4442

Andrés Alonso Moutas
Dpto. Filosofía Y Filosofía Moral y Política.

Estética y teoría del videojuego.

Voy a realizar esta presentación atendiendo a los cinco siguientes puntos:

1. ¿Por qué la investigación?.
2. Metodología: Cómo lo he hecho y por qué es pertinente.
3. Estado del tema: El mundo de los videojuegos.
4. Nuestra postura: Hipótesis que defendemos.

1. ¿POR QUÉ LA INVESTIGACIÓN?

Una cosa importante a tener en cuenta es cómo llegué al tema. Lo primero que quiero dejar claro es que yo no soy filósofo y tampoco un fanático de los videojuegos. Que hayamos acabado haciendo una investigación en este ámbito ha sido debido a una conjunción de contingencias e intuiciones.

No obstante, esto ha tenido sus ventajas, ya que nos ha permitido ver todo desde una perspectiva antropológicamente desprejuiciada.

Por otro lado, el académico, pretendíamos cubrir un área nueva dentro del proyecto de investigación en Estética del departamento. Como es bien conocido, la Estética tiene, desde sus inicios, un compromiso casi ineludible con lo actual, lo moderno. Una de sus tareas más complicadas es dar cuenta de las fluctuaciones de la sensibilidad, de lo contingente, de lo nuevo. De eso es de lo que nos avisaba Baudelaire en *El pintor de la vida moderna*; o Kant cuando nos hablaba de una *crítica viva*.(que hace que no sea reducible a concepto y sea capaz de reinventarse una y mil veces).

Es respecto a estas premisas que creemos que éste es el momento de los videojuegos.

Hoy en día ya no puede haber ninguna duda de que el videojuego es el fenómeno cultural con el crecimiento y el desarrollo más rápido de la historia de la humanidad: tan solo 40 años. Podemos trazar los niveles de repercusión que han alcanzado los videojuegos tanto desde un punto de vista demográfico, como económico. En estos momentos existen muchos más jugadores y jugadoras que nunca. Prueba de ello es un estudio realizado este año por la ISFE (*Interactive Software Federation of Europe*) donde estimaban que el 25,4% de los adultos que residen en Europa juegan a videojuegos. Esto supone más de 95 millones de adultos. Otro dato de contraste, y de gran actualidad, fue el lanzamiento de *Gran Theft Auto V*, buque insignia de la compañía inglesa Rockstar, que ha marcado un hito histórico al lograr recaudar 800.000.000 \$ en las primeras 24 horas de su lanzamiento.¹

Como todo fenómeno cultural, los videojuegos están preñados no sólo de dimensiones económicas, sino sociológicas, antropológicas, filosóficas, políticas... El núcleo de esta investigación radica en que, para nosotros, el motor del videojuego es que es predominantemente un movimiento estético. Por lo que ha convencido tan rápido a tanta gente es debido a las dimensiones estéticas y artísticas que *pone en juego*. Con esto, no queremos decir que el resto de dimensiones sean descartables. Como decía John Dewey en *Art as Experience*: No hay experiencias puras totales. Las experiencias estéticas son aquellas cuya dimensión dominante es ese aspecto.

2. METODOLOGÍA

Hay cosas que he escrito en la introducción que también podrían haber ido aquí. Como por ejemplo, qué significa escoger un tema que sea acorde a tu materia. Voy a obviar un poco lo que pudiera repetirse y centrarme un poco en mi método técnico de trabajo.

Primero, una premisa: ¿Cómo empezar?. Uno se incorpora a un grupo de investigación ya existente; con lo cual, hay que buscar algo nuevo que aportar al bloque teórico que ya desarrolla el grupo. Esto parece obvio pero es clave recordar que el trabajo previo va a ser la base del mío.

La aproximación al tema, para avanzar rápido, la hice a través de artículos y textos cortos. Este trabajo hay que hacerlo todo el rato, ya que es el que nos permite saber el estado de la cuestión con rapidez. Además, es la base sobre la que se puede construir

¹<http://www.meristation.com/playstation-3/noticias/grand-theft-auto-v-recauda-mas-de-800-millones-de-dolares-en-su-primer-dia/1535995/1902545>.

una bibliografía básica. Esto es lo que yo denominaría un *nivel táctico*, o trabajo de campo. A partir de ahí empieza el *nivel operacional*. Aquí es donde nos tenemos que manejar, porque es lo que permite conectar los niveles *táctico* y *estratégico*. Es decir, empezar a razonar, trabajar esa bibliografía (ampliando o acotando). Lo llamamos *operacional*, porque la idea es no perder de vista nuestro objetivo y mantiene en equilibrio los otros dos. La idea general es saber *qué es lo que hay*.

