

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

2

Febrero 2014

Videojuego: Mito y cosmovisión

Juan J. Vargas-Iglesias (ed.)

Aula de Videojuegos
Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

ISSN: 2340-5570

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

2

Febrero 2014

Videojuego: Mito y cosmovisión

Dinámicas y límites de la constitución arquetípica del videojuego

Aula de Videojuegos
Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos
Aula de Videojuegos. Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla.
Calle Américo Vespucio s/n. Sevilla. 41092. Tel: 954 55 96 57 - publicaciones@lifeplay.es

EDITOR TEMÁTICO

JUAN J. VARGAS-IGLESIAS. Univ. de Sevilla (España). Profesor Asociado del Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación.

COMITÉ EDITORIAL

LUIS NAVARRETE. Univ. de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. FRANCISCO SIERRA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular de Univ. y miembro del Dpto. de Periodismo de la Facultad de Comunicación. JOSÉ LUIS MOLINA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Pintura de la Facultad de Bellas Artes. VIRGINIA GUARINOS. Univ. de Sevilla (España). Profesora Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. MANUEL GARRIDO. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. INMACULADA GORDILLO. Univ. de Sevilla (España). Profesora Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. MAR RAMÍREZ. Univ. de Sevilla (España). Profesora Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. ANTONIO PINEDA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. MÓNICA BARRIENTOS. Univ. de Sevilla (España). Profesora Ayudante Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. FRANCISCO JAVIER GÓMEZ. Univ. de Granada (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Información y Comunicación de la Facultad de Comunicación y Documentación. JOSÉ PATRICIO PÉREZ. Univ. de Málaga (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación. JUAN JOSÉ VARGAS. Univ. de Sevilla (España). Profesor Asociado del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. DAVID ACOSTA. Agencia *Innn* (España). CEO en la Agencia *Innn* y coordinador del Área de Formación del Aula de Videojuegos de la Facultad de Comunicación. CARLOS RAMÍREZ. Máster en Guión y PR manager en Firefly Studios. ISAAC LÓPEZ. *Canal Sur TV* (España). Periodista y Profesor Asociado del Dpto. de Periodismo II de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

COMITÉ CIENTÍFICO

CARLOS A. SCOLARI. Universitat Pompeu Fabra (España). LEV MANOVICH. The European Graduate School (Suiza). GONZALO FRASCA. Universidad ORT (Uruguay). M^a E. DEL MORAL. Univ. de Oviedo (España). Catedrática EU de TIC aplicadas a la Educación en la Facultad de Formación del Profesorado y Educación. FLAVIO ESCRIBANO. Responsable de Investigación en Gamificación en Compartia IDI y miembro fundador de ARSGAMES (España). ELISEO COLÓN. Escuela de Comunicación (Puerto Rico). Catedrático, investigador, profesor de Semiótica y director de la Escuela de Comunicación de Puerto Rico. ANTONIO GIL. Univ. de Santiago de Compostela (España). Profesor Titular del Dpto. de Literatura Española, Teoría de la Literatura y Lingüística General. SANTOS MIGUEL. Universitat Pompeu Fabra (España). Co-director académico del "Postgrado en Web 2.0, Redes Sociales y Vídeo en Internet" y Profesor de programación en el "Máster en Artes Digitales". MARINA RAMOS. Univ. de Sevilla. (España). Profesora Titular de Univ. del Dpto. de Comunicación Audiovisual Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. JUAN REY. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. OLIVER PÉREZ LATORRE. Universitat Pompeu Fabra (España). Profesor de C.A.V., Publicidad y RR. PP., e Ingeniería Informática. Imparte clases en los Másteres de Estudios Avanzados en Comunicación y Artes Digitales. FRANCISCO REVUELTA. Univ. de Extremadura (Cáceres) (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Ciencias de la Educación en la Facultad de Formación del Profesorado. CLARA FERNÁNDEZ VÁRA. Massachusetts Institute of Technology (Estados Unidos). Investigadora visitante del laboratorio *The Trophe Tank*, Dpto. de Comparative Media Studies. JUAN A. ÁLVAREZ GARCÍA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor del Dpto. de Lenguajes y Sistemas Informáticos. VÍCTOR NAVARRO REMESAL. Centre d'Ensenyament Superior A. Giménez (España). Profesor del Dpto. de Ciencias de la Comunicación. RUTH S. CONTRERAS ESPINOSA. Universitat de Vic (España). Facultat d'Empresa i Comunicació. Coordinadora Grup de Recerca Interaccions Digitals.

DISEÑO

Luis Navarrete Cardero. Francisco Javier Gómez Pérez. David Acosta Riego.

La dirección de la revista no se hace responsable de las opiniones, imágenes, datos y artículos publicados, recayendo las responsabilidades que de los mismos se pudieran derivar sobre sus autores, que han trabajado en ellos libremente. En caso de autoría múltiple se hará responsable el autor o autora remitente. El copyright es conjunto de los autores y la Revista *LifePlay*, teniendo esta última los derechos de distribución y divulgación. Los artículos pueden ser reproducidos total o parcialmente siempre que se cite claramente su procedencia y el servicio sea gratuito. En servicios de pago deberán pedir expresamente permiso y abonar los derechos correspondientes a la revista y a los autores.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

2

Febrero 2014

EDITORIAL

Videojuego: Mito y cosmovisión [págs. 5-6].

Juan J. Vargas-Iglesias

INTERVENCIÓN

Luis Navarrete-Cardero

Carlos Ramírez Moreno

Juan J. Vargas-Iglesias [págs. 9-13].

DOSSIER

La codificación del mito heroico. Análisis semiótico de la configuración de un lenguaje de masas [págs. 17-34]

José Antonio Sánchez Parrón

La estética de lo sublime en el *survival horror*: el caso de *Silent Hill* [págs. 35-50].

Paula Velasco Padial

Trabajo en mundos virtuales. Del teletrabajador al avatar a tiempo completo [págs. 51-72].

Emilio Sáez Soro

RESEÑA

Tom Bissell

Extra Lives: Why Video Games Matter [págs 75-80].

Juan J. Vargas-Iglesias

ANÁLISIS

Don't Look Back: La programación del tabú [págs 83-94].

Mario Barranco Navea

PRÓXIMO NÚMERO

Call for Papers. Lifeplay n° 3

El estatuto artístico del videojuego [págs 97-100]

Normas de publicación. Chequeo para autores [págs. 101-102]

Normas de envío de trabajos [pág. 103]

S
U
M
A
R
I
O

ISSN: 2340-5570

Juan J. Vargas-Iglesias

En su segundo número, *LifePlay*, Revista Académica Internacional sobre Videojuegos, encara el que sólo puede entenderse como un paso lógico una vez establecidos los principios que llevaron al número inaugural a una perspectiva de la dimensión teórica del medio; este paso es el de un sometimiento primordial, aquel que tiene lugar en el mito como noción suprema y que inevitablemente permea en cada aspecto de nuestro ser-en-el-mundo. No es azarosa la mención del *dasein* heideggeriano, en tanto como ser proyectado en un mundo preexistente (pre-programado) es como insta la mitología existencialista a entender al sujeto: la cuestión del ser, eje rector de la metafísica existencial del filósofo alemán, coincide con una noción de la virtualidad ya presente en Descartes en la evidencia del videojuego, el único medio en el que el protagonista es, definitivamente, expresión separada y proyectada del ser del usuario, lugar clausurado de una conciencia operativa en los márgenes de la fórmula “ludo, ergo sum”.

El mito parece pues encontrar en el videojuego, no ya una articulación más, sino el destino ansiado de un viaje al propio origen (un viaje heroico, desde luego). En este tránsito se vehicula un proceso identitario que progresivamente le hace consciente de sus límites y de las posibles insurrecciones hacia aquellos; así, cada avance del medio en la corroboración de aquellos límites es al mismo tiempo una forma de quebrantarlos, porque confirmar la regla implica dismantelar su arbitrariedad. En este posmoderno proceso de reflexividad sobre el propio lenguaje se halla inmersa gran parte de la escena *indie* actual. Si, como Wittgenstein, admitimos que lo que se encuentra más allá del lenguaje sólo puede ser entendido como absurdo, y como Kristeva que la objetivación del lenguaje es imposible en tanto es el propio texto el que dibuja sus límites, podemos entender la regla de ese lenguaje como aquello que define “lo que debe ser”; acaece por tanto que en el riguroso presente de indicativo del videojuego y en la presencia constante y omniabarcante de sus reglas y mecánicas, el mito se incorpora en su sentido sincrónico original: una explicación de lo inexplicable desde la acción y la contrariedad, desde la contingencia del conflicto entendida como fenomenología de la colisión: en suma, desde la propia entraña del lenguaje. El videojuego, cuya mecánica, lo supo ver Espen Aarseth, se sitúa en un umbral previo al narrativo, bien podría figurar por su naturaleza el enfrentamiento de las dualidades que da lugar a todo sentido.

La inclusión de dos nuevas secciones en el presente número de *Lifeplay* auspicia el afianzamiento y consolidación de una línea editorial por entero consagrada al fomento de los *Game Studies* en castellano.

En la sección INTERVENCIÓN tres miembros fundadores del Aula de Videojuegos de la Universidad de Sevilla (Luis Navarrete Cardero, Carlos Ramírez Moreno y Juan J. Vargas-Iglesias) debaten abiertamente sobre diversos aspectos relacionados con el tema central del monográfico.

Asimismo, la sección ANÁLISIS, dedicada al estudio pormenorizado de un determinado título desde las herramientas científicas apropiadas al tema, queda inaugurada con el artículo “*Don’t Look Back: La programación del tabú*” de Mario Barranco Navea.

En cuanto a las secciones clásicas de la revista, en DOSSIER se incluyen tres investigaciones: “La codificación del mito heroico. Análisis semiótico de la configuración de un lenguaje de masas” de José Antonio Sánchez Parrón; “La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de *Silent Hill*” de Paula Velasco Padial; y “Trabajo en mundos virtuales. Del teletrabajador al avatar a tiempo completo” de Emilio Sáez Soro.

Por último, la sección RESEÑAS cuenta con una recensión crítica del libro “*Extra Lives: Why Video Games Matter*” de Tom Bissell, a cargo de Juan J. Vargas-Iglesias.

Confiamos en que los contenidos del presente número supongan una aproximación polimórfica de los aspectos del videojuego que guardan relación con su condición de objeto mítico, así como con su capacidad de generar cosmovisiones, factores ambos comprendidos en un régimen dinámico por cuanto su cíclica retroalimentación es condición necesaria para su existencia.

De cara al siguiente número, ya se ha realizado el *call for papers*, cuya edición corre a cargo de José Luis Molina González, Profesor Titular del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla. Esta próxima entrega se plantea bajo el eje temático: “El estatuto artístico del videojuego”; los artículos aceptados que no entronquen con esta denominación encontrarán en la sección MISCELÁNEA su lugar de publicación.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

2

Febrero 2014

Luis Navarrete-Cardero

Carlos Ramírez Moreno

Juan J. Vargas-Iglesias

I
N
T
E
R
V
E
N
C
I
Ó
N

ISSN: 2340-5570

(comienzo de la intervención)

Luis Navarrete: A mí me llama la atención de *El nacimiento de la tragedia*, la idea de que Nietzsche escinda la realidad en dos: la realidad tal como la conocemos, que es lo que él llama “lo apolíneo”, y una realidad que para mí es la misma que después Adorno y Horkheimer identifican con la naturaleza, que es “lo dionisiaco”. De alguna manera el hombre se escinde de lo dionisiaco, que es lo puramente natural, lo puramente animal, disfrazándose de apolíneo. Esa es la tesis, tesis que después ha servido para calibrar multitud de fenómenos artísticos, estéticos... Hay un momento determinado en que la tragedia griega para Nietzsche vive en una realidad admitida por la religión bajo la sanción del mito y del culto. La tragedia es el lugar en que pueden darse la mano lo apolíneo y lo dionisiaco. El mito, y ahí está la complejidad de la reflexión, el mito para Nietzsche, es acción. Y la acción une la tragedia griega con la épica, que es el otro gran relato que también se sustenta sobre la acción. De alguna manera urdir ese concepto de acción con el tema del videojuego, ya me parece que está en la raíz de lo que es el mito. El mito pone en marcha una acción, y ésta es la base del videojuego.

Juan J. Vargas: Me parece interesante esto, especialmente en razón de cómo el videojuego puede considerarse un final en el camino de la tragedia. Si la tragedia es la ley máxima, la muerte representada en la forma del “deus ex machina” negativo, aquello que indefectiblemente acaba con tu suerte o con tu vida, la muerte representada, en el videojuego asistimos a la muerte definitiva de la tragedia, hasta el punto en que la muerte como tal no existe en el videojuego; y hasta el punto de que al tú poder interactuar con el juego, se niega el concepto de tragedia, en tanto la tragedia es aquello que no se puede refutar, que no se puede intervenir: el destino interviene por ti. En ese sentido da la impresión de que se trata de una inversión perfecta de la tragedia clásica. ¿En qué sentido hablabas de lo apolíneo y lo dionisiaco?

LN: No hablaba tanto de que lo apolíneo y lo dionisiaco estuvieran presentes en el videojuego, como de que el videojuego se sustenta en la acción, y la tragedia y la épica, sustentadas en el mito, se sustentan también en la acción. Veía un paralelismo interesante en la base de ambos fenómenos. Por otra parte, muchos de los videojuegos que han repercutido a lo largo de la historia del medio, tienen muy presente el contenido

épico. De modo que quizá haya una causalidad que habría que explorar.

JJV: Así es, la estética de lo sublime, que siempre está muy presente en la tragedia en general...

LN: Por otra parte, pretender una discusión sobre videojuego y mito, conllevaría antes de nada, una definición de mito. Yo expongo lo que es para mí: la explicación que se pretende de algo, allí donde no llega la razón. Vincular eso con el videojuego puede parecer un artificio, no sé qué pensáis.

JJV: No creo que lo sea. Karl Kerényi venía a decir que, si bien el pensamiento científico respondía al por qué, el pensamiento mítico respondía al cuándo. Inventaba un momento concreto en el tiempo para determinar el origen de algo y así conferirle sentido. En el videojuego podría parecer que esto no rige, porque lo importante no es el cuándo, sino la acción en sí, el hecho mismo de que una acción se haga efectiva. Que esta se ubique en un tiempo o en otro es un aspecto irrelevante con respecto a su mecánica de juego. De modo que, ¿hasta qué punto puede entenderse el videojuego de forma mítica, teniendo en cuenta que lo esencial de un videojuego radica en su mecánica?

Carlos Ramírez: Pensando en lo que has dicho sobre la desaparición de la tragedia en el videojuego, intentaba recordar algún ejemplo... pero es cierto que en la mayoría de videojuegos, la mejor manera de hacer entender al jugador que ha fracasado en su empresa, es la muerte. Y esto banaliza la muerte, acaba perdiendo el sentido, acaba por no significar nada, porque enseguida tienes otra oportunidad para intentarlo. Los videojuegos de terror se enfrentan constantemente a este problema, porque ¿cómo vas a temer por la integridad del personaje si este puede “resucitar” todas las veces que necesites? Desaparece el suspense. Decía Noël Carroll que en el cine de terror las reacciones de los personajes sirven para dar pistas sobre la reacción deseada en la audiencia. Esto es así en el cine porque el personaje en efecto puede morir o sufrir daños irreversibles y surge una empatía entre personaje y espectador. *Heavy Rain* en ese aspecto sí se diferencia de la mayoría de juegos, porque la muerte del personaje sí marca el final de ese personaje, no hay marcha atrás. Tienes la posibilidad de volver a cargar la partida y probar nuevas combinaciones, pero si dejas que el juego continúe, la historia sigue sin ese personaje. Es de los pocos casos en que la muerte sí está presente como algo más que simplemente una forma de decirle al jugador que vuelva a intentarlo.

JJV: Y sin embargo es interesante que *Heavy Rain* sea tan próximo a la narrativa cinematográfica, hasta el punto en que no suele hablarse de él tanto como de un juego, y sí como de una “película interactiva”. Parece que cuanto más te alejas del videojuego, más te acercas a la tragedia, y viceversa.

LN: Claro, porque la tragedia se inserta en ese concepto de narración.

CR: La tragedia no puede tener marcha atrás, o no sería tragedia. Es un determinismo absoluto. Además, los propios personajes traen de fábrica esa tragedia. La historia de Romeo y Julieta tiene que acabar así, los personajes llevan su destino inscrito desde la página 1.

LN: Además, en función de la perspectiva que se utilice (psicoanalítica, semiótica, estructuralista) la definición de mito cambia. Para Barthes, el mito está muy presente en todas partes, en todo momento y en toda cultura. Y os pongo un ejemplo: él dice que todo mito es un acto de habla, que es como decir que se fragua en nuestro pensamiento. Parte de Saussure, que escinde el signo en significante y significado. Como nosotros construimos simbólicamente el pensamiento es a través de un significante, que unido a un significado genera un signo. En el mito, tenemos que ese significante y ese significado desembocan en un nuevo significante (un mito), y este genera un concepto nuevo, es decir, otro significado, urdido a ese nuevo significante, fuera de él. Es crear un sentido extra a algo que ya lo tiene, donde el sentido original es un eco, una voz lejana. Desde ese punto de vista, cualquier cosa es un mito, y nuestra sociedad está llena de mitos. Leyendo a Zizek, pensaba cómo por ejemplo cuando cae el comunismo, los soviéticos se dejan llevar por el mito del capitalismo. Para ellos era un mito, algo cuyo significante o significado era una forma a la que habían dado otro sentido.

JJV: Una imagen.

LN: Claro. Y desgraciadamente se han dado cuenta de que aquello era un mito, que no era lo que habían pensado. Desde ese punto de vista, los videojuegos, claro que generan mitos. Cuando el videojuego puede llevarte más allá del significado al uso, ya le estamos dando un uso mítico.

JJV: El propio mito del Quijote es una figuración de esto. Las novelas de caballería, su carácter simbólico, Alonso Quijano se lo toma al pie de la letra, algo muy parecido a la función del pensamiento mágico... En *Kick-Ass*, que es una especie de Quijote posmoderno, el superhéroe entendido como figura de protección operativa en un mundo idealizado, acaba convirtiéndose en ídolo pop, y pervirtiendo su esencia al imitarse en un mundo real en el que es más importante “molar” que proteger.

CR: Una de las cualidades del mito es que no se puede leer de forma literaria. Hay que hallar un significado oculto en esa narración. Yo creo que el lenguaje del videojuego genera su propia mitología, su propio abanico de significantes que proponen nuevos significados más allá de los literales. Un campeón verde, por ejemplo, se ha convertido en icono de la vitalidad, de las “segundas oportunidades”. Asociamos el rojo con la salud y el azul con el maná o la magia. Incluso vemos cómo esos mitos van cambiando. Hoy en día la norma de las tres vidas y la pantalla de “Continue?” ha dado paso a experiencias con vidas infinitas. Términos como “combo”, “bonus”, “high score” o “insert coin” forman ya parte de la mitología del videojuego.

LN: El mito debe tener un sentido para la cultura que lo construye. Nosotros podemos estudiar los mitos del pasado, pero como el que se acerca al museo y ve un cuadro de Picasso o Gauguin, mira las formas, interpreta “lo que pensaban”. Pero el mito que nos afecta es el que convive con nosotros, de manera sincrónica.

JJV: En un eje del paradigma.

CR: Es construir algo que influya a todas las personas que hacen dar a ese mito... de alguna forma les va a influir, les va a decir algo. Toca temas universales ese mito. Y van de una cultura a otra y afectan a todos por igual.

LN: En la cultura en que vivimos los mitos acaban siendo universales. En la cultura globalizada, del wassap... lo que conlleva al final es un mito que puede tener validez universal, cuando el mito antaño era algo mucho más local. Los mitos de Lévi-Strauss eran mitos que existían en culturas pequeñas.

JJV: Yo tengo la teoría, de hecho mi tesis doctoral gira en relación a esta cuestión, de que el videojuego puede interpretarse desde el mitologema. Es decir, desde la función inconsciente del mito, lo que es común a un conjunto determinado de mitos (los edípicos, por ejemplo), un denominador común, una isotopía. El “impulso mitológico” nos determina a construir determinadas tipologías de mitos. Creo que el videojuego puede estudiarse desde ese punto de vista, porque no existe nada más sincrónico e irreductible que el mitologema, que es en sí mismo una mecánica de juego fundada en un paradigma psíquico. Se me ocurre el caso de *Angry Birds*, que es algo así como una versión en videojuego de *Rebelión en la granja* de Orwell. Pero no desarrolla “el mito” de *Rebelión en la granja*, sino el “mitologema” de la rebelión política, el impulso natural al derrocamiento de un poder injusto o insatisfactorio, algo que es en sí es muy edípico. El videojuego se estructura desde ese nivel inconsciente. La narración es un ropaje que engalana al mitologema, que lo

disfraza dándole un dónde, un cuándo y un quién, para dar lugar al mito.

CR: Una de las cosas que he observado, que no tiene nada de excepcional, es lógico... es que los videojuegos japoneses tienen mucha más predilección por echar mano de mitos propios y de otras culturas que los videojuegos de EEUU, que se centran más en el europeo gótico. Porque EEUU tiene una historia de dos siglos y medio y Japón de milenios. Japón tira mucho de esos relatos míticos, tanto propios como de otras culturas, ya sea europea, asiática... en concreto, en los juegos de terror ocurre mucho, tiran del folclore propio, y los americanos tiran mucho del europeo gótico, pero los japoneses son mucho más abiertos a cualquier tipo de cultura. Lo mismo te hacen juegos como *Forbidden Siren* y *Project Zero*, que beben del budismo y el sintoísmo y reflejan la tradición oral del país en torno a las historias de fantasmas, que te hacen uno como *Dragon's Dogma*, un escaparate de criaturas fantásticas sacadas de la mitología griega.

JJV: Son verdaderas esponjas culturales.

LN: Y tienen muy agudizado el instinto comercial. Estaba pensando si no es ya una acción misma recurrir al mito en el instante en que te colocas en la piel de un avatar, que va a vivir una historia de características normalmente épicas o distintas a las que tu cotidianidad te permite. Si nos ceñimos a la definición de Barthes, en ese gesto ya hay un principio de carácter mítico en el juego. Hay una cosa que dice Nietzsche, muy dolorosa, en *El nacimiento de la tragedia*, que viene a decir que el conocimiento de la realidad pura conlleva al sujeto a la inacción. Una vez contemplada la realidad tal y como es, conlleva un principio de inacción.

JJV: Por verse superado...

LN: Sí, porque es incapaz de acometerla. Si nos enfrentáramos a las cosas como son, nos volveríamos inactivos, porque nos veríamos tan sumamente incapaces de modificarlas... Esto a través de una realidad paralela, llámala como quieras, donde tú puedes actuar...

CR: A través de la narración.

LN: Si tuviéramos el conocimiento suficiente para entender lo espantoso que es el mundo realmente, las fuerzas que nos llevan, el verdadero sentimiento que emana del ser humano, la maldad, todo eso, si lo viéramos realmente con unas gafas de rayos X, sólo nos quedaría cruzarnos de brazos y no hacer nada.