En nuestro caso ha devenido fundamental, ya que nosotros teníamos que forjar una opinión de la que carecíamos, sobre un discurso al que nos incorporábamos, pero que ya nos preexistía.

Aquí cabe destacar que esta investigación en particular sería imposible sin contar con las ventajas que nos da Internet. Es algo obvio que, tanto el propio internet, como los videojuegos son hijos de una misma revolución tecnológica y se han gestado a la vez. Internet es el hogar de las comunidades de *videojuegueros*.

Por último, una parte muy importante de esta investigación se basa en la siguiente premisa: Desarrollar un tema, no es sólo acumular información y problemas y organizarlos y solucionarlos. Para conocer un problema hay que vivir ese problema: hay que hacer comunidad. En este aspecto me he integrado en todas las asociaciones e iniciativas que he encontrado. Ha sido muy importante la búsqueda de compinches, *sparrings*, contrincantes...

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN: El mundo de los videojuegos

Historia de los videojuegos, como ya he dicho antes, tiene apenas 50 años y conoce un desarrollo vertiginoso. En este tiempo ha pasado por: hobby de sótano o laboratorio a hurtadillas; reinventar las salas de juego; ocho generaciones de videoconsolas; un desarrollo paralelo de comunidades para PC; una *Edad de Oro* y dos grandes crisis (una económica y otra social). Ha pasado de pequeños estudios a grandes multinacionales y otra vez a pequeños (Grandes Multinacionales y estudios Indi). Han aparecido dos circuitos complementarios (Hardcore-gaming, Casual-Gaming). Y de un tiempo a esta parte, y lo que a nosotros más nos interesa, se han escrito toneladas y toneladas de papel. Recomendando a cualquiera, por ejemplo, que eche un ojo a la cantidad de artículos que existen en Wikipedia y a la rigurosidad con que están escritos.

Teniendo esto como un trasfondo inapelable, lo que en este caso nos atañe es la *historia de la teoría del videojuego*. Aunque ya hay algunos textos interesantes casi

desde los inicios del medio, realmente, la reflexión sistemática y continuada comienza con *la segunda crisis* de la que hablé en el párrafo anterior. En pocas palabras: Psicólogos, padres y demás bienhechores de la comunidad logran en 1993 que el senado de los Estados Unidos realice una audiencia para analizar la repercusión de negativa de los videojuegos sobre los ciudadanos. Cabe decir que no ganaron, pero sí denigraron².

A pesar de que todo se quedó en nada, el debate sí estuvo preñado de conclusiones interesantes sobre lo que constituye un videojuego. Se analizaron dos aspectos que son fundamentales: 1. los del *hecho* (los videojuegos son dañinos porque en ellos se comenten actos por decisión propia); y los de *contenido* (llegan a tal realismo gráfico que hace mucho más posible que esos actos reviertan en la vida real).

Es a partir de ese momento, cuando este tipo de ideas empiezan a extenderse, que los amantes del videojuego ven la necesidad de una apología y una legitimación. De ese modo, en los años siguientes aparecen los primeros tratados teóricos como: *Qui a peur des jeux video?* (1993) De los hermaos Le Diberder en Francia³. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* de Aspen Aarseth⁴ y *Hamlet on the Holodeck* de Janet Murray⁵; los dos en 1997. *Trigger Happy* de Steven Poole en el 2000⁶. También en 2001 se funda la primera revista académica específica sobre videojuegos, *Game Studies*. Y, por poner un último ejemplo, en 2002, Cahiers du Cinema lanza un especial sobre videojuegos.

Tras estos primeros ejemplos, en la década siguiente se suceden gran cantidad de estudios sistemáticos hasta nuestros días.