JJV: De hecho, ¿qué es lo que les pasa a quienes se ven superados por esto? O se suicidan, o se vuelven locos. Es decir, se asimilan de alguna forma a ese caos absoluto que es lo real. Es como la estructura típica de una historia de Lovecraft...

CR: Estaba pensando en lo mismo...

JJV: Lo esboza Nietzsche, lo sugiere Freud, y después Lacan lo hace explícito: el hecho de que estemos cautivos en una trampa de ficción compuesta de todas las identificaciones que nos convierten en sujetos. Nuestra identidad se basa en identificaciones ajenas, es el punto de encuentro de una multitud de choques, que a su vez vienen condicionados por otros choques. Como el signo lingüístico, cada uno de nosotros es un agujero en el sistema, un vacío que sólo es *lo que no es* el sistema. El disfraz de la nada que es el sujeto se compone del mito de lo ajeno.

LN: Fijaos en lo que dice: "Quedan de este modo separados entre sí, por este abismo del olvido, el mundo de la realidad cotidiana y el mundo de la realidad dionisiaca. Pero tan pronto como la primera vuelve a penetrar en la consciencia, es sentida en cuanto tal como náusea; un estado de ánimo ascético, negador de la voluntad, es el fruto de tales estados. En este sentido el hombre dionisiaco se parece a Hamlet: ambos han visto una vez verdaderamente la esencia de las cosas, ambos han *conocido*, y sienten náusea por obrar; puesto que su acción no puede modificar en nada la esencia eterna de las cosas, sienten que es ridículo o afrentoso el que se les exija volver a ajustar el mundo que se ha salido de quicio. El conocimiento mata el obrar, para obrar es preciso hallarse envuelto por el velo de la ilusión" (*El nacimiento de la tragedia*, Alianza Editorial, 1990, pág. 78).

JJV: Y la tragedia de alguna forma niega eso, niega la ilusión.

CR: Te planta frente a la realidad más evidente: que todo está determinado por cómo somos y que estamos condenados desde que nacemos porque viene en nuestro carácter.

JJV: En ese sentido el psicoanálisis hizo un enorme descubrimiento al detectar la emergencia del inconsciente. Ya ni el sujeto podía estar seguro de ser lo que pensaba que era, de cuáles eran sus motivaciones. El sujeto de repente es la conjunción de varios sujetos en relación dinámica. Desde entonces nos movemos cada vez más en ese nivel líquido, indeterminable, que es de la realidad y de la propia estructura del sujeto. Una estructura dinámica, de juego de sí.

LN: Estoy pensando en lo moldeable y paradójico que es todo, porque mientras que hemos concluido aquí lo de la muerte de la tragedia, al mismo tiempo a través de la acción, el videojuego es un medio que mediante su capacidad interactiva, permite lo que quería la tragedia ática, que era la máxima participación del espectador, una participación tan sumamente emotiva, que conmoviese el espíritu de quien participaba. Eso, aunque coincido con el argumento de la muerte de la tragedia, hoy día sólo nos lo

puede dar el videojuego. Es decir, nos lo puede dar el cine de muchas maneras, pero de una manera tangible, quien nos lo ofrece es el videojuego. Participar realmente de la acción hasta poder modificarla, lo que hablamos, construir un significante. Urge que las personas que pensamos el videojuego nos tomemos en serio la capacidad que tiene el medio para vehicular todos estos pensamientos. Es posible que las personas que nos lean digan: es ridículo lo que dice esta gente. Pero mientras no demos este paso, el videojuego no llegará a alcanzar las metas que yo deseo que alcance, y que imagino que alcanzará con el tiempo.

JJV: A ver, quien no entienda que el videojuego tiene todo este potencial es que no ha aprendido o no sabe de los medios previos que han pasado exactamente por el mismo tránsito. El mismo cine en sus comienzos era un espectáculo de barraca de feria, y ahora, pues ya sabemos lo que es, el séptimo arte. La fotografía, una curiosidad científica, el octavo. O el cómic, que apareció casi a la vez que el cine como un divertimento para niños, y hoy se considera el noveno arte. El videojuego, es evidente, al ser un medio de expresión con toda la potencialidad de la que estamos hablando, tiene que pasar por lo mismo. Incluso diría que está pasando mucho más rápido que sus antepasados por todas esas fases, también porque la sociedad actual se mueve a una mayor velocidad.

CR: También está unida a la revolución que ha habido a nivel tecnológico. Está todo muy unido: Internet, dispositivos móviles, redes sociales... toda esa tecnificación que está habiendo, que está beneficiando, que es una consecuencia lógica de la evolución del videojuego, que creo que es el mayor abanderado de toda esta evolución, es un resumen. No se puede ir contra toda esta corriente, y el videojuego es lo que más novedades ofrece a día de hoy, ofrece novedades en todos los campos: del arte, de la narración, de la interactividad, y no sé qué vendrá después del videojuego. Lo veo realmente como un abismo.

JJV: A mí me parece interesante la emergencia del videojuego en cuento a su importancia industrial, porque ratifica un poco aquello que decían Maturana y Varela sobre la evolución biológica, sobre cómo los organismos que ya están preparados para la evolución son los que acaban por sobrevivir, no son organismos que se perfeccionan una vez ha ocurrido un desastre, no, ya tienen esa condición...

LN: Tienen memoria del futuro.

JJV: Exacto. Casualmente aparece un organismo que es más resistente al frío y después viene una glaciación. Ese organismo es capaz de pasar esa glaciación y llegar al otro lado. Al videojuego le ha pasado eso. Fue el primer medio digital, después llegó el

ordenador personal, Internet, etc. y tras la homogeneización digital el videojuego ha surgido como el medio industrialmente más potente del siglo XXI... con la legitimación que ello conlleva, claro.

CR: Ha ocurrido todo al mismo tiempo... la introducción de los primeros ordenadores domésticos vino de la mano de los juegos orientados a PC, con ratón y teclado, los primeros FPS, desarrollo de lenguaje informático, aplicaciones de retoque digital, postproducción... es como una etapa nueva del desarrollo humano, y de la expresión humana, sin que eso suponga una ruptura clara con los anteriores medios, todo esto se solapa. Y a la novela aún le queda mucho que decir. Pero es verdad que el videojuego proviene de mucho antes, proviene del juego, no deja de ser la última expresión de algo que ya existía desde hace muchísimo tiempo, y en eso tenía mucha ventaja respecto a otros medios, porque el juego existe prácticamente desde el nacimiento del hombre.

JJV: En general el digital lo veo como una fase más en esa aspiración humana general de alcanzar una realidad por encima del código. Se propende a la liberación de los códigos, a aquello que está más allá del lenguaje, de ahí las religiones, los mitos... que son nuestra forma de intentar automatizar la realidad para hacer posible el control sobre ella: paradójicamente reforzando el registro simbólico. Cibernética viene del griego κυβερνήτης, que significa "el que gobierna", "el que controla", es la ciencia del control. La lógica espacial del videojuego, que es la del digital (espacial, de acceso aleatorio) es una ruptura del código que venía a ser el código lineal, temporal, del analógico.

CR: Es un cambio en la forma de pensar también... va de la mano de la multitarea, estar haciendo muchas cosas al mismo tiempo. No es el proceso de sentarse a leer un libro tranquilamente y esperar a que venga el acontecimiento, sino que tú tomas la iniciativa y haces muchas cosas a la vez, y nunca dejas de tener a tu personaje bajo tu control, y tienes varios objetivos de misión...

JJV: El superhéroe por antonomasia actualmente en el cine es Tony Stark, y tiene un diálogo en uno de los *Ironman*, en el que dice que si no está haciendo dieciséis cosas al mismo tiempo, se aburre. Aparte es la encarnación de la fantasía neoliberal, un empresario exitoso, un genio creativo a lo Steve Jobs, es un superhéroe lleve o no puesto el traje, como dice en *Los Vengadores*. Y claro, todo está hilado con la tecnología, porque *Ironman* es un ser tecnológico... en el fondo es un avatar de videojuego.

CR: Es un superhéroe comprado con dinero...

LN: Estaba pensando en la capacidad de los videojuegos para prolongar la longevidad del pensamiento mítico de nuestros hijos. Yo

pienso en los chavales que tengo a mi alrededor, y ver cómo todo su pensamiento, todas sus reflexiones, más allá de la realidad que se les impone, los deberes, etc... todo su esfuerzo intelectual está destinado a una cosa que no existe más que en el momento en que juegan. Discusiones sobre objetivos, sobre estrategias, pero nada de eso existe, todo es un pensamiento erigido sobre una actividad que comparten con otra gente que está en una especie de nube, y todo su esfuerzo va encaminado a eso. Es la expresión máxima del mito: una persona que piensa veinticuatro horas en algo...

JJV: Que no existe.

LN: Eso es. ¿A cuántos tienes que matar para conseguir...? Su vida es eso, es algo mítico, roto por tizeretazos de la realidad, como el padre diciéndoles: “los deberes, las matemáticas, la lengua...”

JJV: Pero yo creo que esa es la aspiración clave de la conciencia.

LN: O sea que el mito sería libre en todo caso... vivir en el mito parece que es más libre que no vivir en él...

JJV: Pero al mismo tiempo el mito pretende controlar...

LN: Más placentero.

JJV: Eso es. Porque la libertad y el símbolo están reñidos. La propia libertad es un concepto simbólico, está atrapada, se niega a sí misma como concepto. Claro, ¿la conciencia qué es? Es una inyección de sentido. Los objetos en sí tienen una parte material, pero esos objetos no tendrían sentido como tales si no tuvieran un significado que los hiciera significantes, y ese significado se lo damos nosotros. La conciencia es siempre conciencia sobre algo que no existe. Las cosas en sí no pueden ser entendidas sino como concepto. La aspiración máxima de la conciencia es aquello que no existe. Por tanto la virtualidad del videojuego tiene perfecto sentido, a pesar de que no tenga una base material. No la tiene, pero es que tampoco es necesaria. Nosotros vivimos acostumbrados a una base material, pero porque vivimos en una época muy primitiva. Dentro de doscientos años probablemente los objetos no sean útiles.

LN: Habrá que cambiar toda la filosofía...

JJV: Puede que volvamos a Descartes, a un idealismo realizado...

(fin de la intervención)

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

2

Febrero 2014

La codificación del mito heroico. Análisis semiótico de la configuración de un lenguaje de masas [págs. 17-34].

José Antonio Sánchez Parrón

La estética de lo sublime en el *survival horror*: el caso de *Silent Hill* [págs. 35-50].

Paula Velasco Padial

Trabajo en mundos virtuales. Del teletrabajador al avatar a tiempo completo [págs. 51-72].

Emilio Sáez Soro

D
O
S
S
I
E
R

ISSN: 2340-5570

José Antonio Sánchez Parrón[Berja-España]

La codificación del mito heroico. Análisis semiótico de la configuración de un lenguaje de masas.

The Codification of the Heroic Myth.
Semiotic Analysis of the Configuration of a Mass Language.

RESUMEN

En el presente estudio se analiza el mito heroico en los videojuegos de progresión desde la doble vertiente de la semiótica textual y cultural. Para ello, frente a la descripción textual del mito videolúdico, se examinará el contexto comunicativo en que se encuadra la codificación y distribución del mismo: el del capitalismo tardío. El resultado demostrará: desde el punto de la recepción del mensaje, una nueva relación del sujeto contemporáneo con los mitos heroicos clásicos y modernos; así como, desde el punto de la enunciación del mismo, la existencia de una serie de motivaciones extra-sígnicas (económicas, ideológicas y culturales) que han conducido a la configuración, codificación y reproducción del mito que estos videojuegos representan. Finalmente, a la luz de las evidencias presentadas, se alcanzarán dos conclusiones: por una parte, la distribución del mito en cuestión ha llevado a estandarizar un lenguaje propio, a través de la depreciación y censura de otras posibilidades expresivas; y, por la otra, la reproducción insistente del mismo mensaje por parte de la industria videolúdica revela que lo que está implícito en dicha codificación es la representación del sistema ideológico hegemónico.

ABSTRACT

In the present study the heroic myth in progressive video games is to be analysed from the double viewpoint of textual and cultural semiotics. For this objective to be achieved, following the textual description of the given myth, to be examined is the communicative context for both the code and the distribution of this mass myth: that is, Western late capitalist society. The result will demonstrate: from the point of view of the reception of this message, a new connection of the contemporary subject with the classical and the modern heroic myths; as well as, regarding the enunciation of the message, the existence of a series of extra-sign (economical, ideological and cultural) factors which define the configuration, coding and reproduction of the myth that these video games represent. Finally, in the light of the evidence presented, two conclusions will be drawn from this analysis: on the one hand, the distribution of the myth in question has resulted in establishing a standardised typical language through the devaluation and censure of other expressive means; and, on the other hand, the insistent reproduction of the message on the part of the industry of video games reveals that what is implied in this coding is the representation of the hegemonic ideological system.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Videojuegos, comunicación, sociología, narratología, personaje, industria.

Video Games, communication, sociology, narratology, character, industry.

Licenciado en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Universidad de Granada. Máster en Teoría de la Literatura y Literatura comparada por la Universidad de Barcelona.

1. Introducción

Seguramente sería demasiado aventurado y pretencioso afirmar que nuestros días están arrojando a los imaginarios colectivos más héroes ficcionales que nunca. No obstante, resulta evidente que vivimos en un momento en el que los medios de gran distribución no cesan en su (re)creación de personajes excepcionales que llegan a tener el peso de su destino en sus manos. Dentro del magma de las ficciones contemporáneas, es de destacar el papel fundamental que representan los videojuegos, en lo que a adaptaciones y construcciones de mitos heroicos se refiere. Es más, se podría afirmar que el mito heroico ha supuesto uno de los pilares narrativos de los videojuegos desde sus orígenes. Sin embargo, si se vuelve la mirada fuera del marco retórico de la épica ficcional, se observará una realidad cotidiana que se opone frontalmente a todo mundo de acción, reacción y cambio. Es precisamente en el eje de dicha oposición entre el mito videolúdico y el contexto en el que se genera donde pretende situarse el presente estudio, para intentar arrojar algunas luces sobre la naturaleza de dicha estructura mítica, de las motivaciones externas que la propician, así como de las consecuencias que su expansión produce en el propio medio que la presenta y en los jugadores que la transitan.

Partiendo de esta idea, el siguiente trabajo se plantea como la propuesta de unas bases que puedan propiciar el estudio comunicativo y cultural del videojuego, el cual, originándose en sus propias estructuras significantes y de sentido internas, pueda dar cuenta de las implicaciones económicas, ideológicas y culturales que propician la aparición de dichas estructuras y no de otras. De este modo, no solo no se abandona la noción de estructura en la que se han basado la mayor parte de descripciones semióticas de los videojuegos, sino que, al entender el medio y sus productos dentro de la comunicación de masas, se pretende ampliar la concepción de dicha estructura mítica en relación con las entidades supra-sígnicas o extra-sígnicas que la sustentan.

Para alcanzar dicho objetivo, el primer paso será definir cuáles son las estructuras formales y semánticas prototípicas que los videojuegos de gran distribución han desarrollado, fijándolas como código de su lenguaje. Entre ellas, como se verá, se perfilarán con gran nitidez una estructura y una figura míticas. Ambas serán analizadas, en términos comunicativos, desde el punto de vista de su recepción y el de su producción en el contexto del capitalismo tardío occidental con el objetivo de intentar poner en evidencia las motivaciones de su éxito y de su expansión genérica dentro del medio videolúdico.

2. Material y métodos

Para alcanzar dichos objetivos, será necesario un estudio poliédrico que confronte el estudio inmanente del mito videolúdico con el contexto comunicativo que lo conforma y reproduce. En este sentido, se partirá de la base del análisis comunicacional de los videojuegos que realizara Óliver Pérez Latorre en *El lenguaje videolúdico* (2012), donde se divide el estudio de dicho medio en tres planos: lúdico, narrativo y enunciativo. A estos se añadirá el plano semántico, siguiendo los postulados semióticos de Umberto Eco en *La estructura ausente* (1968). Dichos planos de análisis serán aplicados a la comprensión, en su complejidad, de la estructura y figura míticas bien definidas que han sido forjadas y reproducidas por la mayoría de los videojuegos de progresión de gran distribución, instaurando lo que puede considerarse como uno código lingüístico estandarizado en el medio. De este modo, el estudio de dicha estructura mítica será puesta en relación con los estudios estructuralistas o semióticos centrados, tanto en el análisis de los mitos clásicos: los llevados a cabo por Vladimir Propp, en *Morfología del cuento* (1928), Joseph Campbell, en *El Héroe de las mil caras* (1949) y Jan de Vries, en *Heroic Songs and Heroic Legend* (1959); como en el de los mitos contemporáneos: examinados por Roland Barthes, en *Mitologías* (1957) y Umberto Eco, en “El mito de Superman” –incluido en *Apocalípticos e integrados* (1965)– y *Eugenio Sue: el socialismo y el consuelo* (1978).

Una vez sentadas las bases de esta codificación mítica, estas serán contrapuestas a los factores económicos e ideológicos que las condicionan, evidenciando –desde la postura conjunta de la semiótica cultural defendida por Umberto Eco, en la “Introducción” de *Apocalípticos e integrados*, y del materialismo cultural que aplica Raymond Williams, en *Cultura y Sociedad* (1980)– la existencia de una serie elementos extra-sígnicos que han influenciado la configuración, codificación y reproducción de este mito de masas.

Cabe concretar que este estudio centrará su atención en una de las categorías más importantes de los videojuegos: los llamados videojuegos de progresión, en los que se desarrollan uno o varios hilos narrativos a través del control de un personaje –o un grupo reducido de ellos– y de la interacción de este con su entorno¹. Se recurre a esta vía principalmente por englobar a una variedad de géneros temático-lúdicos que incluyen desde la aventura y el rol, hasta la acción y la simulación deportiva; además de por ser aquella categoría que presenta mayores vinculaciones con las artes

narrativas, lo que facilitará su estudio desde los puntos de vista narratológico, mitográfico y enunciativo, relacionando estos videojuegos con otras estructuras y figuras propias de la literatura, el cine y el cómic.

3. El código de los videojuegos de progresión

3.1. El encuentro entre el juego, la narración y la industria

Para comenzar, será esencial describir las consecuencias estructurales y semánticas que tiene la aplicación de un modelo narrativo sobre las estructuras y los conceptos de los juegos emergentes en el contexto de la sociedad capitalista post-industrial. El esquema de desarrollo de todo juego (emergente) tradicional es lineal, es decir, existe un principio y una serie de finales distintos de la partida, que están unidos con el primero por la realización de una sucesión permitida de acciones simultáneas o consecutivas que abocan a un final u otro. Sobre esa sencilla estructura lúdica será sobre la que se adscriban los elementos narrativos a los juegos, dando lugar a los videojuegos de progresión. En ellos –con la excepción de los videojuegos de estrategia– lo más habitual será que las acciones que encaminan hacia cualquier final de la partida sean realizadas por un personaje –o grupo pequeño de ellos– que controla el jugador: el actante del juego y de la historia generada.

Así, por lo general, el esquema narrativo de los videojuegos de progresión es un esquema lineal con distintos finales, de los que solo uno –o un abanico muy reducido de ellos– es considerado como el final último de la historia: al que se accede mediante la realización más o menos exacta de las acciones consideradas como adecuadas o correctas por los diseñadores del mismo. Frente a este final, se presentan el resto de finales posibles, relacionados con la no consecución de los objetivos planteados por los desarrolladores: las derrotas en el juego, generalmente representadas como el fracaso o la muerte del actante. Es de notar a este respecto que la relación de esta estructura con el fracaso y/o la muerte ofrecerá una mayor vinculación emocional, porque convierte el seguir los pasos prefijados por los desarrolladores en una especie de lucha por la gloria y la vida virtuales. En los videojuegos de progresión, al unirse elementos narrativos y la identificación con un personaje, se produce una frecuente resemantización del binomio original “victoria/derrota” en el contexto del mundo recreado, donde deviene más bien “gloria/fracaso” y “vida/muerte”. Por otra parte, la naturaleza del final al que se abocan los videojuegos condicionará el desarrollo mismo de las acciones realizadas hasta

su consecución, otorgándoles un sentido u otro (Ruíz, 2008: 29). En otras palabras, si el final (victoria) al que tienden los videojuegos habitualmente es glorioso, no será de extrañar que las acciones que conduzcan a este objetivo estén relacionadas con la obtención de dicha gloria y adquieran el valor de hazañas encaminadas a ese final. Además, como consecuencia de las categorías semánticas que reciben sus acciones y su final, el personaje principal adquirirá connotaciones heroicas. Este sencillo –y aparentemente inocente– conjunto de asociaciones y paralelismos lógicos entre los conceptos de juego y de narración épica, como se verá, supondrá la base de la construcción semántica del mito del héroe videolúdico.

No obstante, aunque la mencionada vinculación semántico-estructural podría explicar, por sí misma, la relación entre mito heroico y progresión que ha rodeado al medio, lo cierto es que esta conclusión no dejaría de ser parcial. Pues serán factores económicos y culturales, ligados al medio desde los inicios de su comercialización masiva, los que refuerzan y codifiquen este conjunto de lazos simbólicos. En este sentido, será fundamental comprender que la comercialización del nuevo medio en el mercado global se fundamentó sobre la posibilidad de materialización y vivencia de todo lo que hasta el momento solo habían sido idealizaciones. Como evidencia Javier Sánchez, desde que se empezaran a comercializar masivamente en los años 80, los videojuegos fueron presentados a los jugadores –por medio de la propia apariencia externa de las máquinas recreativas y la publicidad de los juegos de los primeros dispositivos digitales– como el marco donde realizar cada vez más lejanos y grandes imposibles. Esta invitación a soñar con lo irrealizable, era, por supuesto, una estrategia comercial que pretendía rodear con el mayor relato imaginable lo que en un principio no eran más que píxeles movidos por el jugador sobre un fondo negro; es decir, se incitaba al jugador a tomar partido activo en un mundo que era fundamentalmente producto de su imaginación (Sánchez, 2012: 51-53).

De este modo, la carga retórica que exhortaba a proyectar todos los deseos y fantasías del jugador estaba intentando luchar contra el hecho de que el videojuego no pudiera salir efectivamente del encapsulamiento de la pantalla en que se proyectaba (su círculo mágico) y que lo obligaba a seguir rodeado de la intrascendencia con respecto a la realidad cotidiana que lo vinculaba con los juegos tradicionales. La estrategia, en términos comerciales, fue un rotundo éxito y convencería a las corporaciones del ocio digital de

que el camino que debía seguir la producción videolúdica era el de la producción y venta de imaginarios globales. Por ello, no es de extrañar que la mejor descripción de las metas de la industria fueran las de “regalar” al jugador la posibilidad de ser todo lo que quisiera ser: evidenciada en su quintaesencia en el anuncio que produjera Frank Bunk para PlayStation 2, bajo el significativo título de *Double Life* (Sánchez, 2012: 57).