A continuación describiré brevemente lo que yo creo que son las tres grandes tendencias de estos estudios y su evolución hasta la actualidad:

1. Tendencias Narratológicas: Su punto central es el contenido de los videojuegos, tanto ficcional como narrativo. Son las primeras en aparecer y suelen usar argumentos provenientes de otros debates. Como por ejemplo: Por un lado, los debates del post-estructuralismo (ideas de descentralización, fin de grandes narrativas. Relación

²Para más información: Tristan Donovan, *Replay: The History of Video Games* (Yellow Ant Media Ltd, 2010).

³Alain Le Diberder y Frédéric Le Diberder, *Qui a peur des jeux videos ?* (La Découverte, 1993).

⁴Espen J. Aarseth, *Cybertext: perspectives on ergodic literature* (JHU Press, 1997).

⁵Janet Horowitz Murray, *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace* (Free Press, 1997).

⁶Steve Poole, *Trigger Happy* (Fourth Estate Paperbacks, 2001).

Autor/lector/texto). Por otro lado, también del debate de la realidad virtual (múltiples caminos, narraciones que se adaptan al lector). Probablemente las autoras más importantes de estas tendencias sean Marie-Laure Ryan y Janet Murray. Un punto importante es que este tipo de obras se suelen centrar en el resultado final o metafórico de las obras. Una rama de estas mismas tendencias que ha llegado con más fuerza hasta hoy es la introducida por Henry Jenkins, que nos propone pensar las obras como una idea-mundo que conoce su desarrollo en muchos medios simultáneos; como por ejemplo *Star Wars*⁷. El concepto clave aquí es la *remediación*. Esta idea fue desarrollada por Bolter y Grusin en su libro de 2000: *Remediation: Understanding New Media*⁸.

2. Tendencias ludológicas: Estas son las primeras tendencias específicas sobre videojuegos y surgen por contraposición a las otras. Las figuras más destacadas son Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, o Jesper Juul entre otros. Y su centro de atención está una recuperación de la idea de *jugar al juego*. Parten de análisis teóricos clásicos sobre el juego como los de Huizinga (1938) o Callois (1958). Para ellos en los videojuegos la narración es solo atrezzo. Lo más importante es el concepto de *juego en cuanto conjunto de reglas* (en algunos casos se llega incluso a hacer una asunción equiparar las *reglas del juego* con los *algoritmos* que componen los programas). Los autores de esta tradición son también los primeros en diferenciarse académicamente: Son los que acuñan los *Game Studies*, y hacen revistas específicas. A partir de este tipo de estudios también surgen los *videojuegos experimentales*. A partir de su interés exclusivo en la *idea de juego*, esta rama acaba tratando muchos más temas como los juegos tradicionales, antropología del juego y recuperan también la *teoría de juegos* de la economía. Todo esto ha desembocado hoy en día en el interés por eso que ahora llaman la *Gamificación*.

3. Tendencias cinético-lumínicas. Por lo general, otros investigadores suelen quedarse con las dos tendencias anteriores, pero a mí siempre me ha parecido que no es justo; por eso añado esta tercera. El texto más representativo de esta tendencia sería el *Trigger Happy* de Steven Poole. La idea central de esta variante es la manipulación y el movimiento dentro del propio videojuego. A diferencia de las otras dos ésta entronca teóricamente mucho mejor con una tradición olvidada del mundo del Arte. Aspectos cinético-lumínicos que han tratado autores como Humberto Eco, Simón Marchán Fiz o Frank Popper. La claves aquí serían variabilidad y permutaciones. El placer del

⁷Henry Jenkins, *Convergence culture: where old and new media collide* (NYU Press, 2006).

⁸Jay David Bolter y Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, 1st ed. (The MIT Press, 2000).

movimiento en el juego; un aspecto meramente performativo. Aquí cobran mucho más importancia los interfaces y la sensibilidad: el *gamefeel*. Llega hasta hoy renovada también por los nuevos periféricos, interfaces de movimiento, realidad aumentada, etc.