Solo desde esta doble perspectiva textual y contextual puede entenderse que la adscripción de ciertos elementos semánticos y narrativos que recibió la estructura lúdica, en el corazón de esa idealización platónica que situaba tras la pantalla la posibilidad de transitar lo inalcanzable, diera como resultado una cantidad ingente de productos cuyas narrativas épicas se emparentaran genéricamente tanto con los grandes relatos épicos clásicos y medievales como con las aventuras espaciales. Desde entonces, sin embargo, sería el receptor de esas narraciones el que se convertiría en protagonista de las mismas.

3.2. La estructura del mito

Retomando lo dicho hasta el momento, se podrá suponer con facilidad que, en términos temáticos, el épico se convertirá en el género que englobe a la gran mayoría de videojuegos, más allá de que convencionalmente estén clasificados –según el modo de interacción que demandan del jugador– en distintos géneros, como el de acción, aventuras, rol, estrategia y simulación. Si, además, este architema se observa desde el punto de vista de la narración basada en el control de un personaje, se podría, incluso, bosquejar la estructura prototípica en la que se fundamenta:

Un individuo (o grupo reducido de ellos) aparentemente común al resto –o despojado de los elementos que habían hecho de él un ser excepcional– se presenta en soledad y hostilidad frente a su entorno; el protagonista se opondrá a este con determinación a través de la suma de diversas hazañas que, al mismo tiempo que van modelando el entorno a su medida, irán fortaleciéndolo y configurándolo como sujeto heroico², hasta alcanzar la gloria personal por medio de una acción final y apoteósica que le conforma definitivamente como héroe y que suele implicar su reconocimiento por parte del resto de personajes.

Las analogías estructurales y semánticas que este arco prototípico ofrece con respecto a la leyendas clásicas, que describieran Vladimir Propp (1928) y Joseph Campbell (1949), son evidentes: especialmente en lo que respecta a la estabilidad del

sujeto frente a sus convicciones y obligaciones, y la posibilidad efectiva de encarar inmediatamente y con sus propias manos aquello que se le oponga. Sin embargo, existen elementos que se podrían entender como elementos propios de la adaptación del género al horizonte de expectativas cultural contemporáneo: entre ellos, destaca el que prevalezca la construcción heroica del personaje, frente a la noción de estabilidad clásica. Pues, como enuncia Jan de Vries en *Heroic Song and Heroic Legend*, en la Antigüedad Clásica, el héroe era una categoría de mito que permanecía imperecedero, ya que, pese a nacer y morir (siempre de forma heroica y apoteósica), su estatus elevado se mantenía inalterable durante toda su vida. Desde su propio nacimiento, el héroe presentaba unas características permanentes (fuerza, invulnerabilidad, etc.) que el ser humano normal solo podría admirar y envidiar (de Vries, 1963: 211-216). Debido a esta estabilidad del nacimiento a la muerte, para el héroe clásico la lucha aguerrida y constante solo se fundamenta en una necesidad de reafirmación de su carácter sobrehumano, en tanto que representación del ideal de toda una colectividad. En este sentido, el hecho de que los protagonistas videolúdicos deban experimentar su transformación en héroes traslada el punto de partida a una visión moderna sobre el aprendizaje y la construcción del individuo que modifica la estructura épica.

En este sentido, la confluencia de elementos que producen un trasvase desde un personaje moderno –en tanto que común o relegado a la normalidad– hacia un héroe de rasgos clásicos y medievales, se entenderá como una necesidad de actualización de un modelo que había sido relegado por el sujeto moderno a un segundo plano. Así, la presentación de un personaje común será una puerta de entrada y de invitación a la identificación del jugador con un individuo que devendrá un héroe, haciendo de la participación en el mundo de imposibles un trayecto lo más coherente posible para un sujeto que habita un mundo en el que los lances épicos no forman parte de la realidad cotidiana.

Por todo ello, se entenderá que el resultado de esta adaptación de la estructura épica clásica a la que es difundida masivamente a través de los videojuegos será la conformación de un héroe cuyos rasgos presentarán analogías incluso más evidentes con las del superhéroe contemporáneo –cuyas raíces se afincan en el folletín decimonónico– que en el héroe clásico. Pues, como evidencia Umberto Eco en *Eugenio Sue: El socialismo y el consuelo*, las novelas populares por entregas de Eugène Sue, *Los misterios de París* (1842-1843), y de Alexandre Dumas, *El Conde de*

Montecristo (1844-1846), perfilan a un tipo de héroe que se muestra como solución inmediata a los males de su entorno: a través del rechazo a las leyes que rigen este y de la invención e imposición de las suyas propias, evidenciando un esquema que sería replanteado y enriquecido por el concepto de *Übermensch* nietzscheano (Eco, 1998: 56). Este tipo de héroe individual, que se muestra con el poder capaz de enfrentar los problemas con su propia mano y modificar su entorno en el seno de la modernidad, será el eje de las concepciones míticas del llanero solitario del *western*, el del detective incorruptible de la novela y el cine negros, y, por supuesto, el del superhéroe propio del cómic. De este último, además, el propio Eco resaltarán, en *El mito de Superman*, que una de sus características principales, que lo definen respecto al resto de (super)héroes, es la confluencia de dos vidas en un mismo sujeto: la que lo confunde entre el común de los mortales y la del antifaz, por la que se le reconoce públicamente (Eco, 1968: 287-290). Partiendo de esta consideración del superhéroe del cómic, no será demasiado difícil imaginar el parentesco entre este y el héroe videolúdico, quien, en su proceso de transformación entre sujeto común y sujeto heroico está eliminando el dualismo identitario del superhéroe, al desarrollar el nexo de unión entre las dos vidas que en el cómic aparecían separadas por el antifaz.

Por otra parte, cabría mencionar la amplia difusión entre diversos géneros que ha experimentado la estructura mítica descrita. La cual, si bien perteneciera originariamente solo a los llamados videojuegos de rol, al demostrar su éxito –debido a la fuerte implicación que con ésta entabla el jugador–, será aplicada a distintos géneros videolúdicos, incluso a aquellos en los que la narración y la identificación con un personaje no se considerarían ejes fundamentales. Este sería el caso de videojuegos pertenecientes a géneros puramente emergentes como convencionalmente han sido los de simulación deportiva y los de lucha. Ejemplos claros de los mencionados podrían ser videojuegos como *FIFA 08* (EA Canada, 2007) y la serie *Tekken* (Namco, 1994-2008). En ambos videojuegos se introducirían modos de juego –“Conviértete en profesional”, en el caso de *FIFA 08*, y “Modo Historia”, en el caso de *Tekken*– en los que se imbuye a los personajes en la estructura mítica: en el primer caso, por medio de la introducción de la posibilidad de controlar, no a un equipo, sino a un solo jugador, que, destacando en distintos equipos (en oposición al resto de equipos pero, también, en oposición a sus propios compañeros de equipo), podrá pasar de ser un jugador de segunda división a ser el mejor futbolista del mundo³; en el segundo caso, a través del ofrecimiento de control sobre una serie

de personajes que presentan distintos conflictos personales, los cuales se verán desarrollados con cada victoria obtenida frente a sus oponentes, adquiriendo la victoria en el torneo de lucha en el que participan (gloria) unas connotaciones distintas en cada personaje.

De lo dicho, se podrá entender la gran variedad de videojuegos (y de modos de juego) a los que se está haciendo referencia al hablar de este nuevo mito heroico que ofrecen los videojuegos, cuyo esquema temático-narrativo queda codificado en la mayor parte de los videojuegos de progresión de gran distribución. En este sentido, se puede observar la voluntad expresa que existe por parte de los desarrolladores de hacer al jugador transitar constantemente la estructura narrativa mencionada, como medio de explotación de un mito que ha evidenciado ser un filón comercial. Ahora bien, la posibilidad misma de dicha transposición se debe fundamentalmente a las relaciones entre significado y significante mítico que describía Barthes en *Mitologías*, al concebir el mito –en términos lingüísticos– como una palabra (1974: 201). En este sentido, la estructura descrita, en tanto que concepto mítico, es un significado que puede tener múltiples significantes, pues es un concepto cuantitativamente más pobre que sus significantes, lo que facilita su reproducción a través de estos. Dicho de otro modo y parafraseando el título de la obra de Joseph Campbell, esa pluralidad de significantes estaría representada por las mil caras que presenta el mismo héroe y la misma historia, cuya unicidad dependería del empobrecimiento cuantitativo de su significado. Lo que conllevaría el que la modificación de la superficie del contexto presentado en cada videojuego, no vendría –por lo general– a poner en cuestión la estructura heroica fundamental.

En este punto, conocidos los rasgos arquetípicos de género sobre los que se apoya la estructura épica y las connotaciones semánticas del héroe de los videojuegos de progresión, convendría analizar las razones profundas de su éxito y difusión por tan diversos géneros y modos de juego videolúdicos, pues ello nos revelará cómo se relacionan estas estructuras de sentido con el horizonte (social, económico e ideológico) de la posmodernidad, que las produce, codifica y reproduce masivamente.

3.3. Causas del éxito: el descanso y el consuelo

De partida, el profundo éxito de esta estructura pone en evidencia el placer que produce en el jugador el hecho de volver a transitar una y otra vez el mismo esquema, que, una vez interiorizado,

buscará consciente o inconscientemente en otras obras videolúdicas. Esta apetencia por recurrir a la estructura consabida presentará profundas analogías –de nuevo– con las reiteraciones estructurales que presentaba el cómic de superhéroes que analizaba Umberto Eco en *El mito de Superman*:

En la sociedad industrial contemporánea, [...] la aproximación de los parámetros, la disolución de las tradiciones, la movilidad social, la consumibilidad de los modelos y los principios, todo se resume bajo el signo de una continua carga informacional, que produce por medio de sacudidas intensas, implicando nuevos reasentamientos de la sensibilidad, adecuaciones de las asunciones psicológicas, recualificaciones de la inteligencia. La narrativa de la redundancia aparece, en este panorama, como una indulgente invitación al descanso, como una ocasión única de real distensión ofrecida al consumidor (Eco, 1968: 285-286).

De lo expuesto por Eco, se podría afirmar que el modelo de los videojuegos de progresión crea un tipo de “narrativa de la redundancia”. Sin embargo, se verá que, en su dinámica basada en la eterna aceleración de la compra y la venta, cada nuevo videojuego se enfrenta a la paradoja de tener que generar la sorpresa y la novedad en un mercado profundamente competitivo, y, al mismo tiempo, de seguir de cerca este modelo heroico que le es propio y que aparece bien asentado ya en el horizonte de expectativas de los jugadores habituales. De ahí la necesidad convulsa por parte de la industria de alterar el significante sin modificar el significado redundante. Además, no será casual que sea precisamente ese significado empobrecido el que constituya la base sobre la que el jugador contemporáneo vierta insistentemente sus ideales, pues, como afirma David Harvey –entérminos semejantes a los empleados por Eco–, una de las respuestas que ofrece el sujeto posmoderno ante la complejidad de su experiencia cotidiana es la negación de esta. De este modo, dicho sujeto recurrirá a una retórica expresamente simplificada y a imágenes carentes de un sentido complejo para paliar su incapacidad para aprehender su realidad (1990: 351).

Así, por medio de ese deseo de revivir constantemente un mismo esquema (maquillado bajo la apariencia de temas y géneros siempre renovados), el jugador contemporáneo parece estar abandonándose a un sosiego identitario semejante al que invadía al oyente clásico y medieval cada vez que volvía a escuchar las consabidas historias de los ancestrales fundadores de su pueblo. De este modo, el afincamiento del sujeto en su presente inmediato y su atomización con respecto a la sociedad a la que pertenece, le puede

llevar a la necesidad de experimentar el mismo mito heroico (ahora desacralizado y alejado de toda idea de totalidad social y espiritual) bajo significantes distintos, como uno de los pocos modos de aproximarse a la idealización épica, sin caer en el hartazgo de la repetición insistente de “la misma historia”, ni en el desconcierto de tener que estar enfrentándose constantemente a nuevos códigos. Por otra parte, convendría centrar ahora la atención en la relación de idealización e identificación que se establece a distintos niveles entre el jugador contemporáneo y el héroe emergido de esta estructura mítica, frente a la estructura y condiciones de recepción del arquetipo clásico, para comprender sus nuevas motivaciones y efectos en el jugador:

1) En primer lugar, si se piensa en las condiciones de interacción lúdica del jugador con los videojuegos de progresión –en los que generalmente se demanda la participación exclusiva de un jugador por partida–, se entenderá que se trata de una experiencia individual que tiene por objetivo situar a aquel –en tanto que actor-reproductor y receptor del mito– en el centro del desarrollo narrativo. Esto certifica el carácter individualizador de la experiencia de tránsito a través de la leyenda posmoderna de la que carecía la leyenda clásica, pensada para ser recitada y compartida colectivamente.

2) Por otra parte, el hecho de que exista una tendencia mayoritaria a eliminar las marcas diegéticas y enunciativas, que hagan evidente al jugador la mediatización física, enunciativa y narrativa que separa al jugador del héroe idealizado que llega a controlar, pretende reforzar la idea de que es el propio jugador el que está actuando sobre el mundo legendario recreado. En este sentido, se elimina la distancia diegética y contextual que separaba a los receptores antiguos y medievales de los hechos del héroe con el que se identificaban.

3) Por último, el modo en el que el héroe es desarrollado -partiendo de un sujeto normal que encierra todas las potencialidades del héroe-, y las connotaciones del mismo, debido a su capacidad de resolver directamente los problemas que se le enfrentan, facilitará la proyección de los deseos y aspiraciones del jugador, quien alimentará a través de esa idealización “la esperanza de que un día, de los despojos de su actual personalidad, florecerá un superhombre capaz de recuperar años de mediocridad” (Eco, 1968: 259). En este sentido, se reduce la distancia mitificadora (social y espiritual) entre el receptor y el héroe, pues este ya no se ofrece

como un personaje inmutable y distante, sino que representa a un sujeto similar al jugador que le da vida en el mundo ficcional.

De todo ello, se puede extraer que la leyenda posmoderna es creada para ser consumida y revivida de modo individual, en una reafirmación constante del “yo-presente” del jugador, como eje de potencialidades del cambio personal, que tiene su proyección y confirmación ficcionales en el manejo del héroe en su proceso de autoconstrucción y obtención de la gloria. Se podrá entender en este sentido, lo profundamente consoladora que puede llegar a ser la identificación con dicha entidad virtual, con ese héroe “hecho a sí mismo”.

De lo dicho, se verá que, mientras la estructura de épica de los videojuegos de progresión era en sí misma una estructura arquetípica que invitaba al descanso perceptivo del jugador –oponiendo unas coordenadas codificadas, simplificadas y estables a un contexto en constante reactualización–; la identificación con el héroe produce un profundo sentimiento de consuelo en el sujeto normal, deslocalizado y sin posibilidades materiales de actuación y modificación directa de una sociedad profundamente burocratizada. Así, estos aspectos paliativos en el público posmoderno –atomizado y saturado de información– que transita estos videojuegos se podrían entender como dos de los motivos principales del éxito de dicha estructura y del héroe que esta conforma.

3.4. Entre la semiótica y la ideología: la cara oscura del mito

Se debe entender que, al señalar el descanso y el consuelo como razones del éxito de este mito, no se está pretendiendo ofrecer un juicio axiológico sobre los modos de recepción del código, pues estas motivaciones se consideran más como consecuencias que como causas de los problemas que se suelen relacionar con el consumo de videojuegos, especialmente los que tienen que ver con el aislamiento del jugador. Sin embargo, la reiteración de dicha estructura puede presentar claras lecturas negativas: por una parte, la devaluación de otras estructuras posibles, a través de la predominancia de concepciones limitadoras de la propia noción de juego, así como de los temas, medios expresivos y comunicativos que pueden ofrecer los videojuegos de progresión; y, por la otra, la presencia implícita en los mismos de la ideología dominante, que viene a autoafirmarse y a reproducirse masivamente a través del medio, silenciando otras visiones del mundo.

En primer lugar, la reiteración de dicha estructura y dicho modelo de personaje nos enfrenta al hecho de que esas instancias, por el simple hecho de reaparecer constantemente, pasen de ser un simple modo de experiencia narrativa entre otras a convertirse en la única posible, como ha evidenciado la progresiva confluencia de elementos en los videojuegos de mayor comercialización. Por todo ello, no es de extrañar que sea precisamente en el ámbito independiente donde se pueda rastrear con mayor claridad un interés por parte de algunos creadores de dejar de lado esta estructura y su héroe o ponerlos en cuestión, para abrir puertas que la industria ha cerrado con el tiempo o que nunca abrió, por considerar que no eran rentables, que eran arriesgadas o que trataban una temática que no le convenía. En este sentido, se ponen de manifiesto los distintos tipos de censura (de mercado e ideológica) que rodean a la producción de videojuegos y que propician la aparición y desarrollo paralelo de una industria del videojuego, la independiente, que ofrezca las condiciones de posibilidad para que se creen estructuras y temas alternativos que pongan en cuestión los precedentes.

Por otra parte, la concepción del consumo de estos videojuegos –desde el punto de vista de su éxito de recepción– como paliativo ante las dificultades que encuentra el sujeto contemporáneo para desarrollar su propia experiencia cotidiana, incluso siendo cierta, debe poner en cuestión también las necesidades de producción de dicho mensaje mítico por parte de sus emisores. En este sentido, la cuestión fundamental no sería tanto si los productos videolúdicos son más o menos originales, si son de mayor o menor calidad o si son productos de arte o “solo” de entretenimiento; las preguntas fundamentales serían: ¿quiénes son los que producen y distribuyen globalmente el descanso perceptivo y el consuelo de los jugadores y con qué fines?

De hecho, si se observa el mercado videolúdico, se comprobará que la industria videolúdica está dominada por las decisiones de un grupo muy reducido de multinacionales productoras y distribuidoras de *hardware* y *software*. Si la mera existencia de este oligopolio videolúdico se debería entender como primer síntoma de desconfianza hacia el modelo comunicativo profundamente desigual por él posibilitado, el análisis de las estructuras profundamente codificadas acabará confirmando la voluntad expresa de dominación que existe en el seno de las mismas. Es decir, estas corporaciones ocuparían un rol activo en la creación, tanto de una cotidianeidad impenetrable e inmutable

para el jugador medio, como de un stock amplio de antídotos virtuales para la misma.

Siguiendo esta línea, si se recuperan las ideas planteadas hasta el momento en cuanto a las connotaciones del héroe mítico –sus relaciones con su entorno y su vinculación con el jugador que lo controla– y se analizan desde el punto de vista de la ideología que implícitamente reproducen, se podrá entender que los videojuegos de progresión promueven la idea de que la promoción personal y la remodelación del mundo, no solo son posibles, sino que estas se producirán siempre que se sigan los dictados de la determinación y la perseverancia. En otras palabras, vienen a reafirmar el paradigma del sueño americano que se aloja en la democracia liberal, bajo cuyo auspicio los videojuegos han sido y son producidos y distribuidos masivamente. El cual pone sobre la mesa la idea de que la sociedad se compone de individuos en confrontación permanente de posicionamientos e intereses personales, los cuales tienen por objetivo la autorrealización y el éxito personal. En este sentido, silencian toda posibilidad de autorrealización y mejora social que no tenga a la acción individual como punta de lanza. Por ello, incluso cuando el héroe videolúdico puede llegar a hablar por un pueblo, no deja de estar hablando por y para sí mismo, evidenciando que la gloria y la satisfacción que obtenga de sus actos serán una gloria y una satisfacción eminentemente personales, como resultado “inevitable” de su buen hacer en el mundo (del videojuego).

Por tanto, se entenderá que una de las principales concepciones transmitidas por la épica videolúdica será la de reafirmar al jugador en el eterno presente del consumo en el que habita, obviando de su horizonte la idea del cambio social como un proyecto colectivo de futuro, pues este se presenta como un camino de recorrido eminentemente individual. Al comercializar con la imagen platónica de un héroe, bajo una apariencia cada vez distinta –y de mejor definición gráfica–, las grandes empresas están ofreciendo al sujeto posmoderno un monólogo mítico que lo reafirma en su inferioridad comunicativa. Pues es solo a través de este héroe como al jugador se le permite liberarse de todas las constricciones externas y ver reflejadas las características heroicas que se esconden bajo su apariencia mediocre.

De todo ello, si se entiende la difusión de videojuegos en términos análogos a los puestos en evidencia tanto por Umberto Eco, desde la semiótica, en *Apocalípticos e integrados* (1968: 57-70), como por Raymond Williams, desde el materialismo cultural,

en *Cultura y Sociedad* (2001: 257-262), a la hora de estudiar los medios de comunicación de masas, se comprenderá que el verdadero problema que plantean los videojuegos de masas reside en la posición dominante que ocupan los pocos emisores que producen y distribuyen los mensajes consumidos por la mayoría, los cuales aprovechan dicha posición para interpretar y modelar las exigencias de los receptores, confirmando su sometimiento, al no permitir que estos puedan tener un verdadero acceso a los medios de producción y difusión de los mensajes. Además, siendo los resultados de sus indagaciones análogos, ambos teóricos propondrán la misma solución al problema: los receptores “deben” acceder a los medios de producción y difusión para que en estos se instaure, en su complejidad, un verdadero modelo comunicativo dialéctico emisor-receptor.

4. Discusión

De lo dicho hasta el momento, se evidencia que han existido y existen condicionantes económicos, ideológicos y culturales, es decir, influencias supra o extra-sígnicas, que han fomentado una fuerte codificación semiótica de los videojuegos de progresión. Dichos condicionantes han conducido, al mismo tiempo, a la estandarización de un lenguaje y un mito videolúdicos y a su uso no cuestionado por los grandes medios de producción y distribución de estos videojuegos, con objetivo de reproducir su sistema ideológico y preservar su relación de dominación con respecto a los receptores masivos de sus mensajes. Por medio de la reiteración de esta codificación mítica, además, se ha visto cómo se ofrece, por una parte, un descanso perceptivo a un sujeto saturado de información y códigos impenetrables; y, por la otra, un consuelo, refugiado en la compra de unos ideales de libertad y gloria virtuales que se oponen netamente a las posibilidades coartadas que al sujeto se le ofrecen en la sociedad burocratizada de la que forma parte. Así, frente a la justificación paliativa que, desde el punto de vista de la recepción, ofrecían los videojuegos, se revelan los condicionantes industriales que han llevado a la fuerte codificación del mito heroico. Ambas lecturas son, de hecho, las dos caras de una misma moneda que difícilmente pueden ser separadas, al formar parte del mismo sistema comunicativo y cultural.

No obstante, una vez dilucidadas las fuertes relaciones que existen entre el mito videolúdico y las instancias contextuales que le retroalimentan, cabe preguntarse por el papel que desempeñan aquellos videojuegos que no respetan dicho mito ni su sistema comunicativo: se está haciendo referencia, obviamente, a los

videojuegos –independientes en su mayoría– que abandonan la senda de la reproducción de esquemas, por medio de su subversión artística. En este sentido, la conjunción del cuestionamiento de las estructuras del medio con el hecho de que este se lleve a cabo a través de una producción independiente –mediante el acceso a los medios de producción del mensaje por parte de quienes en otras condiciones “solo” habrían sido receptores–, desemboca en una desnaturalización tanto del mito como de la institución comunicativa que lo codifica y difunde. Es solo a través de estos medios como se puede poner en evidencia la falta de inocencia que, como afirma Barthes, esconde dicha codificación: “el mito es vivido como una palabra inocente: no porque sus intenciones estén escondidas –si estuvieran escondidas no podrían tener eficacia– sino porque son naturalizadas” (Barthes, 1974: 212).

Por último, cabría añadir que, como complemento al presente estudio, resultaría fundamental un análisis sociológico del medio en su conjunto, que, partiendo en una dirección opuesta, esto es, desde las instancias de producción, legitimación y difusión de los mensajes videolúdicos hacia las estructuras internas de los mismos, venga a certificar o a poner en duda las relaciones hechas evidentes en el presente estudio. Un análisis de este tipo debería demostrar todas las tomas de posición que llevan a la producción y difusión final de un mensaje de masas, remarcando los procesos y tipos de censura que se instauran en todos los niveles del sistema. El mismo procedimiento, evidentemente, debería ser aplicado a los artistas videolúdicos, en su posicionamiento (con y/o contra el medio) a esos mismos niveles.

Notas

¹ Al hablar de videojuegos de progresión, por economía lingüística, se estará haciendo referencia no sólo a los videojuegos de progresión pura, sino también a los videojuegos de progresión con elementos emergentes. Los cuales serían descritos por Jesper Juul en *Half-Real* como videojuegos de acción para un jugador que, al igual que los videojuegos de progresión, se estructuran temporalmente según una secuencia más o menos lineal de metas que debe superar el personaje. La diferencia entre ambos radicaría, básicamente, en el hecho de que el jugador dispondrá de mayor libertad para alcanzar dichas metas, pudiendo no existir un modo único y preciso de conseguir los objetivos planteados por los desarrolladores (2005: 71-79).

² Dicho fortalecimiento, a través de las acciones convertidas en hazañas, se presentará bajo expresiones muy diversas: desde la obtención de “puntos de experiencia” tras cada batalla, que tenga como consecuencia la mejora de las características del personaje, a la obtención de armas u otros objetos. Esta noción se producirá también, aunque de forma metonímica, en los héroes que presentan

exactamente los mismos rasgos y cómputo de habilidades de principio a fin del videojuego, pese a que deben superar retos de dificultad creciente: en estos casos, es el jugador quien experimenta ese “fortalecimiento” -en tanto que dominio creciente de las habilidades del personaje en respuesta a las dificultades ofrecidas por el entorno- y quien lo proyecta sobre aquel.

³ Solo un año más tarde, la principal saga competidora de *FIFA*, introducirá un modo de juego análogo en *Pro Evolution Soccer 2009* (Konami Computer Entertainment Tokyo, 2008) bajo el nombre de “Ser una leyenda”, subrayando las connotaciones épicas con los que se pretende forjar el control virtual de un futbolista.

Referencias

- Barthes, R. (1974) *Miti d'oggi*. Trad. Lidia Lonzi, Turín: Giulio Einaudi editore (1957).
- Campbell, J. (1959) *El héroe de las mil caras* (1949). Trad. Luisa Josefina Hernández, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- De Vries, J. (1963) *Heroic Songs and Heroic Legend* (1959). Trad. B. J. Timmer, Londres: Oxford University Press.
- Eco, U. (1968) *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas* (1965) Trad. Andrés Boglar, Barcelona: Lumen.
- (1998) “Eugenio Sue: el socialismo y el consuelo”. En Eco, U. *El superhombre de masas* (1978). Trad. Teófilo de Lozoya, Barcelona: Lumen.
- , (1974) *La estructura ausente* (1968) Trad. Francisco Serra Cantarell, Barcelona: Lumen.
- Harvey, D. (1990) *The Condition of Postmodernity*, Massachusetts: Blackwell Publishers.
- Juul, J. (2005) *Half-Real. Videogames between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Pérez Latorre, O. (2012), *El Lenguaje Videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*, Barcelona: Laertes.
- Propp, V. (1970) *Morphologie du conte* (1928). Trad. Claude Ligny, París: Gallimard.
- Ruiz, F.X. (2008) “Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas”. En Scolari, C. A. (Ed.), *L'homo videoludens: Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*, Vic: Eumo, págs. 15-52.
- Sánchez, J., “El videojuego, la industria de la escala enloquecida”. En Escribano, F. (ed.), *Revista de Estudios de Juventud: Videojuegos y Juventud*. Septiembre de 2012, n°98, págs 51-60.
- Williams, R. (2001) *Cultura y sociedad: 1780-1950 De Coleridge a Orwell* (1980). Trad. Horacio Pons, Buenos Aires: Nueva Visión.

Paula Velasco Padial [Sevilla-España]

La estética de lo sublime en el *survival horror*: el caso de *Silent Hill*.

The Aesthetic of the Sublime on the Survival Horror Video Games: The Case of *Silent Hill*.

RESUMEN

El presente trabajo analiza la relación existente entre la categoría de lo sublime y la experiencia estética generada por los videojuegos pertenecientes a la categoría del *survival horror*. El éxito de este subgénero de los juegos de acción invita a pensar que al jugador le gusta vivir el terror, que es capaz de sentir placer estético ante una pantalla plagada de figuras siniestras, muerte y dolor. El objetivo es explicar cómo es posible que se produzca esta experiencia estética vinculada al horror, y para ello se recurrirá a la categoría estética de lo sublime, desarrollada por varios autores y redescubierta por la corriente artística del romanticismo. Como referencia se ha utilizado el análisis que sobre ésta desarrolló Edmund Burke en *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*, obra publicada en 1757, y las tres primeras entregas de la saga de videojuegos *Silent Hill*, producida por Konami entre 1999 y 2003. Al comparar ambas se pueden observar similitudes que certifican el uso de elementos capaces de provocar la experiencia de lo sublime por parte del Team Silent, el equipo de desarrolladores y artistas que crearon el mundo de *Silent Hill*. Si el jugador es capaz de sentir placer estético ante lo terrorífico, es gracias a categoría, que acoge en su seno las experiencias provocadas por lo siniestro.

ABSTRACT

The following paper focuses on the similarities between the feeling of the sublime and the aesthetic experience promoted by survival horror video games. The success of this action game subgenre is related to the pleasure that gamers can achieve living the terror, the death experience and the suffering generated while they are playing. In order to explain how can this horror-born aesthetic experience be we will analyze the quality of the sublime, which has been studied by many theorists and was rediscovered by the Romantic artistic movement. For that purpose, we have used the analysis developed by Edmund Burke in *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*, a text published in 1757, and the first three games of the *Silent Hill* video games saga, made by Konami between 1999 and 2003. Comparing those elements we can find the same values, that certify the use of sources able to create the experience of the sublime by the Team Silent, the group of developers and artists who gave life to the world of *Silent Hill*. The player can feel the aesthetic pleasure of the horror thanks to this genre, which is related to the experiences caused by the uncanny.

PALABRAS CLAVES / KEYWORDS

Videojuegos, estética, diseño, arte, literatura, música, fotografía, inmersión.

Video Games, aesthetics, art, design, literature, music, photography, immersion.

*Becaria PIF del Departamento de Estética e Historia de la Filosofía
de la Universidad de Sevilla.*

1. Introducción

El videojuego es arte. Por si quedaba alguna duda al respecto, en 2012 el MOMA zanjó la eterna disputa al ampliar su colección con 14 videojuegos, a los que se sumarán nuevas adquisiciones hasta alcanzar los 40 ejemplares. El mundo del videojuego bebe de los mismos elementos de los que las artes clásicas se han nutrido desde tiempos inmemoriales. Forma y perspectiva se han convertido en elementos esenciales para abrir la puerta a un mundo ficticio, ya sea plasmado en un lienzo o incrustado en la pantalla. El videojuego es arte y, como tal, produce una determinada experiencia estética. Cada género explota diferentes elementos para producir ese deleite que hace del jugador una extensión del videojuego, asido a esta nueva realidad mediante los dispositivos propios de la videoconsola.

En este análisis nos centraremos en los recursos estéticos vinculados al *survival horror*, subgénero de los juegos de acción. Se trata de una vertiente que podría considerarse heredera directa de la novela gótica, ya que explora los mismos sentimientos que en su día hicieron populares las obras de esta corriente literaria. No en vano, Laurie N. Taylor defiende en la introducción del libro *Horror Video Games* “The ludic-gothic is created when the Gothic is transformed by the video game medium, and is a kindred genre to survival horror”¹ (Bernard Perron, 2009: 43). En este tipo de juegos el protagonista dista mucho de ser un héroe todopoderoso, capaz de realizar los movimientos más inverosímiles: nos encontramos ante un personaje vulnerable, desarmado, que dedica su tiempo a resolver puzzles para avanzar en su propia historia. La violencia está presente, pero queda relegada a un segundo plano, en un entorno en el que es preferible escapar o esconderse que gastar la poca munición de la que disponemos.

En un juego de estas características, la ambientación lo es todo; de ella dependerá que el jugador experimente el horror. No se trata de un horror cualquiera, es un horror delicioso (Burke, 1897), un displacer que nos traslada a las orillas del deleite. En el *survival horror* no queda espacio para lo bello: todos y cada uno de sus recodos están impregnados de lo sublime.

Si hay una categoría que ha sobrevivido a la posmodernidad, y que ha sabido resurgir, con más fuerza si cabe, es la de lo sublime. La estética *ciberpunk* explotó hasta la saciedad los recursos propios este sentimiento, y el movimiento neobarroco también hizo lo propio para reclamar su lugar en el panorama cultural. A

mediados de los noventa, el cine y la literatura estaban plagados de oscuridad y laberintos, y poco quedaba de belleza en sus discursos. Lo sublime tecnológico había impregnado todos y cada uno de los discursos culturales.

En los universos digitales se encuentran sin dificultad trazas del romanticismo, aquel movimiento que enarboló la bandera de lo sublime siglos atrás. En 1982 se estrenó *Haunted House* (Atari, 1982), que ya contaba con la mayoría de las características de estos juegos. Sin embargo, su época dorada se sitúa en los últimos años de la década de los 90, cuando aparecieron los primeros zombis de *Resident Evil* (Capcom, 1996) y comenzó la saga *Silent Hill* (Konami, 1999). A partir del 2000 el género empezó a redefinirse, pero su esencia sigue estando presente en juegos como *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2011) y *Slender: The Eight Pages* (Parsec Productions, 2012).

Las raíces de esta categoría descansan siglos atrás, cuando un autor desconocido, habitualmente citado como Longino, escribió *Sobre lo sublime*. El texto fue relegado al olvido hasta que, en el siglo XVI, Francesco Robortello publicó una edición de la obra. Bastarían unos años para que se tradujese a las lenguas vernáculas, recuperada por la pluma de Nicolás Boileau, *el legislador del parnaso*. El siglo XVIII supuso el auge de este concepto: Burke y Kant trabajaron en la redefinición del concepto y su aplicación al campo de la estética.

Schopenhauer también quiso retratar el sentimiento de lo sublime en *El mundo como voluntad y representación*, e incluso Hegel le dedicó parte de sus reflexiones. Cuando la llama del romanticismo se apagó, el interés por lo sublime parecía haberse extinguido con ella. Sin embargo, nunca llegó a desaparecer, y se reavivó cuando el mundo comenzó a entenderse como posmoderno. En el límite del raciocinio emerge de nuevo lo sublime, paladín de la inestabilidad reinante en la nueva época.

La industria del videojuego ha sabido manejar el género del terror. Los jugadores vieron cómo de sus consolas salían todo tipo de monstruos, dispuestos a arrastrarles a los confines de la oscuridad, y les gustó. “You play a survival horror game because you want to be scared”² (Perron, 2012). Quizás porque, por mucho que uno se involucre en una película, siempre será una suerte de voyeur, cuya mirada está completamente controlada por el producto audiovisual. Los juegos virtuales permiten cierta libertad de movimientos, e incluso incluyen la perspectiva en primera

persona, de manera que el jugador se introduce de lleno en la historia. El *homo ludens* ha sustituido por completo al espectador pasivo.

Dentro de la estética del videojuego conviven el *software* y el *hardware*, lexemas de lo sublime digital. En la pantalla, quien sujeta el mando no ve una representación, sino que el juego le introduce en un entorno donde el individuo podrá experimentar determinadas sensaciones en carne propia. No se trata de hablar sobre lo siniestro, sino de sentirlo, algo que va más allá de cualquier verbalización.

2. Metodología

Jugamos a videojuegos vinculados al terror porque nos gusta pasar miedo. Nos encontramos ante una idea problemática, pues los nexos que unen las escenas del horror con una experiencia placentera son difíciles de ver. Disfrutar inmersos en un torrente de sangre y vísceras, encontrar divertimento en la violencia extrema y extraer de ello una experiencia estética suele relacionarse con el morbo y no con lo estético. Y sin embargo, hay algo en el horror que goza de un innegable atractivo. El propósito de este ensayo es analizar la experiencia estética que tiene lugar cuando el jugador se involucra en la oscuridad del horror del mundo del videojuego.

La mayoría de los juegos catalogados como *survival horror* contienen y desarrollan una serie de recursos estilísticos –tanto en lo narrativo como en lo visual– que podrían ser catalogados sin lugar a dudas como fieles herederos de la tradición gótica. Son muchos los autores que han señalado esta conexión. Para Simon Niedenthal, por citar sólo a uno de ellos, las resonancias del género gótico presentes son tales que incluso podría decirse que nos encontramos ante una nueva forma de lo gótico (2009). Si los vínculos entre los grandes clásicos de la literatura y los juegos de esta época son tan evidentes, parece lógico pensar que la vivencia que se puede extraer de ambos gozará de una naturaleza similar, salvando las distancias impuestas por el medio.

Edmund Burke fue el primer pensador moderno que se propuso encontrar una explicación sistemática de esa experiencia estética que raya entre el horror y la sinrazón, y de alguna manera, creó “una especie de manual de estilo o canon estético del terror” (Murcia, 2009). Fueron muchos los que retomaron su propuesta y la hicieron suya, deformando la idea de lo sublime para llevarla a

distintos campos. Así, esta categoría ha llegado hasta nuestros días, en los que los pensadores de la posmodernidad la enardecen. Podría parecer que el texto de Burke, redactado en 1757, tiene poca cabida en una sociedad como la nuestra, en la que tantas plumas han dado nuevos sentidos a lo sublime. Sin embargo, la finalidad de estas líneas es la de demostrar que su propuesta goza de plena actualidad, y que gracias a ella es posible comprender cómo surge la experiencia estética en el *survival horror*.

Con este fin, realizaremos una comparativa entre los elementos que Edmund Burke calificó como fuentes de lo sublime en su obra *A philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful* (1987) con los recursos estilísticos a los que ha recurrido el *survival horror* para infundir terror. Tomaremos como referencia las tres primeras entregas de *Silent Hill*, pues pueden considerarse, en conjunto, como uno de los puntos álgidos de este subgénero. En esta franquicia de juegos de terror, producidos por Konami, quedan recogidos todos los elementos que ocasionan la experiencia estética de lo sublime.

3. Análisis

Lo sublime es esa belleza doliente, capaz de doblegar a la razón y de paralizar al que la enfrente en una mezcla de asombro y dolor. Este tipo de sentimiento lo despiertan determinados elementos, que Burke definiría como

Todo lo que resulta adecuado para excitar las ideas del dolor y peligro, es decir, todo lo que es de algún modo terrible, o se relaciona con objetos terribles, o actúa de manera análoga al terror, es una fuente de lo sublime; esto es, produce la emoción más fuerte que la mente es capaz de sentir (Burke, 1987: 29)

El sentimiento de lo sublime, presente en gran cantidad de videojuegos, es poliédrico, y en una de sus múltiples caras hay espacio para lo siniestro, para el terror. En su obra, Burke elabora una suerte de listado de elementos capaces de despertar placer a partir del horror. Dada la afinidad que hay entre éstos y los recursos utilizados por el Team Silent⁴ para introducir al espectador en el terror psicológico de *Silent Hill*, se podría llegar a la conclusión de que el equipo artístico hubiese usado el libro del filósofo inglés como manual. Pese a que el ellos nunca ha destacado a Burke como uno de sus autores de cabecera, al menos públicamente, su sombra está en cada uno de los píxeles que cimentan la ciudad de Silent Hill.

Antes de introducirnos de lleno en el análisis de cada una de las fuentes de lo sublime, es importante reflexionar acerca de la experiencia que tiene el jugador. *Silent Hill* es una historia plagada de dolor, en la que la muerte espera al jugador tras cada esquina en forma de pesadilla, convulsionándose de la misma manera en la que lo hacen los habitantes de este peculiar pueblo. ¿Cómo es posible que se pueda sentir placer ante tanto sufrimiento? Burke lo deja claro: “Cuando el peligro o el dolor acosan demasiado, no pueden dar ningún deleite, y son sencillamente terribles; pero, a ciertas distancias y con ligeras modificaciones, pueden ser y son deliciosos” (Burke, 1987: 29). El jugador puede identificarse con el personaje que maneja, puede sentir su miedo y experimentar su dolor, puede temer por su vida al ser herido. Pero si el terror se hace insoportable, o el hastío se apodera de su cuerpo, puede pausar la acción, o apagar su consola y dar por finalizada la jornada. El jugador puede deleitarse al matar, puede ver bella la mezcla de sangre y óxido, porque se encuentra a la distancia exacta para que lo siniestro produzca deleite. Como dice Burke,

Es sabido de objetos, que en la realidad disgustarían, son fuente de una especie de placer muy elevado en representaciones trágicas y similares. [...] La satisfacción comúnmente se ha atribuido primero al alivio que nos aporta el considerar que una historia tan melancólica no es más que una ficción; y, después, a la comprobación de que nos hallamos libres de los males que vemos representados (Burke, 1987: 34)

Burke inicia su análisis acerca de los elementos que emanan el sentimiento sublime con uno de los recursos más utilizados en el mundo del terror: la soledad. El ser humano está solo en el mundo, aunque esté rodeado de gente, y, tanto Harry como James y Heather, protagonistas de las tres entregas de *Silent Hill* que nos ocupan, están solos en su búsqueda. Harry Mason despierta en su coche tras un accidente. Cheryl, su hija, ha desaparecido, y debe adentrarse en la ciudad de Silent Hill para reencontrarse con ella. Aunque en su camino encuentra a varias personas, como Cybil Bennet, el doctor Kaufmann o la enfermera Lisa Garland, Harry lucha solo contra las alimañas que se interponen entre él y su hija.

Lo mismo ocurre con James Sunderland: ha llegado a Silent Hill en busca de su mujer, Mary, que murió años antes de escribir una carta en la que le pedía a su marido que la buscara en su “lugar especial”. Aunque en momentos puntuales le acompaña María, una mujer que encuentra en su devenir por las calles fantasmales de Silent Hill, la mayor parte del tiempo lo pasa solo, sumido en la

densa niebla de la ciudad. Heather tampoco se libra de la soledad en su recorrido, sentimiento que se acentúa cuando su padre es asesinado. Heather es una adolescente que vaga por las realidades de Silent Hill en solitario, matando a los monstruos que se ponen entre ella y su ciego deseo de vengar la muerte de su padre.

Sentimos simpatía por los personajes a los que manejamos. No hay héroes estereotípicos en *Silent Hill*: Harry es un escritor, débil y lento. Lo único que le hace fuerte es la desesperación por encontrar a su hija. James es un asesino atormentado, y Heather no deja de ser una adolescente asustada. Son personajes tan ordinarios que olvidamos que son ficcionales, lo cual hace posible la identificación con ellos. Si a esto le sumamos la maestría con la que se nos presenta al personaje, así como el sistema de juego, que potencia esta afinidad con el sistema de vibración del mando al ritmo del corazón cuando nuestro personaje está malherido, obtenemos ese sentimiento de que somos el personaje, y no quien pulsa los botones que hacen que se mueva. Burke habla también de simpatía en su *Indagación*, definiéndola como “una especie de sustitución, por la que se nos coloca en el lugar de otro hombre, y nos vemos afectados, en muchos aspectos, al igual que él” (Burke, 1987: 33). Asegura, además, que esta relación, aplicada a la simpatía ante el dolor ajeno, puede ser considerada como fuente de lo sublime. El autor está convencido de que podemos experimentar cierto placer en el sufrimiento ajeno. Es precisamente esto lo que se nos manifiesta entre los edificios de Silent Hill: sufrimos con Harry, James y Heather, pero también experimentamos un placer vinculado con el horror, con matices de piedad hacia el dolor que desprende la pantalla.

Otro de los factores recogidos tanto en el libro de Burke como en la obra de Konami⁵ es la oscuridad. La realidad necesita de ella para ser terrible, dice el autor, y el equipo encargado de crear los ambientes de la ciudad se han hecho eco de esta afirmación. El protagonista, que se confunde con el jugador, se ve envuelto por una densa manta azabache que le impide ver hacia dónde se dirigen sus pasos: está solo, a punto de ser engullido por las tinieblas. Para defenderse de la noche eterna, cuenta con una pequeña linterna que, además de arrojar una tenue luz, provoca sombras. Lejos de proporcionar seguridad, la bombilla crea nuevas pesadillas, siluetas que vibran al paso del jugador y parecen acudir a robarle el aliento. A esto debemos sumar la densa capa de niebla que cubre la ciudad, que impide ver la realidad que nos rodea a nuestro paso. Burke subrayó que “cuando conocemos todo el alcance de cualquier peligro, y cuando logramos acostumbrar

nuestros ojos a él, gran parte de nuestra aprensión se desvanece” (Burke, 1987: 43). Por este motivo, en *Silent Hill* no hay descanso. Nunca conocemos el peligro que se esconde tras las brumas, que espera agazapado en la oscuridad o que nos atacará nada más cruzar el marco de la puerta que nos separa de nuestro destino.

“La verdadera religión tiene y debe tener una mezcla de temor saludable; [...] las religiones falsas generalmente sólo se sostienen por el miedo” (Burke, 1987: 52), y en la fe que procesan los habitantes de *Silent Hill* hay mucho de ese miedo. La orden, su culto nativo, es la fuente de la mayoría de los conflictos. Se trata de una secta cuyas únicas creencias nacen de la confrontación entre el orden y el caos. Su credo trata de traer el apocalipsis a la tierra, con el fin de volver al paraíso, un lugar idílico donde no hay lugar para el sufrimiento. Para alcanzar esta onírica meta es necesario que Dios venga al mundo, y esto sólo será posible a través del dolor y el sufrimiento. En resumidas cuentas, la secta no duda en realizar todo tipo de sacrificios, en los que normalmente se ve implicado el fuego para poder alcanzar la paz.

De nuevo aquí están presentes todos los conceptos que se creían abandonados tras el romanticismo. Hay un salvador que debe sacrificarse por el bien común, en este caso la madre del mesías, que debe parir con odio y rabia a una deidad femenina, personificación de compasión y la bondad. La idea del redentor ha sido explotada con frecuencia por la corriente neobarroca, que ha procurado toda suerte de dioses: desde Neo, el redentor de *The Matrix* (Andy y Lana Wachowski, 1999), hasta Walter Bishop, el salvador del mundo de *Fringe* (J. J. Abrams, Alex Kurtzman y Roberto Orci, 2008).