Una de las teorías que afirmamos con más convicción es que existe un discurso transversal común a estas tres grandes ramas. A nadie sorprenderá por básico que sea su conocimiento de los videojuegos que los argumentos que se esgrimen popularmente, tanto en contra como a favor, son estructuras provenientes de debates sobre la *artisticidad* de un medio. Analizando estos debates nos podemos dar cuenta de esos *parecidos de familia*. La forma de hablar y relacionar las experiencias, categorías, conceptos, etc. pertenecen al gran discurso del Arte. Esto es independiente de que estos autores quieran hablar de los videojuegos como un arte o no. Como decían Lukács o Marx: “no lo saben, pero lo hacen”. Así, temas específicos de Estética fueron retomándose uno tras otro: *la irreductibilidad a concepto*, el desinterés, la pugna por diferenciación de las artes, su capacidad de modificar la vida... y la más importante para este gran discurso, *la autonomía*. Un inciso interesante para este análisis es que, dada la juventud del medio, estas reflexiones se encuentran aún en un momento de *optimismo estético*; que lo hace todavía más interesante.

Teniendo esto en cuenta, podemos afirmar con seguridad que el objetivo último de todos estos tratados teóricos es establecer un **principio de especificidad** para los videojuegos. Por lo tanto, de momento, el estado de la cuestión se enmarca preferentemente en *el debate de los géneros artísticos*. Es decir, saber qué es lo que los hace únicos como medio (su esencia); y establecer un principio desde el que deben ser juzgados y que les es propio. Ser capaces entender lo que hacen mejor que otras disciplinas y con ello lo que nos están contando sobre nosotros mismos; sobre aspectos que aún no habíamos podido razonar o sentir de esa manera. La fuente de su fortaleza y de sus debilidades. Así, serán muy buenos para dar forma o expresar eso y muy malos para expresar otras cosas. La clave es que, desde ese principio, sí se podrán entender mejor todas las partes que lo conforman y esa es la *base desde la que se puede establecer una verdadera teoría estética y una poética de los videojuegos*.

En todo lo que se ha escrito al respecto se han dado una serie de constantes que conceptualizaré ahora. Principalmente todos los argumentos pivotan sobre dos conceptos fundamentales y uno adyacente, que son: *interacción*, *emergencia* e *inmersión*. Veamos cómo se articulan en la siguiente definición estándar:

*Los videojuegos son programas informáticos
entretenimiento y la diversión
varios soportes
han ido incorporando las características y capacidades de las nuevas tecnologías como
la combinación de varios **lenguajes audiovisuales** en un mismo soporte, **interactividad**,
la capacidad para procesar información y conectividad. para ofrecer **experiencias
lúdicas de gran valor***

Para que se entienda todo mejor voy a ver cómo responden esos conceptos a las tres categorías fundamentales de entendimiento estético:

1. Una práctica, actividad u objeto >> Arte
2. Una propiedad, aspecto o rasgo >> propiedad estética
3. Una actitud, una percepción o una experiencia >> que se denomina estética.

A partir de estas tres podremos ir viendo que en lugar se encuentran el resto:
Irreductibilidad a concepto; autonomía; gusto; aspectos teleológicos; desinterés (fines prácticos o necesidades); forma y contenido.

LA INTERACCIÓN:

Este concepto es casi por unanimidad el más importante para los videojuegos. Se entiende como un paso del receptor a un verdadero *rol activo*; todos los otros géneros eran pasivos o su actividad se produce sólo al nivel de la interpretación.

Todos los argumentos que sostienen este término suelen pertenecer al bloque 1. Tiene que ver con cómo se produce la de mediación: tanto para el sujeto, como para la obra, como para la relación entre ambos.

Su punto fuerte sería la toma de decisiones no triviales. Obviamente el grado importancia de este concepto depende de las propiedades atribuidas a quienes interactúan y a la relevancia que tenga dicha relación en el desarrollo de la obra. O lo que es lo mismo, su eje es la confluencia de *autonomías* de los interactuantes y las posibilidad de modificación de las mismas. A partir de estas premisas es fácil entender como se ha llegado a ciertas conclusiones; como por ejemplo la de que cada jugador crea su propia historia.

En mis planteamientos me pregunto si realmente eso funciona así.