De la oscuridad del culto emergen los monstruos, seres cuyos cuerpos se contorsionan cuando avanzan hacia el jugador. Los habitantes de la pesadilla han estado presentes en la historia del arte desde sus propios inicios, cuando el óleo era el encargado de mostrar los horrores del averno. El Bosco se aseguró de retratar sus deformidades en *El Jardín de las delicias*, mucho antes de que Kant llegase al mundo. Durante el romanticismo, la fascinación por los habitantes de las pesadillas dio lugar a varios cuadros, entre ellos *La Pesadilla* de Füssli. Cabe destacar que el pintor retrató a otros monstruos, las mujeres que, como Lady Macbeth, asesinaban, envidiaban y mentían. Las sacerdotisas de *Silent Hill* parecen un trasunto del personaje de Shakespeare, monstruos con apariencia humana, capaces de cometer los actos más atroces guiadas por su locura.

Lugar especial entre las privaciones sublimes, como la oscuridad y la soledad, de las que ya hemos hablado, ocupan elementos como la vacuidad y el silencio. En este punto aparece la vastedad, la grandeza de dimensiones como causa de lo sublime, así como la infinitud, que “tiene una tendencia a llenar la mente con esa especie de horror delicioso que es el efecto más genuino y la prueba más verdadera de lo sublime” (Burke, 1987: 54). Lo infinito, o, al menos, lo que es infinito para nuestros limitados ojos, genera ese efecto del horror delicioso. En *Silent Hill*, la niebla esconde los límites de lo finito para tornarlo sublime. Infinito parece también el camino que hace James hasta llegar a la ciudad, igual que infinito es lago Toluca cuando nuestro protagonista está a punto de alcanzar la meta, y tiene que navegar la distancia que le separa de su mujer y de su verdad.

Burke destaca la importancia del sonido, el ruido y el silencio, y el Team Silent ha tomado esta lección al pie de la letra. Si hay algo que destaca en los mundos de *Silent Hill* es la maestría con la que Akira Yamaoka ha compuesto la música de la serie. Todos los juegos constan de sonidos industriales, chillidos, gruñidos y pasos. Pero si algo destaca es el silencio, un silencio sublime que envuelve al jugador, quebrado solo por el eco sordo de sus pasos, apuñalado por los lamentos de los seres del averno. Hasta que encuentra la radio. Una vez que posee este elemento en su inventario, nunca más habrá silencio. El sonido estático que desprende se ve fuertemente afectado por la presencia de los monstruos, y nos avisa de su cercanía. No podemos verlos, pero sabemos que están ahí. Esto pone al jugador en un estado de tensión constante, de deseo de huir horrorizado cada vez que su radio desprende ruidos extraños. Todo el sonido de *Silent Hill* está construido para hacernos rozar el placer sublime.

Y luego están los monstruos. Las quimeras de este juego son pura carne. Poco tienen que ver con los zombis de *Resident Evil*, cuerpos sin alma, a la manera de Descartes, que dedican su tiempo a satisfacer sus instintos más básicos. Tampoco son las almas errantes de *Project Zero* (Tecmo Koei, 2001) cuyos fantasmas son los mismos que pueblan las leyendas japonesas. En *Silent Hill*, la carne es nuestro mayor enemigo.

Las alimañas pixeladas remiten directamente a la obra de Francis Bacon, pintor irlandés inclasificable. Cuerpos compungidos, figuras que sólo son cuerpo, que no tienen rostro. Los monstruos de *Silent Hill* son recreaciones del inconsciente de

una persona empapada por el dolor. En el primer juego, cada monstruo nos remite a la mente torturada de Alessa, a sus miedos y sus fobias. En la segunda entrega, James se enfrenta a sus propios demonios, a sus obsesiones y a sus miedos. Heather debe luchar contra los monstruos que su odio, el de Alessa, ha creado. Pero todos los enemigos que nos amenazan, sea cual sea la historia de la que provengan, son pura carne. Deleuze escribió sobre la obra de Francis Bacon

“La pieza de carne no es una carne muerta, ha conservado todos los sufrimientos y ha cargado con todos los colores de la carne viva. Tanto dolor convulsivo y tanta vulnerabilidad, pero también invención encantadora, color y acrobacia. (...) La pieza de carne es la zona común del hombre y la bestia, su zona de indiscernibilidad, ella es ese “hecho”, ese mismo estado donde el pintor se identifica con los objetos de su horror o de su compasión” (Deleuze, 2002: 32)

Lo mismo ocurre con los habitantes de este pueblo fantástico: de las sombras emergen figuras en carne viva, compungidas, que avanzan en contorsiones imposibles. La carne es la zona común del hombre y la bestia, y nunca sabremos si la amenaza es real o ha sido creada por nuestra imaginación. En la tercera entrega de la saga, la protagonista (el jugador) mantiene una pequeña charla con un personaje secundario.

“Vincent: You come here and enjoy spilling their blood and listening to them cry out. You feel excited when you step on them, snuffing out their lives.

Heather: Are you talking about the monsters?

Vincent: Monsters...? They look like monsters to you?”³ (*Silent Hill 3*, Konami, 2003)

Hay otro autor que ha influido fuertemente a estos monstruos carnales. Se trata de Hans Bellmer, artista alemán, que ha sido catalogado como surrealista. La influencia de *Die Puppe*, la muñeca de sexualidad omnipresente, también ha llegado a los senderos de *Silent Hill*. El monstruo conocido como Mannequins, que acosa a James Sunderland en su viaje a su subconsciente, remite directamente a esta obra. Desnuda, a medio camino entre el erotismo y la pornografía, la figura del autómatas, creada a partir de fragmentos de cuerpo, remite a lo siniestro, lo *Unheimliche* de Freud, a la Olympia de la que se enamora perdidamente Nathaniel en *Der Sandmann* de E. T. A. Hoffman. No en vano, la segunda vez que vemos a Pyramid Head, el verdugo que perseguirá a James hasta que expie su culpa, éste está violando de manera salvaje a dos Mannequins, a las que mata al concluir el acto sexual. Muerte y sexo, lo siniestro y lo erótico aparecen ligados por un instante,

vistos desde la oscuridad del armario en el que se esconde James. Las palabras de Bataille –“al igual que la crueldad, el erotismo es algo meditado. La crueldad y el erotismo se ordenan en el espíritu poseído por la resolución de ir más allá de los límites de lo prohibido” (Bataille, 1997: 84)–, nos llevan de nuevo a las ideas de límite, de lo sublime relacionado con lo siniestro.

Pero, ¿qué es lo siniestro? Para poder comprender en profundidad este concepto es necesario analizar los estudios elaborados por Sigmund Freud (1856-1939), que recogió el testigo de los tratados respecto a lo sublime. Escogió como punto de partida la definición de Schelling, que reza que lo *unheimlich* es aquello que, debiendo permanecer oculto, se ha revelado (Freud, 1891). Lo siniestro está directamente relacionado con lo sublime romántico y con las teorías de Edmund Burke que son objeto de nuestro estudio. La reflexión gira por completo en torno a la pasión más poderosa, el miedo, que genera un placer negativo. Para Freud, lo siniestro es “aquella suerte de espantoso que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás” (Freud, 1981: 2484); para Eugenio Trias, lo es la “realización absoluta del deseo (en esencia siempre oculto)” (Trias, 2006: 47).

Dentro de la categoría de lo siniestro tiene cabida la problemática del doble. El *doppelgänger* es el doble de una persona, también conocido como “gemelo malvado”, reflejo de la problemática generada con el descubrimiento del subconsciente, de la figura polimórfica del yo. Tras los estudios de Freud, el motivo del doble se convirtió en una figura literaria recurrente, y autores como Jean-Paul Richter, que la introdujo de manera pionera en su novela *Siebenkäs*, E. T. A. Hoffman, Robert Louis Stevenson, Oscar Wilde o incluso Mary Shelley la incluyeron en sus obras. El mundo de *Silent Hill* no podía ser menos, y en su intrincado argumento también nos encontramos con la figura del doble.

Tanto en la primera como en la tercera entrega, el jugador se encuentra sumergido de lleno en la historia de Alessa, una niña con poderes paranormales que fue sacrificada por su propia madre para invocar al dios del culto de Silent Hill. Durante el ritual, Alessa dividió su alma en dos: una mitad quedó gravemente herida, condenada a permanecer enclaustrada en el hospital; la otra parte renació como un bebé, que Harry Mason adoptó. Cheryl es la parte buena de Alessa, mientras que el cuerpo calcinado que malvive en el hospital no es más que carne doliente y plagada de odio. Heather es una reencarnación de ambas, y, a lo largo del

juego, deberá enfrentarse a su *doppelgänger*, una Heather de piel putrefacta que le atacará con todo tipo de armas. *Silent Hill 2* tampoco se libra de lo siniestro de los dobles: en su trama, María aparece como una suerte de doble de Mary. No se trata de un *doppelgänger* como tal, pues María es una recreación elaborada por la mente de James, pero mantiene el espíritu que hace que pueda ser considerada como algo siniestro y, de alguna manera, sublime.

Las bestias que colman el juego beben también de la película *Jacob's Ladder* (Adrian Lyne, 1990), donde el protagonista crea toda una vida segundos antes de morir. Las similitudes entre los demonios de Jacob y los del videojuego son evidentes. “Si tienes miedo de morir y te estás resistiendo, verás diablos arrancándote la vida”, le dicen al protagonista y, precisamente, todos los juegos creados por el Team Silent se aferran a esta idea, a los últimos segundos de una vida, ese sueño de la razón que produce monstruos, como reza el famoso grabado de Goya.

Es por ello que, tanto en el *Silent Hill 1* como en el *Silent Hill 2*, nos vemos introducidos en los mundos de pesadilla mediante un sueño. Harry Mason comienza a divagar por sus calles sanguinolentas, cuyos contornos se adivinan gracias a la luz de un mechero, cuando sufre el accidente. El juego comienza realmente cuando Harry es asesinado por unos monstruos. En un momento del juego se pregunta si lo que le está sucediendo es real, o simplemente se trata de una alucinación, una visión provocada por el accidente. Esta teoría se confirma si conseguimos uno de los cuatro finales, considerado como “malo”, en el que le vemos malherido dentro del coche, debatiéndose entre la vida y la muerte.

La misma historia se repite en el segundo videojuego: uno de los finales previstos para James es el suicidio. El juego completo puede ser una visión enraizada en el último aliento de vida del protagonista, que mata a su mujer y decide quitarse la vida después para poder así estar con ella. Su subconsciente podría haber generado el limbo de Silent Hill para garantizar que Mary le perdonase por haberle asesinado, y así poder morir “en paz”.

Sea cual sea el origen de las deformaciones, estamos de nuevo frente a un elemento que vincula el *survival horror* con la idea de lo sublime y el romanticismo. A partir de la formulación de la categoría que nos ocupa, la fealdad dejó de ser la ausencia de lo bello, para reclamar su lugar. No en vano, la Real Academia de la Lengua española define monstruo como “ser fantástico que causa

espanto” y “cosa excesivamente grande o extraordinaria en cualquier línea”⁶.

También hace acto de presencia la ruina, el paisaje por excelencia dentro del imaginario romántico. Los edificios derruidos, vestigios de un pasado, sirven como símbolo de transitoriedad, como metáfora del inexorable paso del tiempo y la soledad que trae consigo. La muerte acecha en cada rincón, arropada por una noche sin fin, pues la muerte es, en sí misma, belleza y vida. En los mundos de *Silent Hill* encontramos distintos tipos de ruinas. En el mundo normal, aquel que muestra la ciudad tal y como debería ser, también conocido como mundo de la niebla, nos muestra una ciudad en buen estado, pero similar a un pueblo fantasma. No hay gente en sus calles, sólo niebla. En otro nivel, el mundo conocido como pesadilla, los edificios muestran sus paredes encarnadas, en una mezcla de óxido y sangre. Donde antes había vida ahora sólo se muestran ruinas, y la oscuridad sustituye a la niebla para ocultar los malos sueños, reflejo de el subconsciente de nuestro personaje. Paredes oxidadas, rejas de metal, jaulas y cadáveres forman esta revisión del concepto de ruina, aplicada a lo sublime.

Lo siniestro también tiene su espacio en lo sublime. La idea del objeto inanimado que cobra vida, explotado hasta la saciedad por el *ciberpunk* y sus *ciborgs*, aparece en el mundo del videojuego. La repulsión que provocan los seres desmembrados se mezcla por la ansiedad que ocasiona el pensamiento de la muerte. No hay nada más familiar, más humano, que el fallecimiento y, sin embargo, sigue siendo un tabú. El temor a la guadaña, que desata al mismo tiempo dolor y placer, es algo familiar que se desvela aún cuando no se quiere saber la verdad de nuestro final. Al mismo tiempo, resulta fascinante pensar que la muerte es una parte inseparable de la vida.

No se omita tampoco la presencia del mal, ni el dolor que el hombre puede provocar a otros hombres. La propensión al mal es detonante tanto de rechazo como de curiosidad, y el discurso de los videojuegos ha elaborado una nueva incursión en estos términos. Es un hecho especialmente evidente en *Silent Hill 2*, una historia de matices freudianos, donde cada elemento habla del dolor, ya sea causado y recibido. Todo enemigo es una personificación de los miedos y obsesiones del protagonista, condenado a vagar por el pueblo fantasma hasta que encuentre una manera de superar la culpa que le atormenta.

4. Conclusiones

La comparación entre los elementos descritos por Burke en su análisis del sentimiento de lo sublime y los recursos estéticos y narrativos de los que hace gala *Silent Hill* ponen en evidencia la estrecha relación que mantienen ambas obras. Los lazos que atan a la sociedad actual con las propuestas que hizo en su día el movimiento romántico son cada vez más nítidos. El romanticismo no sólo dejó una huella imborrable en la manera en la que se comprende el arte –aún anclada a la idea de genio como aquél artista que vuelca su interior en la obra–, sino que además ha supuesto un antes y un después en la forma de entender el *horror delicioso*.

A través de la categoría de lo sublime podemos entender cómo, ante juegos como *Silent Hill*, el jugador sufre y pasa miedo, sí, pero también es capaz de disfrutar de este terror y extraer una experiencia estética de él. No debemos, pues, caer en la trampa de relacionar esta atracción por el horror con la experiencia del morbo, de connotación claramente negativa, sino con la búsqueda de *emociones fuertes*, de la experiencia estética que linda con el pánico y el terror, esto es, del sentimiento de lo sublime.

Por otro lado, hemos podido observar cómo el ensayo de Burke, lejos de haber perdido su fuerza con el paso de los años, ha conservado su interés. Uno por uno, los elementos que el pensador describió se reproducen en la pantalla. El género del horror ha ido mutando conforme avanzaban los tiempos: de la novela gótica al cine de terror, ha dado el salto a las posibilidades que brinda el medio del videojuego, una forma de expresión privilegiada en la que el espectador deja de ser un ente pasivo para pasar a formar parte de la historia. Pese a todos los cambios, distorsiones y modas que han afectado a este tipo de narraciones, los elementos clave que hacen que el espectador o el jugador disfruten del horror siguen siendo los mismos que Burke analizó en el siglo XVIII.

En definitiva, se hace evidente no sólo que el ensayo de Burke goza de plena salud, sino que la narrativa y el arte de ciertos tipos de videojuegos –en este caso, de *Silent Hill*– están dirigidos a crear una experiencia determinada, y ésta está estrechamente ligada al ámbito de lo estético. El potencial del videojuego como objeto estético es innegable. Por este motivo, la filosofía del arte no debería menospreciar esta nueva forma de expresión.

Notas:

¹ “Lo gótico-lúdico se crea cuando lo gótico es transformado por el medio del videojuego, y es un género afín al *survival horror*”.

² “Juegas a un *survival horror* porque quieres pasar miedo”.

³ “Vincent: Vienes aquí y disfrutas derramando su sangre y escuchando sus gritos. Te entusiasmas cuando les pisoteas y apagas sus vidas.

Heather: ¿Te refieres a los monstruos?

Vincent: ¿Monstruos...? ¿A ti te parecen monstruos?”.

⁴ Team Silent fue el nombre del grupo de desarrolladores que crearon las 4 primeras entregas de la saga de Silent Hill. Bajo el mando del diseñador Keiichiro Toyama se encontraban el escritor Hiroyuki Owaku, los artistas Masahiro Ito y Masashi Tsuboyama y el compositor Akira Yamaoka. Se separaron en 2007.

⁵ La corporación Konami se dedica al desarrollo de juguetes y videojuegos. Fue fundada en 1969 por Kagemasa Kozuki, que a día de hoy mantiene su papel como presidente de la empresa.

⁶ Definición extraída de la vigesimosegunda edición del Diccionario de la lengua española elaborado en 2001.

Referencias

Bataille, G., (1997) *El erotismo*. Barcelona, Tusquets.

Burke, E., (1987) *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. Madrid, Tecnos.

Deleuze, G., (2002) *Francis Bacon: lógica de la sensación*. Madrid, Arena Libros.

Freud, S., (1981) *Obras completas*. Madrid, Biblioteca nueva.

Kant, I., (2008) *Observaciones acerca del sentimiento de lo bello y de lo sublime*. Madrid, Alianza Editorial.

Perron, B., (2012) *Silent Hill. The terror Engine*. Michigan, Digital Culture Books.

Taylor, L., (2009) “Gothic bloodlines in Survival Horror Gaming” en Perron, B, *Horror Video Games*. Jefferson, McFarland & Company, Inc., Publishers.

Trías, E., (2006) *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona, Debolsillo.

Emilio Sáez Soro [Castellón-España]

Trabajo en mundos virtuales. Del teletrabajador al avatar a tiempo completo.

Working in Virtual Worlds. From the Teleworker to the Full Time Avatar.

RESUMEN

Con el crecimiento del número de habitantes de los mundos virtuales también se ha diversificado el tipo de actividades e intereses dentro de estos. Esa vida paralela se concreta en numerosas ocasiones en la necesidad de los usuarios de aportar a sus avatares más medios para desenvolverse. Se produce una adquisición de productos virtuales como terrenos, objetos, poderes, características, que en la mayoría de las ocasiones tienen un valor de cambio. Todo ello ha llevado al crecimiento de una economía para satisfacer la necesidad de esos ciudadanos virtuales. Como en toda actividad pionera, los conflictos iniciales surgen de la mano de una profunda asimetría en las diferencias socioeconómicas entre productores y consumidores, así como las tensiones de un mercado de trabajo imbuido de la fluidez de los mercados de la información. En este estudio se analiza el desarrollo de un mercado de trabajo que es el más virtual de todos, pues en muchos casos se desarrolla por avatares para otros semejantes. Así, se plantean como objetivos concretos la comprensión del funcionamiento de estos entornos en la interacción del diseño del contenedor, las actividades de los actores y los procesos de intercambio que se dan en los mismos como escenarios virtuales.

ABSTRACT

With the growth to the number of inhabitants of virtual worlds have also diversified the types of activities and interests of those within them. That's kind of parallel life suposse in many occasions the need for users to provide more resources to their avatars. There is a virtual product acquisition as land, objects, powers, characteristics, which in most cases have an exchange value. All this has led to the growth of an economy to meet the need of those virtual citizens. So, as in any pioneering activity, initial conflicts arise especially from the hand of a profound asymmetry in socioeconomic differences between producers and consumers, as well as the stresses of a labor market absolutely imbued with the flow of information markets. This paper analyzes the development of a labor market that is surely the most virtual of all because in many cases developed by avatars working for others. In this sense the specific objectives to understand the functioning of these environments in the interaction design of the container, the activities of actors and exchange processes that occur in them as virtual scenarios.

PALABRAS CLAVES / KEYWORDS

Mundos virtuales, teletrabajo, globalización, economía virtual, avatares, productos virtuales.

Virtual Worlds, telework, globalization, virtual economy, avatars, virtual products.

*Profesor Contratado Doctor Departamento de Ciencias de la Comunicación
Universitat Jaume I.*

1. Introducción al trabajo en entornos virtuales

En 2007 la aparición de *Second Life* creó la expectativa de una mutación en las condiciones de vida cotidiana en todas sus facetas, ocio, trabajo, relaciones personales. A todo lo que se podía hacer en el mundo físico se planteaba su correlato mejorado en el mundo virtual. Sin embargo, dicha expectativa quedó empujada por la realidad de una campaña mediática amplificada por el exotismo de las posibilidades planteadas. Tanto *Second Life* como otros mundos virtuales que se crearon a su sombra redujeron su población inicial a cifras ridículas comparadas con la previsión que se planteó en sus explosivos principios. Pero tras la caída de actividad inicial a niveles mucho más bajos se creó una base de actividad en la que se aprovecharon las características de dichos entornos para realizar funciones especializadas. Lo que se observa es que la creación de un universo paralelo de propósito general que concentre toda la actividad virtual resulta absurdo en la medida en la que existen entornos especializados mucho más efectivos en su cometido. Así, desde la simulación de actividades profesionales a la creación de mundos de fantasía y/o aventura, tenemos a nuestra disposición una enorme variedad para elegir. En este momento podemos contabilizar que hay unos cien mundos virtuales de propósito general, utilizados con frecuencia como lugar de convivencia y encuentro (Ariane B. 2014). En el apartado de mundos virtuales de juego el número es mucho mayor, de 357 a 16 de octubre de 2013, experimentando además un fuerte crecimiento cotidiano (Zonammorpg, 2011). Asimismo muchos otros mundos virtuales en el ámbito del juego de rol han incrementado su población. La cuestión de fondo es que esta concentración de actividad está generando, de forma central en ocasiones y en la mayoría de manera marginal, una producción que se focaliza en la vida virtual de los usuarios.

Para valorar la relevancia de este tipo de economía así como la actividad laboral realizada en las mismas tenemos que averiguar su incidencia real. Para muchas personas la actividad en los mundos virtuales ha cobrado un gran protagonismo y el dinero virtual puede ser tan importante como el dinero real. Eso implica que ganar dinero dentro del mundo virtual, aunque no tenga su correlato en utilidad para la compra de objetos físicos, no pierde por ello ningún valor. Conseguir dinero virtual trabajando para usarlo dentro del mismo mundo tiene en muchos casos tanto sentido como hacerlo fuera. Esta economía paralela genera una fuerza de trabajo más o menos organizada pero que encuentra su

sentido en los mundos virtuales sin necesidad de recurrir a su valor de cambio con el dinero real o a sus implicaciones en el mundo físico. Desarrollamos la capacidad para tener consciencia del valor de este tipo de producción y transacciones comparándolos con el de los productos y moneda del mundo presencial; sin embargo, existe una visión subjetiva de estos elementos que va más allá de su estricto valor de cambio económico. En este trabajo se exploran las implicaciones del desarrollo de una actividad virtual que se conecta con una economía creciente. Una economía que se desarrolla en una relación confusa con los productores de la misma en la que no termina de clarificarse qué posición tienen los usuarios-trabajadores en la relación con los gestores de los sistemas virtuales.