EMERGENCIA

Para que se cumplan las condiciones necesarias que hacen efectivo el concepto anterior, las obras tienen que ser capaces de reinventarse en cada juego y para con cada persona. Es decir, tener una capacidad infinita de generar o almacenar: soluciones, historias, desarrollos, finales, caminos... Depende a quién le preguntemos esto es una cuestión que puede ser formal o pertenecer a la experiencia de los receptores. Independientemente de esto y en términos generales, a lo que se pretende ofrecer una explicación es a la fecundidad de las obras: nunca jugarás dos veces el mismo videojuego. O por ponerlo en términos de Estética forma de explicar la *irreductibilidad a concepto* de una obra o de un medio; condición necesaria para justificar su pertinencia y su necesidad.

Aquí es donde entra la idea de *emergencia*; que explicaría cómo un conjunto finito de algoritmos transistores o periféricos pueden dar lugar a nuevas “formas” que no son deducibles de la suma de sus propiedades individuales. Como ya he dicho, esto tiene dos partes que pueden funcionar solas o en conjunto: una formal y otra receptiva.

La parte estrictamente formal da la importancia a la instanciación de las reglas del juego o de los algoritmos del programa; que dan lugar a algo que los/as supera. La estrictamente receptiva se la da al acto creativo que supone encontrar la solución al juego: la estrategia ganadora no está contenida en el mismo juego. Por último, y quizás la más popular, se centra en la confluencia del jugador y el juego. Esta engloba a las dos anteriores y aporta el concepto de *gameplay* (jugar al juego). Este concepto es muy importante, porque también le da importancia al momento de juego en tiempo real. Puede usarse tanto como resultado de la interacción; como si fuera una “forma” auténtica y específica que podemos entrever gracias al videojuego; o como una propiedad que emerge de los mismos.

Los argumentos de este concepto pertenecen al Bloque 2.

INMMERSIÓN:

Este último término se refiere experiencia o percepción que implican los videojuegos; o sea, bloque 3.

Un grave error es de muchos investigadores es pensar que la inmersión es un efecto único de este tipo de obras. Se produciría por el tipo de recepción de las mismas y debido a la forma única que tienen los videojuegos (relación con los otros dos conceptos, por eso dije al antes que era adyacente). La clave aquí sería que los constituyentes de los juegos adquieren significado en la acción y de ese modo “se comportan como objetos en el mundo”. Realmente, es fácil darse cuenta de que este

término es una reapropiación del concepto que lleva existiendo en el discurso del Arte mucho tiempo, ya que realmente de lo que estamos hablando es de la capacidad que pueden tener algunos dispositivos para absorber por completo nuestra subjetividad. Creo que eso es una propiedad de toda obra; novela, película, catedral... Además, éste es un concepto heredado de los debates sobre *la realidad virtual*, que podríamos trazar desde sus orígenes en movimientos como el surrealismo; cosa que nunca se ha glosado bien.

Los aspectos estéticos que hemos sacado a colación a través de estos tres conceptos no son los únicos que están presentes en la teoría del videojuego. Otro tema muy tratado y de máxima actualidad sería por ejemplo el de *el desinterés frente a moralismo*; que se produce a través del debate de la violencia y el contenido explícito en los juegos. Aquí no podemos entrar en más detalle, pero en estos tres breves puntos ha quedado claras las líneas de parentesco entre los textos específicos de videojuegos y los de los debates sobre otros géneros (que ya son considerados artísticos): música, cine, pintura, etc.

4. NUESTRA HIPÓTESIS

En este último epígrafe voy a explicar de forma concisa cuál es nuestro punto de vista sobre los problemas teóricos que he ido señalando a lo largo del texto y qué solución creemos que pueden tener.

Empezamos por encontrar un arreglo más eficaz al problema de la definición: *¿Qué es un videojuego?*. Según Will Wright, un videojuego es “un modelo integrado por conjunto de supuestos”. Nos interesó mucho esta aseveración por su nivel abstracto y porque encaja mejor con todo tipo de videojuegos. Cabe recordar que Wright es famoso por haber creado juegos, como *Sim City* (1989), que conforman excepciones a los criterios de la ludología; ya que no tienen final, ni competición, ni resultado. Además, no da cuenta de la técnica de producción, que puede variar con el tiempo, y engloba tanto la idea de reglas como la de algoritmos sin decantarse demasiado por ninguna.

Ese modelo es un proceso ejecutable que queda enmarcado por el conjunto de supuestos que lo conforma. Esa ejecución es ciega y mecánica; una vez iniciada sigue su curso pase lo que pase. Sí es cierto que esos tienen muchos estratos y sus procesos se relacionan de forma orgánica. Para entender esto sólo hay que tener en cuenta cómo funciona por ejemplo *el motor* de un juego (o la programación dirigida a objetos).

Todos los procesos están programados y, por lo tanto, sólo se produce sorpresa imposibilidad epistémica. El conjunto de supuesto sigue los patrones establecidos para un desarrollo total del modelo; buscando siempre un criterio de parada.

De este modo, no existe adaptación particular, ni la voluntad del que juega puede modificar realmente la base material de la obra.

Esto nos lleva a pensar que las autonomías, tanto de la obra como del receptor, siguen siendo relativas y están enmarcadas por las posibilidades de ambos; del mismo modo que en cualquier otro género. Si es que existe *interacción* es en esa “relatividad” donde se hace significativa. Si la autonomía fuera total, como quieren afirmar otras teorías, no habría obra.

Las conclusiones a este respecto vienen de malinterpretar un aspecto que tiene realmente sólo carácter epistemológico. Es decir, de cómo y con qué tengo acceso al desarrollo del modelo y puedo influenciarlo. Cabe destacar, que la información que nos llega a través de los interfaces es solo una forma posible de mostrar el desarrollo del modelo. No es un acceso total ni muestra la realidad del desarrollo del mismo. De hecho, es la gestión de esos *accesos* (puntos de vista, mapas, joysticks, repertorios, etc...) lo que determina la calidad de un videojuego como obra.

En cuanto “programa” o “ejecución”, este tipo de modelos pertenecen al conjunto de las *simulaciones*. Aquí hay que decir que los videojuegos se diferencian de otras simulaciones, de tipo científico, precisamente por el tipo de accesos que se tiene al modelo.

Este es un tema que ha dado mucho que hablar en los últimos años. En ejemplo muy interesante de estas propuestas es la idea de *incorporación* de Gordon Calleja⁹, por ejemplo. Nosotros, sin embargo, aquí nos decantamos por la idea de un *acople*¹⁰ entre los dos sistemas (el jugador y el videojuego). Nos gusta esta idea porque estimamos que no es sobredeterminante para ninguno de los dos. Esto nos llevaría tiempo de explicar, por lo que vamos a dejarlo así.

⁹Gordon Calleja, *In-Game: From Immersion to Incorporation*, 1 edition (Cambridge, Mass: The MIT Press, 2011).

¹⁰Jordi Claramonte Arrufat, *Desacoplados: estética y política del western*, Infumables (Madrid: Papel de Fumar (C.S.A La Tabacalera), 2010).

Resumiendo un poco lo dicho hasta ahora, claro que existe en los videojuegos una instanciación de la obra, hay una suerte de variación y se toman decisiones, pero enmarcadas y finitas dentro del modelo, que es insalvable. Con lo cual la justificación entre géneros es errónea. Hasta ahora ha sido solo una creencia facilona y que “sonaba muy bien” y nos hacía sentirnos muy modernos.

Yendo al grano, y por finalizar, la clave de toda obra de arte es realmente si se consume como tal o no. Si realmente esos dispositivos son o no capaces de producir esa mediación que la hace efectiva; si adquiere significado y qué tipo de experiencias son capaces de articular.

A este respecto es al que tenemos una tesis fuerte y nos preguntamos: *¿Qué es lo único seguro que podemos decir de un videojuego?* Cabe decir que nuestra intención es dar con una teoría poética que explique cómo se usan, se consumen y se sienten estas obras/artefactos. Por eso intentamos permanecer a un nivel más “fenomenológico”.

Centrándose en el dispositivo, podemos decir con seguridad que lo más significativo del videojuego es la cantidad de veces que hay que perder para empezar a ganar. Por eso para nosotros la idea clave en todo su entramado es la de su capacidad de **expulsión** literal. Los videojuegos son las primeras obras capaces de cerrarse sobre sí mismas, materialmente. Impidiendo, de este modo su realización, si los receptores no son capaces de generar los repertorios efectivos que permiten llevarla a cabo.