2. Hipótesis y objetivos de trabajo

En este estudio se plantea una hipótesis de trabajo que explora la introducción de prácticas productivas en los mundos virtuales y cómo estas se integrarían de forma muy fluida en la economía globalizada y flexible fuera del alcance de cualquier tipo de supervisión territorializada. En ese contexto un objetivo es describir cómo en muchos casos suponen economías autosuficientes que crean marcos productivos paralelos. Esta relación de extracción de recursos desde el mundo físico al virtual se produce sin apenas generación de retornos al primero, lo que supone un incremento progresivo del valor del patrimonio virtual en su contraste con el físico.

Uno de los objetivos principales de este estudio es analizar el contexto de relaciones productivas en los mundos virtuales, identificando actores y procesos de intercambio.

Además se intentará determinar las características de las formas de producción insertas en los mundos virtuales y las formas de relación laboral o vínculos en el desarrollo productivo existentes en los mismos. Con ello queremos clarificar en qué medida los nuevos formatos y tecnologías utilizadas suponen una influencia relevante en el tipo de producción y las relaciones vinculadas.

Por último, es importante intentar establecer las relaciones de intercambio entre el entorno presencial y el virtual, así como la transferencia entre actividades presenciales y virtuales.

3. Metodología de estudio

Dada la naturaleza del entorno y los procesos a investigar en este trabajo, se ha planteado una metodología de análisis desde dos puntos de vista. Uno formal en el que se analizan las características del contenedor, estudiando un número significativo de mundos virtuales que recojan los rasgos más sobresalientes en su género, en especial los relativos a la economía interna de los mismos. En una segunda variante se ha planteado una introducción etnometodológica en los mismos en los que se ha interactuado con los habitantes de los mundos virtuales, en las situaciones más comunes en el desarrollo de la vida de los avatares y en la actividad vinculada a la producción del avatar o los avatares poseídos por los usuarios.

Los mundos virtuales estudiados poseen características diferentes en aspectos fundamentales en funcionamiento, desde el precio de acceso o la dificultad de progresión en el mundo, o la dinámica de relación con los otros usuarios, desde los más competitivos a los colaborativos.

Se ha realizado una inmersión en el uso de estos entornos, interactuando con los mismos y con sus usuarios utilizando la metodología de la “Observación participativa”, en los siguientes mundos virtuales: *World of Warcraft*, *SWTOR* (Star Wars: The Old Republic), *World of Tanks* e *IMVU*. La participación se ha basado en la integración en hermandades o clanes de jugadores, así como en el desarrollo de una decena de avatares de diferentes características.

Second Life. Con un seguimiento frecuente y la exploración de entornos lúdicos y profesionales.

Pocoyo World. Observación de niños en este entorno infantil de aprendizaje y su desenvolvimiento en el entorno virtual.

Ogame. Intensa participación con la integración en alianzas de jugadores, participación en iniciativas de debate sobre el rediseño del concepto de juego y entrevistas a jugadores de todo el mundo.

4. Las relaciones productivas en los mundos virtuales, sus actores y procesos

4.1. Del trabajo *online* al trabajo de avatares. Modalidades productivas en el mundo virtual

La evolución en la digitalización del trabajo alcanza su máxima expresión cuando se hace al completo en un entorno virtual, operado al mismo tiempo por entidades digitales. El avatar se convierte en instrumento y actor de nuevas formas de trabajo que emergen en este tipo de entornos. Hablamos de nuevas modalidades productivas ya que se propone un trabajo con medios de producción digitales que producen objetos para su consumo virtual. Este tipo de negocio comenzó a consolidarse con el crecimiento del número de videojuegos diseñados como mundos virtuales persistentes en el tiempo. Como es lógico, este crecimiento de entornos de actividad virtual lúdica venía empujado por el incremento constante de usuarios de los mismos.

Se puede plantear un correlato metafórico de los sectores productivos presenciales ya que una de las primeras variedades que se proyectan es un sector primario digital, pues su función principal es la recolección de bienes (dinero y objetos virtuales), siendo éstas tareas de escasa cualificación. Dicha labor es el primer eslabón de una cadena de producción en la que a través de intermediarios se canaliza hacia los consumidores finales de mayor poder adquisitivo.

Resulta llamativo el hecho de que algunos jugadores de mundos persistentes como *World of Warcraft* se quejen de los llamados *ninjas*, que no respetan los criterios de ecuanimidad en el reparto de trofeos conseguidos, pero que luego participan activamente con actitud especulativa en el mercado de dichos bienes. La dicotomía jugadores *versus* granjeros es más frecuente cuanto más poblados y activos son estos entornos.

Son muchas las empresas que intermedian entre los usuarios de los mundos virtuales y jugadores-granjeros convirtiendo el trabajo de los segundos en dinero real pagado por los primeros. Esta práctica está retrocediendo en la medida en que los modelos de explotación están pasando al modo *freemium* por el cual se accede de forma gratuita al juego y el dinero y otros bienes se compran de forma directa a la empresa que respalda dicho mundo virtual.

Este sector productivo de recolección de bienes virtuales se encuentra en una situación de semiclandestinidad, ya que

aprovecha el vacío en su diseño de intercambios. Por otra parte el bajo margen de beneficio que pueden suponer estas actividades en los países más desarrollados genera un desplazamiento de las mismas a lugares donde el coste de la mano de obra es muy inferior. Por ello se vincula estos trabajos a situaciones de cierta marginalidad social, así como por la relación problemática con las empresas que gestionan los mundos virtuales y por las circunstancias sociales en las que se desarrolla este sector productivo¹.

Esta figura del granjero digital plantea la visualización de colectivos de trabajadores a tiempo completo concentrados en *computer centers* donde se trabaja virtualmente, y se come y se duerme físicamente. Esta concentración deriva de la necesidad de dedicación concentrada de tiempo en servicios en los que la dedicación de tiempo es la clave. La cualificación de estos trabajadores resulta asimétrica, ya que en principio son pocos los conocimientos necesarios para llevar a cabo este tipo de tareas. Matar monstruos y recoger materias primas en un videojuego es algo que en principio puede realizar cualquier persona. Sin embargo ser productivo en este entorno requiere un tiempo de aprendizaje dilatado. En cierto modo es una cualificación que empieza y acaba en la dinámica de los mundos de rol con sus peculiaridades. Un jugador granjero al final es tan bueno como otro cualquiera, pero sus objetivos son laborales, no lúdicos.

La labor de recolección de objetos virtuales, de generación de moneda de fantasía pero de valor real, se plantea en un flujo unilateral entre países periféricos y países centrales. Representa de forma clara el profundo diferencial del valor del tiempo de trabajo entre regiones. Así, podemos entender que la prestación de servicios más relevantes, la mejora de personajes o *levelling* que es el aspecto que más tiempo consume, se realice a precios fuera de mercado en el país donde están la mayoría de los jugadores. Este es otro de los servicios que suelen ofrecer las mismas empresas que ofrecen moneda virtual u objetos a cambio de dinero: situar a un personaje de bajo nivel a otro muy superior para que sus posibilidades de actividad en el juego sean mucho mayores.

De esta forma, en el mercado global, subir los noventa niveles que tiene un personaje de *World of Warcraft* en 2013 viene a costar unos 250 euros. Si tenemos en cuenta que lo que le puede costar a un jugador avanzado dedicado a jornada completa pueden ser dos meses, podemos valorar la hora de trabajo a quién ha realizado ese servicio por unos 20 céntimos de euro, por lo que el

suelo mensual de esta persona rondará los cincuenta euros, ya que es previsible que dicho trabajo se reparta entre varias personas (Warner, 2005:3).

En estos mundos virtuales dedicados a las aventuras de rol no existe una producción de autor, sino que los personajes crean multitud de productos basados en patrones prediseñados. Aunque los personajes pueden producir lo que necesitan, la norma es que siempre es necesario comprar a otros usuarios gran cantidad y variedad de productos necesarios para su progreso. En estos términos la competencia entre jugadores en cuanto a colocar sus productos en el mercado solo se plantea en términos de precio o de la capacidad de hacer aparecer productos de gran escasez y valor. Pero no se pueden esperar sorpresas respecto a las posibilidades de que aparezcan nuevos productos que aporten ventaja competitiva a ningún usuario, pues esto subvertiría el equilibrio del universo. Esto es algo que en las modalidades *freemium* de muchos juegos *online* ha quedado totalmente alterado, ya que es el pago de extras lo que aporta de inicio una ventaja competitiva. Asistimos así a una pugna entre mundos virtuales basados en el pago igualitario con equilibrio competitivo, y los gratuitos, en los que se paga por tener ventaja. La pugna está resultando favorable a los segundos en la medida en la que algunos mundos virtuales de importancia se están pasando a este segundo modelo como es el caso de *SWTOR*.

La producción de objetos alcanza cotas de gran creatividad en los mundos virtuales de propósito general. En algunos de estos (especialmente en *Second Life* e *IMVU*) las posibilidades y potencial de creación de objetos virtuales están muy desarrolladas como lo están los mercados asociados para su compra. Dadas estas posibilidades la cualificación técnica y estética de los desarrolladores de productos virtuales resulta de gran importancia para valorar su capacidad de posicionar sus productos en estos entornos. Hablamos sin embargo de un entorno *seudoartesanal*, en el que por una parte cada producto virtual es concebido y realizado de principio a fin por una única persona que desarrolla todo el proceso de producción; sin embargo, una vez terminado el prototipo, la capacidad de distribución y “fabricación” tiende a infinito con un coste marginal próximo a cero. Esta distribución tiene que ser dosificada, dado que solo la inicial escasez y por tanto exclusividad de dicho tipo de productos es la que genera atracción para su compra. Dado que el valor de estos objetos se concentra en el esfuerzo de su fase de diseño y producción previa a la distribución, es importante para sus productores que en su primera fase de distribución se concentre su mayor valor. La curva

decreciente del rendimiento de este tipo de productos cae muy rápido, por lo que la primera fase resulta esencial para la rentabilidad de los mismos.

En las tiendas virtuales de este tipo de productos, la novedad junto a la originalidad del diseño resultan esenciales. Las compras en estos comercios se realizan con la moneda propia del mundo virtual que, o se adquiere directamente con dinero real, o se consigue a su vez trabajando para otros usuarios o para la misma organización. Estos objetos, en la medida en la que su finalidad principal es la de vestir y equipar a avatares para que se relacionen, suponen la forma de crear una identidad. Queda clara la importancia de este hecho, pues dicha elección de la representación es estratégica para las pretensiones del usuario. Los relativos bajos precios de estos artículos junto a la facilidad de adquisición hacen que este mercado sea muy rápido en la absorción de novedades. Esto es reforzado por el carácter exhibicionista de muchas de las actividades desarrolladas en estos entornos.

Merece la pena hacer una reflexión añadida sobre lo acontecido en el mercado de objetos del juego *Diablo III*, ya que sus gestores intentaron separar los mercados regionalmente para evitar las habituales dinámicas asimétricas. El interés consistía en que el mercado constituyese un atractivo más para participar en el juego como una forma de incentivar el tiempo de actividad, así como de obtener comisiones al poder cambiar los objetos especiales conseguidos por el juego, no solo por moneda virtual sino también por dinero real. Sin embargo las intenciones de blindar tecnológicamente el acceso de jugadores asiáticos a los mercados americanos y europeos fueron vanas, y los precios de los objetos cayeron a niveles que no despertaron el interés por traficar de la mayoría de los jugadores. Finalmente Blizzard, la empresa propietaria del juego, cerrará dicho mercado el próximo 18 de marzo de 2014.

4.2. Nuevos modelos de relaciones laborales en el mundo virtual

Como elemento novedoso en el marco de las relaciones laborales podemos considerar que los mundos virtuales como espacio de trabajo se sitúan como elemento mediador, objeto mediático que, además de establecer unas condiciones muy específicas en el desarrollo de dicha relación, ofrece un control absoluto de lo realizado. Se plantea una relación laboral mediada y totalmente

controlada como marco en los intercambios productivos. La cuestión de fondo es que este control no es simétrico, sino que su distribución es desigual, siendo los administradores de los sistemas los únicos que poseen el conocimiento de todo lo que se hace en dichos entornos.

Por otra parte hemos de considerar el hecho de que la inmensa mayoría de las relaciones laborales-productivas que se dan en los mundos virtuales no están sujetas a ningún tipo de regulación. Es este un marco de relaciones estrictamente comerciales sin ningún tipo de responsabilidades institucionales respecto a la actividad realizada por estos trabajadores, que en muchas ocasiones actúan como autónomos pero fuera de cualquier marco nacional o local de reglamentación laboral. Por contra, los marcos localizados en los que se organiza el trabajo orientado al mundo virtual tienen el componente de aprovechar la precarización como pauta básica de la productividad. De esta forma, los casos de las granjas chinas de buscadores de oro con jóvenes concentrados a tiempo completo es un ejemplo de estos principios organizativos. Resulta especialmente interesante en este sentido el artículo de Lisa Nakamura (2009) en el que realiza un análisis de como la globalización del espacio lúdico de los juegos de rol conlleva sin embargo una *racialización* especializada de los aspectos laborales en el mismo.

Así, entre el modelo autónomo y desregulado del que aún no se conocen muchos detalles sobre cómo está desarrollándose, al que se organiza alrededor de la marginalidad extrema de las condiciones de trabajo, tenemos dos extremos en la orientación de un mercado de trabajo emergente. La evolución de dicho sistema laboral estará en el futuro muy condicionada por la capacidad de acumular valor en las actividades vinculadas a los mundos virtuales, ya que solo en la medida en que dicha magnitud crezca atraerá una fuerza de trabajo situada en espacios en los que este se protege más. En ese sentido el referente más claro es el de las actividades productivas vinculadas a multitud de servicios en Internet que aunque se relacionan con las características de globalización, flexibilidad temporal y espacial y digitalización, suelen estar desarrolladas por trabajadores muy cualificados y con condiciones laborales acordes a ese nivel. Uno de los casos observados que podemos extrapolar a otros entornos de características similares es el videojuego *Ogame*, en el cual hay un proceso de captación de los jugadores más habilidosos tanto en el juego como en su capacidad de liderazgo social. Estos jugadores son primero captados como administradores voluntarios de los

foros y de los “universos” en los que se desarrollan las partidas. Posteriormente todo parece indicar que de un largo proceso de selección algunos de ellos pasan a establecer una relación laboral directa con la empresa administradora. En este ejemplo la empresa aprovecha la propia dinámica de selección meritocrática que el juego establece, para vincular a las personas más interesantes que finalmente saldrían de ese limbo intermedio del voluntario-trabajador gratuito a otra situación más interesante.

5. Características de las formas de producción en los mundos virtuales y de los mecanismos de integración laboral

5.1. Entornos virtuales de trabajo

Como se apuntaba con anterioridad esta actividad productiva es la más virtual posible, puesto que se desarrolla en un entorno digital a través de mediadores o herramientas digitales para producir productos o servicios que solo tienen utilidad y sentido en dicho entorno. Estas tareas quedan muchas veces sumergidas y camufladas en un entorno en el que a veces no podemos distinguir a quien está matando un dragón por diversión de quien lo hace por estar *farmeando*² oro para conseguir su sueldo en el mundo presencial. Por una parte existe un límite insuperable entre los que crean y organizan el mundo virtual y los que trabajan en y para él. Los primeros trabajan desde fuera manteniendo técnica y organizativamente dicho mundo, pero no viven en el mismo y no extraen directamente la riqueza que se genera en él, aunque sí la administran.

Esta actividad tras la pantalla alcanza su expresión más desarrollada cuando el trabajador virtual tiene todo lo que necesita a lo largo del proceso productivo, de comercialización y prestación de servicio, sin tener que salir de la misma (Hall, 2008: 2). La especificidad de cada entorno marcará unas reglas diferenciadas en cuanto a cómo se gestionan dichos procesos productivos, pero en casi todos los casos que comentamos son endógenamente procesados y tramitados. A ello hemos de añadir el hecho de que con el crecimiento de la población y el espacio virtual ocupado en esta actividad económica crece el número de ocupaciones, servicios y tipo de producción del mismo. La expansión del mundo virtual y de su población avatar supone un crecimiento de su economía y la proporción de trabajadores dentro del mismo (Wang, Y., & Haggerty, N., 2011: 30).

Dicha expansión no es algo monolítico, ya que se está produciendo una fusión de formatos con los de comunicación social y su extensión a entornos físicos a través de la realidad aumentada. Por ello la multiaccesibilidad supone una ubicuidad de la presencia en diferentes entornos virtuales pero también puede acabar suponiendo una multipresencia de lo virtual en lo físico. Ello se llevará a cabo sin duda en la medida en la que se detecten utilidades especialmente rentables.

Buena muestra de este confuso fenómeno es la capacidad que muestran muchos jugadores-habitantes de estos mundos para compaginar sus actividades profesionales con las lúdicas. Estas capacidades de alternancia entre lo presencial y lo virtual se han intensificado desde la introducción de potentes dispositivos móviles con capacidades multimedia. Algunos de estos jugadores comentan en los foros anécdotas como haber tenido que parar en el arcén de la autopista para neutralizar el ataque de algún ejército estelar enemigo, o aprovechar los descansos entre las llamadas a una ambulancia para participar en batallas contra la horda enemiga.

Así, en numerosas actividades presenciales se está experimentando con la migración a entornos virtuales en la búsqueda de un ahorro de costes. Al igual que el teletrabajo ha deslocalizado y flexibilizado temporalmente a millones de trabajadores, la simulación virtual puede permitir que se vuelvan a encontrar en un no-lugar para hacer muchas tareas hasta el momento presenciales. Los límites de estas posibilidades estarán condicionadas tanto cultural como tecnológicamente. Por una parte, solo se puede plantear realizar determinadas actividades en un entorno virtual si eso supone una clara ventaja en los resultados en comparación con su alternativa física. En el aspecto cultural se necesitará un acuerdo tácito acerca de la validez de determinadas actividades más allá de la presencia y la negociación interpersonal directa. En este sentido, actividades que parecían inconcebibles hace unos años por la implicación personal que suponían han ido migrando de forma lenta pero progresiva a entornos virtuales. Estamos en un momento de transición en el cual es posible encontrar grupos, normalmente de corte generacional, poco dispuestos a realizar determinadas actividades en entornos digitales, y otros para los que no hacerlo sería una pérdida de tiempo. A este respecto es especialmente relevante el contraste de actitudes que se derivan entre los denominados nativos e inmigrantes digitales descritos ampliamente por Prensky, M., &

Heppell, S. (2011) y Palfrey (2008), que en su uso de las tecnologías plantean posiciones antagónicas.

5.2. La flexibilización espacio-temporal estirada. Avatares, *boots* y escritorios virtuales

En principio, las características de los mundos virtuales como lugares en los que trabajar tienen las mismas características que lo que sería el entorno extenso del mundo de Internet. Sin embargo, la incorporación de esa componente inmersiva en el sentido de que todo lo que sucede en estos entornos es relevante en los mismos y no fuera, genera una dimensión paralela con un funcionamiento independiente. Así, en el funcionamiento y en la actividad vinculada a estos mundos serán las reglas del mundo las que se impongan a la acción que venga de fuera. Esto se concreta en unos ritmos propios en los que la conjunción del espacio y el tiempo es diferente. La modificación de los tiempos de actividad es casi una pauta en la mayoría de los mundos de rol. El cambio de espacios a través del teletransporte del avatar también es un elemento que influye notablemente en su capacidad.

Podemos valorar este hecho si tenemos en cuenta que recorrer a pie de avatar los mapas de algunos de los mundos virtuales más extensos puede llevar cientos de horas. Esto implica potenciales y dificultades que no escapan al usuario, y en muchas ocasiones el diseño del juego otorga los elementos para facilitar la movilidad, como ventajas a conseguir por diferentes logros, dinero virtual y/o real.

Todos estos aditamentos vinculados a la literatura y al cine fantástico son la realidad en la vida cotidiana del avatar. Si este resulta el agente a través del cual se canaliza la fuerza de trabajo, estamos hablando de un ser superdotado³ en comparación con los humanos que lo manejan. Por otra parte, el avatar puede tener una vida relativamente independiente a la de su usuario, ya que incluso cuando no es manipulado directamente por este, puede continuar en funcionamiento la actividad social y económica del mismo a través de sus acciones en los mercados y en los diferentes foros⁴.

Hablamos pues de espacios en los que la flexibilidad alcanza un estadio diferente, ya que en algunos puntos llega a desligarse sustancialmente del tiempo y el espacio tal y como lo conocemos. Evidentemente los usuarios vinculados a dichos avatares están sometidos a las directrices de la organización espacio-temporal convencional, pero en la medida en la que se conectan en una

actividad productiva a estos otros mundos en los que dicha organización fluye a otros ritmos, se tienen que amoldar a los mismos para obtener los mejores resultados. Esta situación se refuerza si tenemos en cuenta que la mayoría de los esfuerzos productivos que el usuario realiza en el mundo son para mejorar la condición de su avatar. De esta forma le proporciona mejores medios y compra características que perfeccionan el perfil del avatar. Es una economía para la mejora de la vida virtual que se recrea desde dentro y atrae recursos desde el mundo presencial.

En lo referente al trabajo vinculado a este tipo de entornos pero desde una perspectiva más utilitarista, como herramienta para otro tipo de cuestiones ya sean formativas, comerciales, etc., el potencial que aportan es similar al comentado. Que dichos entornos evolucionen para realizar las funciones encomendadas es solo una cuestión de tiempo ya que las limitaciones para reorganizar dichas actividades se van limando rápidamente en el cambio cultural que estamos viviendo.

De igual modo, se ven influenciadas las actividades de producción externas que generan objetos virtuales para nutrir el comercio virtual tanto en los mundos de propósito general o encuentro como en los de rol. De momento, en los mundos de rol los objetos virtuales se producen únicamente en el seno de las empresas matriz pero no es descabellado pensar que en un futuro se pueda liberalizar dicha producción bajo unos criterios de diseño fijados por las mismas.

Lo que resulta claro es que todas las actividades productivas vinculadas a los mundos virtuales son progresivamente absorbidas en la conjunción de características que rigen en ellos. Esos principios de la vida virtual en cuanto a las pautas productivas se plasman de forma diferente atendiendo a las características de cada mundo. Aunque en todos los numerosos mundos virtuales existentes se aporta una gran dosis de flexibilidad en lo referente a la capacidad de desenvolvimiento del avatar y su actividad.

6. Lo presencial y lo virtual, intercambios e integraciones

6.1. Migración de actividades productivas de la presencialidad a la virtualidad

Asistimos a un tránsito cultural en el que nuevas actividades tantean su desarrollo en entornos virtuales. Los experimentos se

concentran en todo aquello con un importante componente comunicativo y de gestión de información. Así, son muchas las actividades que en estos momentos podrían migrar a los entornos virtuales buscando ventajas en el desarrollo de algunas de sus tareas. Sin embargo, las actividades que están evolucionando mejor en su integración en los mundos 3D son las pioneras en las mismas, el ocio y la simulación. Así, las actividades de juego en cualquiera de sus facetas y las de la formación que recrean situaciones reales son las que utilizan más esta tecnología.

Se pueden plantear dos tipos de escenarios productivos virtuales. El primero el de actividades nuevas sin referentes previos. El segundo una representación de actividades que se desplazan al mundo virtual. En el primer caso podemos ubicar todas aquellas actividades que se relacionan con las ocupaciones de crear, acopiar y vender objetos virtuales. En el segundo caso encontramos aquellas modalidades de juego tradicionales, como juegos de azar que se desplazan a lo virtual para incrementar el mercado posible de jugadores. Los entornos de simulación están teniendo mucho éxito sobre todo en aquellos en los que su aprendizaje implica un peligro físico, como operaciones militares, manejo de equipo o sustancias peligrosas, operaciones quirúrgicas, etc. En el caso concreto de los ejércitos más avanzados, tal como describe Nina Huntemann (2009: 59) la relación de la industria del entretenimiento y el entrenamiento militar se remonta al momento en que finalizó la guerra fría.

Las organizaciones educativas comienzan a aprovechar este tipo de plataformas en la medida en que mejora sus metodologías de enseñanza a distancia ya sea en cuestiones docentes o de representatividad institucional. La simulación de presencia e interacción personal en estos ámbitos puede tener sentido en la medida en que permita suplir las carencias y saturación de los entornos físicos. Esto en principio parece poco viable, no por falta de capacidad tecnológica, sino porque con este discurso se plantean modelos de atención más personalizados, algo que el sistema educativo actual contempla pero no desarrolla con la aportación de recursos humanos suficientes.

Los planteamientos comentados pueden suponer ventajas relevantes sobre sus correlatos físicos en caso de que existan. Solo de esta forma es plausible que un modelo virtual sea exitoso en comparación con su alternativa física ya que la barrera tecnológica, de aprendizaje y cultural existente resulta en numerosas ocasiones demasiado grande. Las condiciones necesarias para acceder sin

problemas a los mundos virtuales no son en absoluto homogéneas para el conjunto de la población, suponiendo para grandes colectivos menos favorecidos una barrera insalvable. En ese sentido, la idea de brecha digital se agudiza conforme los requisitos técnicos (capacidad de los dispositivos de acceso e infraestructura de telecomunicaciones disponible) y de conocimiento se incrementan. Y por otra parte, se produce la paradoja de que se ponen los medios de acceso para crear entornos de producción intensivos y concentrados en el tiempo con mano de obra poco cualificada y en condiciones precarias. Es importante valorar así desde qué óptica se realiza el acceso a los entornos virtuales productivos, si como productor, como consumidor o como *prosumidor*, y con qué independencia.

Para muchos jugadores de mundos virtuales su actitud en los mercados internos, casas de subastas, intercambios y comercio directo con otros jugadores no se aparta en nada de lo que podría ser esa lógica comercial con objetos reales. Sin embargo para muchos de ellos no termina de estar claro cuál es su papel dentro de ese contexto. Su actuación se rige por patrones plenamente productivistas utilizando además herramientas complementarias para mejorar su desempeño comercial, pero al final todo se encuentra, al menos en apariencia, en un entorno lúdico.

De momento estamos aún en una fase de gran experimentalidad respecto al tipo de actividades que se desarrollan. No obstante, la pauta de incorporación parece estar siempre vinculada a esa muy ventajosa relación entre la rentabilidad obtenida en contraste con el coste de acceso. Desde hace algún tiempo las teorías sobre las ventajas de la *gamificación* como un componente que mejora los resultados de todo tipo de procesos está llevando al terreno de los mundos virtuales actividades de las que en principio no se sospechaba que llegasen allí.

6.2. Espacios de simulación y espacios virtuales de producción, la evolución del mundo virtual como entorno productivo

Más allá de esa visión del espacio virtual como un entorno de una gran plasticidad y fluidez en la acción de los avatares, hemos de considerar las características específicas de dichos entornos en su interactividad productiva. El escenario impone sus reglas de forma clara en las diferentes actividades a realizar: creación de objetos virtuales ya sea interna o externamente, recolección y prestación de servicios a avatares.

Para todo ello, hemos de tener en cuenta que en el diseño del mundo se plantean de forma integral las condiciones de explotación productiva en el mismo. Estas condiciones pueden ser respetadas o no, pero serán las que sirvan de referencia en la organización del sistema productivo. Son muchos los mundos virtuales que tienen unas normas muy estrictas respecto a los procedimientos aceptables de comercio interno, así como sobre las limitaciones en este tráfico que pudiese afectar a la competitividad entre los jugadores. Sin embargo estas prohibiciones no son más que un marco de referencia bastante débil que es violado de forma sistemática, así como también es castigada esta actitud subversiva⁶.

El mayor esfuerzo en todo el ciclo productivo integrado en el mundo virtual es el de la propia creación del mismo. El diseño gráfico e interactivo, la integración de un nivel de inteligencia artificial satisfactorio, son procesos que pueden alcanzar un nivel de dificultad y laboriosidad muy intenso. El proceso inicial de creación del mundo queda subsumido al proceso de la empresa creadora, sin embargo, el posterior de mantenimiento y de incorporación de nuevos elementos o renovación de los mismos comienza a abrirse a otros actores.

Este espacio de intercambio está sometido a la conflictividad generada en unas condiciones con diversas problemáticas de fondo. De la ilegalidad o alegalidad de algunas de las transacciones más comunes entre empresas suministradoras de artículos y servicios a jugadores a espaldas de las empresas gestoras de los mundos virtuales. Esta circunstancia genera una sensación de inseguridad en las transacciones vinculada al riesgo de expulsión del mundo en caso de ser descubiertas. Por otra parte se genera cierta tensión entre jugadores y *farmeadores*, porque de alguna forma los segundos alteran las reglas meritocráticas de funcionamiento del mundo.

Fuera de lo que son los mundos de rol, la situación de los diseñadores de objetos virtuales es prácticamente un rol laboral oculto, pues no supone en principio ninguna relación contractual reconocida. Esta situación se puede llegar a concretar de muchas formas respecto a la situación de cada trabajador en su país y en la centralidad que tengan estas actividades en su economía personal. Aunque existen numerosos casos documentados de éxito económico en este tipo de actividad, los inicios en todas ellas se plantean desde la experimentación y nunca como actividad principal.

Más allá de la conflictividad, un factor relevante en cuanto a los límites que el escenario pone a la producción es su propio diseño. Las condiciones de explotación que se contemplan en el mismo, se concretan tanto en las especificaciones de los objetos virtuales como sus condiciones de comercialización, así como la variedad de objetos posibles y su escasez. La economía de los mundos virtuales está vinculada a la capacidad de producción y comercialización y esta siempre puede ser controlada y modulada por las empresas gestoras.

6.3. Multiaccesibilidad virtual, hibridación de espacios productivos

La actividad productiva en el mundo virtual aprovecha la gran versatilidad que supone la mencionada combinación de deslocalización espacio-temporal junto a la digitalización. Esta combinación de elementos permite que pueda reforzarse el acceso convencional a dichos mundos con numerosas herramientas que mejoren determinados aspectos en la recolección, producción y diseño de objetos. Paradójicamente la multiaccesibilidad desde diferentes tipos de dispositivos, que permiten elegir el espacio y el tiempo más adecuados desde los que hacer la inmersión se concreta *a posteriori* en actividades sumamente artesanales dentro del entorno digital. En este sentido se diferencia de manera importante lo que es la primera fase de producción digital, ya sea en su faceta recolectora o en la de diseño y producción. La creación de objetos virtuales originales, así como las de recolección de las diferentes materias primas para elaborar otros objetos requieren dedicación y mucho tiempo. Sin embargo esta primera fase contrasta con la segunda, en la que la difusión y, en el caso de los objetos diseñados, la replicación de los mismos, tienen una difusión y distribución prácticamente ilimitada. Si exploramos la página de parches del juego *World of Warcraft* podremos observar las modificaciones que sucesivamente van realizándose tanto en la disponibilidad de objetos comerciables como en las condiciones de su explotación (*World of Warcraft*, 2005).

Esa rapidez en la difusión de los productos virtuales está por otra parte muy condicionada por el diseño que se aplica en el mercado en el que se distribuyen. Los mercados de objetos virtuales en los mundos de rol son cerrados y muy controlados por los administradores en la medida en que regulan la escasez de los objetos. Así, un objeto concreto puede permanecer de forma constante a altos precios si en el diseño del mundo se mantiene como objeto escaso y además es imprescindible para la realización

de actividades estratégicas. Esa situación es completamente diferente en los mundos de encuentro en los que cualquier artículo a la venta es infinitamente abundante y los precios tienden a bajar rápidamente en la medida en que van perdiendo su volátil exclusividad. La idea de obsolescencia programada alcanza su representación extrema en unos objetos en los que se programa la evolución del precio conforme se va extendiendo su distribución y su sustitución automática por otros en el momento en que dichos artículos puedan perder vigencia.

En la medida en la que se produce una mayor actividad en los mundos virtuales derivada del incremento de población y del tamaño de los mismos, también se establece un crecimiento en su formalización. Los procedimientos se burocratizan internamente y se establecen mecanismos para un progresivo control de la actividad de los avatares, especialmente en la que es relevante para la economía de los mismos. Son las actividades relacionadas con la faceta productiva las que están haciendo más permeables las relaciones entre los mundos virtuales y los físicos, con o sin la colaboración de los administradores de los mismos. Por ello la integración de estas actividades de forma aceptada supone la necesidad de una apertura y una naturalización del uso del mundo virtual de ida y vuelta con el físico.

Dicha permeabilidad está encontrando su extremo en la creación de mundos virtuales de realidad aumentada, como por ejemplo Ingress⁷, que permiten incorporar la actividad lúdica virtual en el mismo tiempo y espacio en que se desenvuelven las actividades presenciales cotidianas sin suponer una interferencia para estas.

En un momento en el que coincide el crecimiento en la popularización del uso de estos entornos virtuales con la crisis económica y de trabajo existente, la presión por rentabilizar la presencia en dichos mundos crece de forma imparable. La cuestión es cómo se resolverá una relación laboral mediada en la que el control de los factores productivos es absoluto y la formalización de dichas relaciones por ahora inexistente.

7. Conclusiones

El trabajo en los mundos virtuales evoluciona en una tendencia de diversificación en el tipo de tareas a realizar, aunque se sitúa en dos vertientes principales, la de los que realizan un trabajo en el

que su economía es totalmente endógena al entorno en el que se realiza, y la de los que por diferentes medios externalizan el valor del trabajo realizado en los mismos. Estas dos realidades están contrapuestas tanto en los procedimientos como en la vinculación social de sus practicantes. Queda claro que existe una simetría entre productores orientados a lo económico (granjeros) y a lo lúdico (jugadores), estando separados estos por las asimetrías socioeconómicas estructurales actuales. Dicha desigualdad en la posición de mercado queda marcada por la capacidad de acceso global al entorno que no puede establecer barreras de acceso.

Sin embargo, en el incremento de la variedad de actividades se plantean perfiles híbridos en los que se pueda mezclar la actividad endógena con una vertiente económica externa complementaria. Son más abundantes los casos en los que la extrapolación de esta actividad hacia el exterior se orienta hacia mercados laborales asimétricos en el valor del tiempo en los que usuarios con costes muy inferiores sirven a las necesidades de los que se ubican en entornos de costes superiores.

Las relaciones laborales difícilmente se llegan a establecer como tales y quedan subsumidas en la lógica del juego como un intercambio entre pares. Las empresas que contratan “granjeros” se ubican de forma habitual en países con escasa o nula protección laboral desarrollando esta actividad en precarias condiciones. Otro rasgo definitorio de estas prácticas laborales ya sean dependientes o autónomas es el sometimiento a una extrema flexibilidad espacial y temporal en la misma lógica que todas las actividades de la economía de la información, pero llevadas al extremo.

Los creadores de mundos virtuales se presentan como nuevos gestores de economías que en muchos casos se orientan a su propio mantenimiento. El desarrollo de las mismas está vinculado a una economía lúdica en la que esta se configura como uno de los elementos atractores y estabilizadores de la población del mundo virtual.

Asistimos a un momento en el que actividades lúdicas vinculadas a otros entornos (juegos de azar) así como otras que poco tenían que ver, a través de una corriente de gamificación en boga, están creando un mayor cuerpo de actividad con implicaciones sociolaborales aún por esclarecer.

El uso de mundos virtuales como herramienta de trabajo resulta progresivamente aglutinador generando una incorporación

paulatina del tiempo de presencia y del número de actividades posibles. La alternancia entre los espacios productivos presenciales y no presenciales es directa comenzando a través de las actividades de realidad aumentada a que puedan solaparse. Sin embargo, y a pesar de la fluidez que imponen estos medios en la presencia y actividad de todo tipo, las diferencias generacionales, culturales, relacionadas tanto con grupos sociales como con la procedencia de diferentes países, no solo se plasman con rotundidad, sino que además tienden a consolidarse en su forma y en su esencia.

Notas:

¹ Han sido objeto de polémica las condiciones de trabajo en las granjas chinas de recolección de oro virtual (Knauer 2008: 61).

² Término usualmente usado en la jerga de los jugadores de videojuegos *online* que indica que se hacen tareas de recolección de todo tipo de materiales y objetos virtuales.

³ Los avatares suelen tener cualidades que trasladadas al mundo físico resultarían extraordinarias. Entre las más comunes podríamos destacar: capacidad de teletransporte, en muchas ocasiones pueden volar, son inmortales o en todo caso pueden resucitar tantas veces como puedan morir, pueden cambiar su aspecto y morfología, pueden tener multipresencia, etc.

⁴ En un mundo virtual como *Ogame* el hecho de que en ausencia del usuario sus minas sigan produciendo y acumulando materias primas es un factor determinante en el funcionamiento de la interacción y la competencia entre jugadores ya que se puede aprovechar ese vacío para despojar a alguien de esos recursos.

⁵ Compartir archivos y convertir su gestión en un juego es algo que IBM ha propiciado con su iniciativa <http://www.kudosbadges.com/>

⁶ En la siguiente dirección [<http://pegasus.ogame.com.es/game/pranger.php>] podemos observar el listado de los jugadores expulsados del juego *Ogame* que en la mayoría de los casos está relacionado con prácticas que proporcionan una mejor posición en la producción y gestión de recursos. Los jugadores conocen el riesgo de expulsión y durante años han ido evolucionando en sus estrategias para no ser localizados.

⁷ <http://www.ingress.com/>

Referencias

Ariane, B. (2007) "3D. Life in Metaverse". <http://arianeb.com/index.htm> (Accedido el 21 de enero de 2014).

Castronova, E. (2005) *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press.

Dorothy E. Warner and Raiter, M.. (2005) *Social Context in Massively-Multiplayer Online Games (MMOGs): Ethical Questions in Shared Space*. International Review of Information Ethics. Vol 4.

Knauer, A. (2008) "Gold Farming" and the Development of Markets for Virtual Goods: *Audeamus* Vol 2. Regents of the University of California. p. 59-67.

Hall, C. M.; McMullen, S.A.H.; y otros. (2008) *Perspectives on Visualization and Virtual World Technologies for Multi-sensor Data Fusion*. En Information Fusion, 2008 11th International Conference on. Coll. of Educ., Pennsylvania State Univ., University Park, PA.

Huntemann, N. (2009) *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games*. New York. Routledge.

Nakamura, L. (2009): *Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft*, Critical Studies in Media Communication, 26:2, 128-144.

Palfrey, J. G., & Gasser, U. (2008). *Born digital: understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books.

Prensky, M., & Heppell, S. (2011). *Enseñar a nativos digitales: una propuesta pedagógica para la sociedad del conocimiento*. [Boadilla del Monte]: SM.

Wang, Y., & Haggerty, N. (2011). Individual Virtual Competence and Its Influence on Work Outcomes. *Journal of Management Information Systems*, 27(4), 299-334. doi:10.2753/MIS0742-1222270410.

World of Warcraft. (2005) Parche 4.3.0 - Juego - *World of Warcraft*. (s. f.). (Accedido en 10 de diciembre 10 de 2012, a partir de <http://eu.battle.net/wow/es/game/patch-notes/4-3-0>).

DIABLO III. <http://eu.battle.net/d3/es/> (accedido el 22 de enero de 2014).

IMVU. <http://es.imvu.com/> (accedido el 22 de enero de 2014).

INGRESS. <http://www.ingress.com/> (accedido el 22 de enero de 2014).

Ogame. <http://es.ogame.gameforge.com/> (accedido el 22 de enero de 2014).

Pocoyo World. <http://www.pocoyo.com/pocoyoworld> (accedido el 22 de enero de 2014).

Second Life. <http://secondlife.com/> (accedido el 22 de enero de 2014).

SWTOR (Star Wars: The Old Republic) <http://www.swtor.com/> (accedido el 22 de enero de 2014).

World of Tanks. <http://worldoftanks.eu/> (accedido el 22 de enero de 2014).

World of Warcraft. <http://eu.battle.net/wow/es/> (accedido el 22 de enero de 2014).

Zona MMORPGZ (2011) “Listado de juegos”: <http://www.zonammorpg.com/mmorpg/> (Accedido el 22 de enero de 2014).

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

2

Febrero 2014

Tom Bissell.

Extra Lives: Why Video Games Matter [págs 75-80].

Juan J. Vargas-Iglesias

R
E
S
E
Ñ
A
S

ISSN: 2340-5570

Extra Lives: Why Video Games Matter.

BISSELL, Tom (2010).
Nueva York, Pantheon Books.
[220 páginas].

JUAN J. VARGAS-IGLESIAS
Universidad de Sevilla.

No parece sorprender a nadie el silencio que suele imponerse a la hora de ubicar el videojuego en una perspectiva crítica. El fenómeno puede interpretarse, en gran medida, como índice del lógico desarrollo de una cultura popular consolidada según los principios industriales del capitalismo; aquella sobre la que Theodor Adorno y Max Horkheimer vertieron acusaciones como la, tan certera, de que el régimen industrial que la hacía posible se afanaba en negar la condición artística de sus “productos”, porque afirmarla sólo reducía su rentabilidad.

A contrarrestar esta inercia estructural contribuye Tom Bissell con su libro *Extra Lives: Why Video Games Matter*, conjunto de ensayos con vocación aproximativa al fenómeno del videojuego, que se articula según dos premisas fundamentales: por un lado la externalidad de la perspectiva, que el autor puntualiza desde el comienzo al definirse como advenedizo del medio (conviene matizar que su campo es el de la ficción literaria, disciplina que imparte en la Portland State University); por otro lado, la diversa lateralidad de su tratamiento del videojuego, que le permite remitirse a cuestiones sobre la tradición estética y el análisis del lugar del jugador, entre otras de indudable calado epistemológico.

En el acercamiento de *Extra Lives* al videojuego existe por tanto un tono que sustituye la teleología del análisis por la eidética de la crítica. En este sentido, el punto de partida del volumen es inequívoco. En palabras del autor: “The reason game magazine reviewers do not ask these questions is almost certainly because game magazine owners would like to stay in business” (pág. xii). Para Bissell el problema reside en el ámbito de la estructura social, instancia a la que sin embargo no se atiene la crítica de calidad que puede encontrarse en Internet, en la mayoría de los casos ejercida sin contraprestación económica alguna. Que esta actitud desinteresada tenga lugar en otros ámbitos críticos de las bellas

artes, sin embargo, no supone para el autor una explicación suficiente, en razón de la omnipresencia y el carácter industrialmente preeminente del videojuego.

Tras el prólogo, el ensayo presenta una colección de nueve capítulos, cada uno de ellos específicamente diseñado como vector de interés en su relación con el medio. No obstante estos pueden agruparse en tres bloques temáticos principales: capítulos 1, 2 y 3, dedicados a una introducción a los factores diferenciales del videojuego; capítulos 4 y 5, orientados a un análisis del estatuto industrial del medio; y capítulos 6, 7, 8 y 9, centrados en las consideraciones sobre su dimensión estética, para por último incluir a modo de coda una pormenorizada entrevista al desarrollador de videojuegos Peter Molyneux. Bissell descompone así el objeto de estudio en su particular análisis subjetivo, e incluso subjetivista (el relato de su experiencia es en la mayoría de ocasiones el que le conduce a alguna conclusión), que sacrifica los procesos metodológicos y las verdades axiomáticas para alcanzar un discurso propiamente crítico, aunque no por ello ajeno a la teoría; decisión discursiva que se opone a la opción representada por otro destacable libro sobre crítica del videojuego, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, de Ian Bogost (2006), de ambiciones más científicas.

En el capítulo 1, titulado “Fallout” en referencia al videojuego homónimo cuyos pobres diálogos sirven como introducción a la tesis, Bissell examina los márgenes narrativos del videojuego, no en relación a los del cine o la literatura (“Comparing games to other forms of entertainment only serves as a reminder of what games are not”, pág. 13), sino en función de las particularidades del medio, que amplían las condiciones narrativas desde la posibilidad de la interacción y sofocan las potencialidades emotivas que pueden desprenderse de otros medios; en suma, y distanciándose de cualquier purismo, el autor reivindica la necesidad –básica en cualquier teoría estética, por otro lado– de entender el medio en sus propios términos. Esta reflexión encuentra su prolongación natural en el capítulo 2 (“Headshots”), en el que el juego *Resident Evil* (cuyo título, de origen japonés, el autor ya señala como toda una incógnita semántica, primera de las múltiples deficiencias que afectan a los aspectos formales de su narrativa) es contemplado como pivote de toda una generación de jugadores incapacitados para cuestionar los valores temáticos, el análisis de la motivación dramática, la caracterización de personajes o la composición del diálogo, por considerar estos irrelevantes en la experiencia del juego; de esta forma, Bissell advierte del *ourobouros* generado en

el hecho de que, debido al éxito del título de Capcom, los diseñadores de videojuegos terminaran por confiar en que al usuario no le atañían tales aspectos de la representación, cuando esto ocurría así porque aquellos usuarios habían sido educados por ellos en una formalidad de recepción acrítica.

En el capítulo 3 (“The Unbearable Lightness of Games”), el autor analiza un debate interno que le acucia desde años atrás, sobre la cuestión que relaciona videojuego y arte: si bien el segundo viene asociado a la inteligencia de un determinado autor, es decir, remitido en última instancia por una individualidad ajena a la intervención del espectador o lector, el videojuego, debido a su naturaleza, antepone sus valores lúdicos a los narrativos, y de hecho cuenta con una facción teórica –la ludología– fuertemente defensora de esta condición ontológica. Los problemas de Bissell para entender bajo el signo del arte un medio que implica el parasitismo de la parte receptora para ser efectivo, y no su rendición absoluta a la representación como en el caso del resto de medios, se refuerzan con la idea de que su experiencia de lo artístico entiende como necesario el acontecimiento del relato. Con la irrupción del concepto de ludonarrativa, el relato que se construye con la intervención del usuario plantea un grave inconveniente, en palabras del autor: “I want to be told a story – albeit one I happen to be part of and can affect, even in small ways. If I wanted to tell a story, I would not be playing video games” (pág. 40). La contrariedad se resuelve con el recuerdo – apropiadamente– emotivo de una partida online de *Left 4 Dead* (título, recuerda Bissell, cuyos principales antagonistas están diseñados para regular determinadas emociones de perturbación: shock, indefensión, pánico, paranoia y culpa), experiencia única e irrepetible, emergente de las propias condiciones del juego en Red, en la que consiguiera salvar heroicamente “la vida” de sus compañeros de juego con un beneficio emocional tan intenso como el que podía haber obtenido con la lectura de una novela o el visionado de un filme, sin necesitar para ello la referencia aparentemente ineludible de una historia, o incluso de una estructura de situación o fase, urdida por otros.