Realmente esto no sería algo nuevo, porque es algo presente en cualquier otro medio. Lo realmente innovador es que en los videojuegos ese aspecto adquiere el rol central y se literaliza; desarrollando, de este modo, esa parte de nuestra sensibilidad. Es desde este punto de vista que muchos teóricos hablan de *justicia*, ya que el dispositivo/videojuego no permite tener una forma interna de discriminar a los malos interpretes. A ese aspecto se le llama *real* (esta es una de las tesis más famosas, desarrollada por Jesper Juul en su libro *Half-Real*¹¹).

Por otro lado, también cabe destacar que esta es la fuente de su fortaleza, pero también de sus limitaciones. Lo que les permite desarrollar ciertas facultades de nuestra sensibilidad también les impide ser mejores en otras; donde obviamente son peores que otros géneros como la literatura, o el cine. Por eso es muy importante cerciorarse siempre de que uno no está usando criterios prestados.

¹¹Jesper Juul, *Half-real: video games between real rules and fictional world* (MIT Press, 2005).

Aquí quiero hacer un apunte para Espen Aarseth¹², que es el único autor que trata un poco el tema de las expulsiones. Él nos advierte de la importancia que cobra las ideas de inaccesibilidad y de camino no tomado; que creo que son clave para entender el tema de la *expulsión* y que suelen rondar la cabeza siempre la cabeza de los jugadores.

Retomando el tema de la *emergencia*, nosotros también creemos que es verdad aquello de que la estrategia ganadora es algo que no está ni en el dispositivo ni en el receptor hasta que esto se acoplan; sino que surge de la fertilidad de ese acople. De este modo lo que nosotros aportamos, como seres humanos, es nuestra capacidad de hacernos significativos de forma instituyente en ese modelo al que tenemos acceso. Así, el aspecto teleológico, lo que nos hace querer prosperar, no está inscrito en el juego. Lo adquirimos a través de las disposiciones y de los repertorios que reaprovechamos, creamos, y recreamos. Con el objetivo final de intentar consumir, de ver todo lo que podemos hacer.

Esto que describimos es un proceso de institución y reinstitución de repertorios. Por ese motivo su clave es lo que denominamos un *desacople fértil*. Su fertilidad se basa en la gestión los accesos al modelo, el incremento de la dificultad de modificación significativa y la curva de aprendizaje del mismo. Recordemos que la gracia está en los sucesivos desacoples. Por eso si todo está bien orquestado, se produce la necesidad de prosperar, de hacerse bueno o efectivo en el modelo propuesto.

Por último y lo más importante, gracias esa forma específica, los videojuegos nos muestran de una forma más directa la naturaleza *recreativa* de toda experiencia, que es realizada por la continua necesidad de actualización instituyente de los *repertorios puestos en juego*. Iluminando así, cómo se producen el conocimiento y la sensibilidad por confluencia de sistemas autónomos que se acoplan entre sí. Este tipo de obras, por su naturaleza, entroncan directamente con nuestra capacidad de adaptación. De hecho, podríamos decir, que dada su capacidad de abstracción y variedad, la historia de los videojuegos es una demostración del conjunto de modelos posibles a los que nuestras capacidades permiten acoplarse.

¹²Aarseth, *Cybertext: perspectives on ergodic literature*.

BIBLIOGRAFÍA:

- Aarseth, Espen J.** Cybertext: perspectives on ergodic literature. JHU Press, 1997.
- Bolter, Jay David, y Richard Grusin.** Remediation: Understanding New Media. 1st ed. The MIT Press, 2000.
- Calleja, Gordon.** In-Game: From Immersion to Incorporation. 1 edition. Cambridge, Mass: The MIT Press, 2011.
- Claramonte Arrufat, Jordi.** Desacoplados: estética y política del western. Infumables. Madrid: Papel de Fumar (C.S.A La Tabacalera), 2010.
- Donovan, Tristan.** Replay: The History of Video Games. Yellow Ant Media Ltd, 2010.
- Jenkins, Henry.** Convergence culture: where old and new media collide. NYU Press, 2006.
- Juul, Jesper.** Half-real: video games between real rules and fictional world. MIT Press, 2005.
- Le Diberder, Alain y Frédéric.** Qui a peur des jeux videos ?. La Découverte, 1993.
- Murray, Janet.** Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace. Free Press, 1997.
- Poole, Steve.** Trigger Happy. Fourth Estate Paperbacks, 2001.