El autor comienza su inspección de los aspectos industriales del videojuego en el capítulo 4 (“The Grammar of Fun”), en el que la imagen pública del medio viene figurada, con un tono escorado hacia el reportaje, en el caso de Cliff Bleszinski, director de diseño de Epic Games y creador de la exitosa saga *Gears of Wars*. El cúmulo de experiencias autobiográficas que cristalizan en el acabado estético, la resolución de las físicas y el *gameplay* de la

saga (los dos últimos perfectamente representados en su sistema de “cobertura” en el combate, que supuso una de las grandes innovaciones del género de *third person shooter*), representan en el texto de Bissell el legado de una generación de profesionales lanzados al vacío de su afición, que de forma autodidacta consiguieron convertir ésta en una forma de vida al mismo tiempo que sentaban las bases de una modalidad absolutamente nueva de la industria del entretenimiento.

Este acercamiento a los artífices de la industria supone el preámbulo del tema del capítulo 5 (“Littlebigproblems”), que en el contexto del evento DICE (Design Innovate Communicate Entertainment) en Las Vegas, despliega un amplio espectro de consideraciones sobre determinados aspectos de la industria interpretados como problemáticos, desde la distinta evolución del videojuego con respecto al cine (“While films became more formally interesting, video games became more viscerally interesting. They gave you what they gave you before, only more of it, bigger and better and more prettily rendered”, pág. 70) hasta el carácter en cierto modo intrusista de la irrupción del videojuego en la esfera del arte (“This was being too hard on the industry, which began as an engineering culture, transformed into a business, and now, like a bright millionaire turning toward poetry, had confident but uncertain aspirations toward art”, pág. 87), transitando por la queja general de la excesiva atención prestada por las revistas especializadas a las grandes superproducciones a pesar de que el modelo más sostenible de producción del videojuego es el de títulos pequeños desarrollados por grupos de poco personal y con alto valor de rejugabilidad; o incluso la creciente, diríase agónica, necesidad industrial de que la tecnología posibilite una similitud gráfica extrema con los aspectos cinéticos reales del modelo humano, fruto de una confusión, que Bissell acierta en detectar, entre los conceptos de “realismo” y “credibilidad”. Aunque los problemas enumerados parezcan diversos, en realidad todos gravitan en torno a una misma cuestión: la de la imagen que los desarrolladores tienen de lo que debe ser el medio, un “santo grial” (como el propio autor menciona en un par de ocasiones) que se ve repetidamente negado por sucesivas e inesperadas circunstancias.

En el capítulo 6 (“Braided”), asistimos a un agudo híbrido entre crítica y reportaje, en el relato del itinerario que condujo a Jonathan Blow a crear el videojuego *Braid* (2008), icono de una modernidad emergente, que experimenta con el concepto del tiempo en el entorno clásico del género de plataforma. El análisis del juego faculta a Bissell para articular una cierta estructura del

denominado “art game”, resumible en una sencilla ecuación que relaciona el juego, la regla y el sentido: “Games have rules, rules have meaning, and gameplay is the process by which those rules are tested and explored. In many art games, it is gameplay and not story that serves as the vehicle for meaning” (pág. 96). Semejante tono acompaña al capítulo 7 (“Mass Effects”), en el que el autor aprovecha su visita a las oficinas de BioWare para disertar sobre las particularidades del género RPG, alcanzando conclusiones específicas sobre la cuestión de la “apertura” del relato, y el vínculo del género con la literatura, en especial en lo que respecta al carácter privado de la experiencia imaginaria, que acompaña al jugador ya desde la elección del físico de su avatar. Vuelve en el capítulo 8 (“Far Cries”) a las consideraciones sobre la relación entre estructura y sentido más allá de las consabidas *cut scenes* o secuencias cinemáticas, alcanzando estimables conclusiones en torno a una cierta hermenéutica del juego; en este punto destaca el contenido violento –cuestión más o menos común a los títulos comercialmente más rentables– en una dimensión estructural, diríase equiparando el discurso de su representación con la conocida proposición de Godard que confería al travelling un sentido moral: “The place where game interactivity and visual fidelity intersect is a kind of moral crossroad at which any sane person would feel obliged to pause” (pág. 155).

El capítulo 9 (“Grand Thefts”), último del volumen, es también el que con más decisión congrega límites definitorios en torno a un compromiso crítico firme. Lo hace con la referencia dual a la saga *Grand Theft Auto* y a la propia experiencia del autor con las drogas. Ambos lugares quedan ligados en la dimensión común de la adicción, pero también de la peligrosidad, del factor infantil del comportamiento adulto y de los umbrales de la legalidad. En cuanto a este último territorio, Bissell alcanza una considerable conclusión respecto al título *GTA IV*: lo que es moralmente alarmante no es lo que el videojuego pide hacer al jugador, sino lo que le “permite” hacer (pág. 173). Este aspecto queda ejemplificado en la situación creada en un momento del juego, cuando el jugador pasa a tomar las riendas de su avatar tras una determinada cinemática en que el personaje es impelido a comportarse de forma violenta; en este instante el usuario tiene la opción, bien de emplear la violencia, y con ella un comportamiento disonante con respecto al propio del personaje, o bien de ejercer una conducta más acorde con este. Es en el aspecto moral de esta posibilidad de elección donde el autor deposita los valores de un juego que por lo demás presenta una narrativa de una simplicidad extrema, hasta el punto del sinsentido en lo temporal y en lo situacional. En palabras

de Bissell: “Most games are about attacking a childlike world with an adult mind. The *GTA* games are the opposite” (pág. 167).

En su recorrido estrictamente personal y subjetivo, especie de viaje mítico redactado en la forma actualizada de diario de a bordo que es la crónica periodística, el Tom Bissell de *Extra Lives* encuentra, en última instancia, la redención de una mayor comprensión de un medio que debe definirse en sus propios términos; lo hace, apropiadamente, con el paralelo de su propio ejemplo, en tanto autor que “desbloquea el logro” de encontrarse a sí mismo en el viaje. A fin de cuentas un autor viene a ser la fijación simbólica del “sujeto” abstracto; como lo es un héroe, o un avatar.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

2

Febrero 2014

Don't Look Back: La programación del tabú [págs 83-94].

Mario Barranco Navea

A
N
Á
L
I
S
I
S

ISSN: 2340-5570

‘Don’t Look Back’: La programación del tabú.

CAVANAGH, Terry (2009).
Kongregate Games.
[Plataformas].

MARIO BARRANCO NAVEA
Universidad de Sevilla.

Para el antropólogo francés Lévi-Strauss leer un mito supone hacer abstracciones de conjunto. No basta con abordar sus hechos narrados desde una visión secuencial, hay que leerlos como partituras musicales (2007: 78), sujetando mentalmente una imagen compuesta de todas sus partes. El pensamiento mítico es capaz de apropiarse de acontecimientos del pasado y darles un tratamiento sincrónico, tomándolos como *residuos* a combinar y recombinar en ensamblajes ideológicos, un proceso que el antropólogo denomina *bricolage* (1964: 39). Si tenemos en cuenta que un principio científico es un enunciado que describe un comportamiento, es evidente que para formularlo se han tenido que conocer por observación los estados iniciales y finales, las causas y los efectos de dicho comportamiento. Entonces, y sólo entonces, uno puede decir, por ejemplo, que la luz siempre sigue un camino extremo hasta su objeto, sea minimizando o maximizando su tiempo de llegada. Nótese el enfoque teleológico de la formulación de un principio como el de Fermat. No describe el comportamiento de la luz en términos de causalidad sino en términos orientados a objetivos, esto es, según requisitos que deben ser satisfechos para que dicho comportamiento tenga lugar. No es lo mismo decir que la refracción *provoca* un cambio de dirección en la luz, que observar el fenómeno como el producto de un efecto, o sea, diciendo que la luz cambia su dirección *para* maximizar o minimizar su recorrido.

En este sentido, el concepto de *bricolage* en Lévi-Strauss es un mecanismo ideológico que emplea la misma clase de prolepsis que necesitamos para enunciar principios. Toda estructura anterior, obtenida por causas antiguas, se adapta y recompone para las nuevas necesidades simbólicas. En este proceso se hacen mediar principios teleológicos que *reparan* la distancia histórica, sumiendo causa y efecto en la sincronía (aparente) del sistema moral. De este modo, a través de la mitología, los acontecimientos pasados se convierten en máximas.

Llevándolo al terreno del videojuego, podría decirse, entonces, que todo *gameplay* supone la reconstrucción proléptica de un sistema de reglas para su posterior elaboración en principios fundamentales de conducta. El *gamer* tiene preconociones de la tradición, pero con cada juego debe realizar una asimilación cognitiva de las condiciones y límites de un entorno. Se trata de un proceso natural de aprendizaje avatar-jugador: inicia con una calibración-orientación y culmina con el salto proléptico hasta el principio orientado.

En la última década han surgido videojuegos independientes interesados en investigar las bases operantes de estas asimilaciones, circularidades, lógicas reversibles y, en general, los esquemas que el medio ha articulado y permutado durante cuarenta años. Juegos que representan perfectas *miniaturas enunciativas* en las que se explicitan y subvierten algunos supuestos fundamentales de los *Game Studies*.

Esta es la razón por la que preferimos sustentar nuestra reflexión en un recorrido analítico a través de algunos de estos juegos para terminar, como colofón, en una obra tan breve, sintética y sencilla como *Don't look back*, de Terry Cavanagh. Descubriremos, al final, que dicho juego funciona como epifenómeno de lo argumentado. Como podrá comprobarse, bajo el análisis de cada caso, subyace la misma creencia de que el tabú o la prohibición es el eje axial de toda mecánica y, por extensión, de toda representación en el videojuego. Creemos, en efecto, que existe una conexión evidente entre los sistemas de reglas que producen mecánicas emergentes, los sistemas mitológicos, la prolepsis como base cognitiva de la experiencia de juego y, finalmente, la representatividad de la interfaz. Nuestra intención es esclarecer, siguiendo un método de análisis comparativo, algunas de las relaciones que comportan estos elementos.

Asumiendo la importancia que tiene la prolepsis en la percepción de un *gameplay* como partida y de un nivel como puzle (no deja de ser la línea que separa al jugador del personaje, al avatar de la destreza) podríamos afirmar que uno de los retos más radicales que se puede plantear un videojuego es impedir el sobre-desarrollo de la memoria del jugador por encima del avatar.

You Only Live Once es un juego de Kongregate Games que apuesta por el humor como mecanismo seguro de autodestrucción. El juego ironiza todos los estereotipos clásicos del plataformas modelo *Mario Bros*. El protagonista será un tipo de lo más normal

que se verá arrastrado a la aventura con el objetivo de salvar a su novia de las garras de un malvado monstruo final. El usuario empieza a jugar sin saber lo que le espera tras la primera muerte. Haga lo que haga, sin embargo, el jugador perderá; incluso si completa todos los niveles acabará cayendo. La cruda verdad es que se trata de un videojuego que, tal y como su título reza, sólo puede ser jugado una vez. En la pantalla de *Game Over* podemos pulsar infinitas veces la opción “Continue?” pero nada sucederá, nada salvo lo que sucede mientras la vida de ese pequeño mundo virtual, al que apenas nos hemos asomado, continúa sin nosotros.

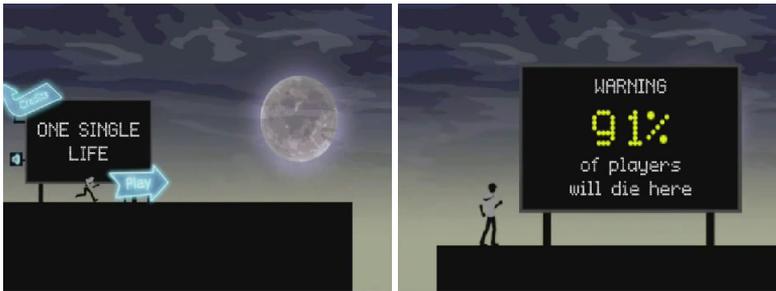
El juego utiliza la memoria caché y los archivos temporales de internet para permanecer “irrejugable” todo el tiempo posible. El truco se puede burlar fácilmente pero el concepto ya ha sido logrado y la reflexión está servida.

You Only Live Once forma parte de un grupo de experimentos que mediante el mecanismo de la “vida única” pretenden generar una experiencia de juego distinta. El videojugador, acostumbrado a la memoria anticipatoria, repite y falla. Como sabemos, cada fallo letal implica una muerte para el avatar, cada partida cargada o cada punto de reinicio es una forma de sobrevivir a la muerte del personaje virtual, cosechando una memoria extradiagética. En un *one-life game* esta posibilidad está vedada. El fin del avatar coincide con el final del juego. El *Game Over* se pretende real. La memoria del jugador se sincroniza con la del avatar, del mismo modo que el juego se vincula con el *hardware* del ordenador, reconectando mente y cuerpo en una simulación del carácter individual de la existencia.

Por la parodia de la muerte en los videojuegos, comprendemos, mejor que nunca, la vida que pesa sobre cualquier partida. Usar esta muerte irrevocable es una manera de otorgarle contingencia al propio juego, en tanto que instaura un sentido que antecede al significado. La muerte ya no es el reverso de un mecanismo replicador. Vuelve a ser un límite anterior a las funciones del sistema.

Otros títulos como *One Single Life* de FreshTone Games o *One Chance Walk* de Awkward Silence Games redundan de distintas maneras en este mismo concepto. En el primero, donde nuestro avatar solo tendrá una oportunidad para realizar saltos perfectos entre edificios, se reformula la idea de la inmortalidad que, en esta clase de juegos, deja de ser *condición* para instituirse como logro. Resulta interesante el hecho de que, si se ejecutan todos los saltos

correctamente, se alcanza un final que representa al avatar en las nubes. Al identificar la inmortalidad con una jugada perfecta (una sola vida sin fallos), el juego parece otorgarnos un estatus trascendente por encima de lo humano. Cuando, en estas circunstancias celestiales, se ofrece al jugador la posibilidad de volver a vivir todos los saltos, uno se pregunta si el juego no nos estará invitando a fracasar. En un último pulso contra el avatar inhumano, entendemos que, para realizarnos como jugadores, tenemos que escoger nuestro propio final, acabar antes de que acabe el juego.



En otra línea muy diferente, *One Chance Walk* se construye como una historia interactiva en la que tomaremos decisiones, abriendo unos caminos y cerrando otros, con la particularidad de que, al ser un *one-life game*, solo podremos asistir a una de las vidas posibles. El resto de juegos inscritos nunca serán jugados. Su tono pesimista lo acerca a otras propuestas como *Every Day the Same Dream* de Paolo Pedercini. En cierto sentido, el juego de Pedercini es una obra simétricamente opuesta a *One Chance Walk*. Su tratamiento de la libertad se concreta en una historia lineal con un final unívoco, donde el personaje no puede hacer otra cosa que avanzar, una metáfora que sirve como epítome del determinismo en los videojuegos (en la misma línea, tenemos el famoso e imitado *Passage* de Jason Rohrer).

Es evidente: nos encontramos en un momento en el que se empieza a entender el modo en que un videojuego puede llegar a ser expresivo, evocador y autoconsciente. Es un periodo propicio, por tanto, para expandir y hacer operativos vínculos semióticos que siempre han estado ahí, en algún nivel. El videojuego, en sí mismo, tiene un lenguaje propio, es cierto, pero al espaciarse como zona de interacción argumenta con reglas y diseños un correlato que lo trasciende. Creemos, entonces, que no hay nada estrafalario en etiquetar esta clase de videojuegos de *gameplay* único como auténticos *simuladores existenciales*, donde el correlato de la

angustia sartriana frente a la libertad juega un papel decisivo en la mecánica.

Estamos a un paso de analizar algunas correspondencias posibles entre mecánica y mito, en virtud del valor semántico de la regla, pero antes de eso ha sido necesario aclarar cómo la puesta en jaque de la prolepsis en los casos anteriores demuestra algo fundamental: cuando la prohibición es anterior al escenario, al contexto o al mundo del juego (en este caso, el tabú de la resurrección) el avatar desplaza sus condiciones al jugador. Se establece una mecánica sobre el propio *gameplay*. La mecánica emergente del espacio normativo del juego es una circunstancia de falsa narración supeditada a una mecánica superior. El tabú de la resurrección se entiende como una regla del *gameplay* y no del juego en sí mismo.

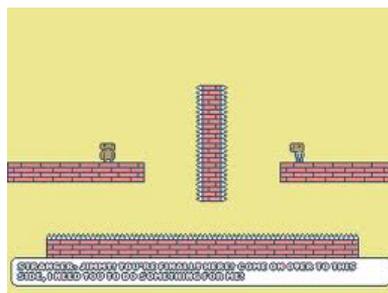
Por tanto, el siguiente paso lógico es introducirnos en aquellos tabúes que se instauran dentro del juego y analizar dos casos en los que se cuestiona el sentido implícito de la regla. Para ello, si no hemos permitido evocar a Sartre como un trasunto retórico en la simulación de la individualidad, por qué no referirnos a su coetáneo Marcel Camus y proponer otro alineamiento conceptual, ésta vez, en torno a la idea de lo absurdo. En este sentido, el mito de Sísifo del que se apropió Camus para realizar una descripción de la condición humana, nos servirá a nosotros para ilustrar esta conciencia de que, en última instancia, cualquier avatar de videojuego está realizando una tarea absurda. En otras palabras, la absurdidad de las reglas no se cuestiona mientras éstas produzcan mecánicas jugables.

En efecto, las prohibiciones ejercen de unidad básica de escritura. El mapeado de las fases, mundos o escenarios supone la organización de un conjunto de prohibiciones en forma de límites y ejes, cuya interacción produce espacios narrativos. La delimitación del espacio-juego implica una mediación normativa que estipulará qué elementos son constituyentes del límite. Sabido esto, hay juegos que han resaltado el carácter mitopoyético de la prohibición, su origen sagrado y su función expresiva. En *Tower of Heaven* de Askisoft, las reminiscencias prometeicas están en el núcleo de su propio argumento: Somos un personaje decidido a alcanzar el piso más alto de la Torre de los Cielos, allí de donde proviene una voz que a lo largo de toda la aventura nos advertirá de los peligros que conlleva continuar nuestra desafiante empresa. A medida que ascendemos niveles, el juego nos impone nuevas reglas, dictadas desde las tablillas sagradas (a partir de ahora “no

andarás hacia la izquierda”, “no tocarás los laterales de las plataformas”, “no pisarás las baldosas doradas”). Con cada nueva imposición el espacio de juego se ve plagado y transformado por nuevos tabúes, reorientando la dinámica. Llega un punto en el que comprendes que, a través de esta modulación, el juego está implicando litúrgicamente otros juegos en sí mismo, la mecánica se implementa y se retuerce desde un epicentro siguiendo el orden ascendente de la torre. Por eso, el espacio, a pesar de percibirse como mutable, se rige en todo momento por la ordenación episódica de las reglas.



Tower of Heaven



Psychosomnium

Por el contrario, una obra como *Psychosomnium* de Jonatan Söderström, que también relativiza la inmovilidad de la regla, intenta ir mucho más allá, eliminando el carácter declarativo de los cambios (el juego no pondrá sobre aviso al jugador de ninguna alteración en el sistema normativo), consecuentemente, tampoco se informarán los objetivos. De modo que todo fluye en un estado de laxitud y suspense. La razón está en su narrativa: El juego trata de un Sueño que quiere sobrevivir a sus “durmiendo”, que necesita prolongarse más allá de los límites que le imponen sus onironautas. Al poco de empezar la aventura nos damos cuenta de que nuestro avatar solo es un secundario de otro protagonista. Animados por un extraño individuo que nos invita a saltar, morimos sin remedio en un precipicio del segundo escenario. Sin embargo, el juego no se interrumpe y los controles se traspasan al personaje que esperaba al otro lado de la plataforma. Se produce un giro en el punto de vista. La estrategia hitchcockiana del falso protagonista se aplica en pocos segundos. Sin embargo, hay que avanzar en el juego para descubrir el propósito del experimento. Cuando el segundo avatar que poseemos también debe sacrificarse, traspasando el control a un tercer personaje, comprendemos que el único protagonista es el Sueño. Que nosotros, como jugador, somos el medio de un narrador omnisciente. En efecto, esta vez el

objetivo no nos pertenece. Con el sacrificio de los personajes, contribuimos a la avatarización del propio Juego-Sueño (como si del Tiempo-Sueño aborigen se tratara) que se vuelve agente de sus deseos y con el que nosotros, como jugadores, solo podremos colaborar.

El diseño de *Psychosomnium* transmuta el espacio euclidiano y lo retuerce en bucles y paradojas. A veces comprobamos que si salimos por la derecha aparecemos ante un escenario con un salto imposible pero si volvemos por la izquierda lo que aparece no es el escenario que acabábamos de abandonar sino otro muy distinto. El espacio podría haber cambiado o, tal vez, en el primer movimiento hacia la derecha, el juego ha realizado, sin explicárnoslo, una elipsis por escenarios que el avatar “ha superado” sin nosotros. Lo importante es que se ha producido una ruptura de la convención secuencial de la pantalla, de su lectura occidental de izquierda a derecha en pos de la línea y, a diferencia de *Tower of Heaven*, nada nos pone sobre aviso.

En este sentido el diseño del juego materializa una “universalidad sin totalidad”, por usar el término de Pierre Lévy (2007: 84), donde los obstáculos están atomizados, desagregados de la idea de progresión. Si en *Tower of Heaven* la fase final definía el sentido de todo lo demás, aunque para ello tuviera que existir un calvario, *Psychosomnium* significa alcanzar la cima con nuestra piedra y ver cómo se nos cae por el otro lado. En ambos casos, la naturaleza aleatoria del obstáculo pone de manifiesto que en los videojuegos la razón de lo difícil es absurda y que, en estas circunstancias, prescribir un sistema de reglas es una puesta sobre el abismo de un orden caprichoso, abocado a adquirir más sentido en la variación que en lo continuo.

Esta manera de hacer cambiantes las reglas tiene que ver con la dificultad de fijarlas mediante operaciones semánticas y dramáticas, es decir, de embeberlas no sólo en el contexto sino también en la necesidad de un discurso.

En *Tower of Heaven* la dificultad se *sacraliza*, se legitima: las transformaciones son acumulativas, se trabaja la afirmación de una coherencia, se clausuran las etapas. El cambio, en definitiva, accede a un aparente caos, y termina convertido en progreso. En *Psychosomnium* el cuestionamiento de lo absurdo no se resuelve por un falso estatuto. El desafío no adquiere sentido paradigmático porque sus retos no son mandatos. No se trata de voluntad dramática sino de voluntad trágica, de un destino anterior (por

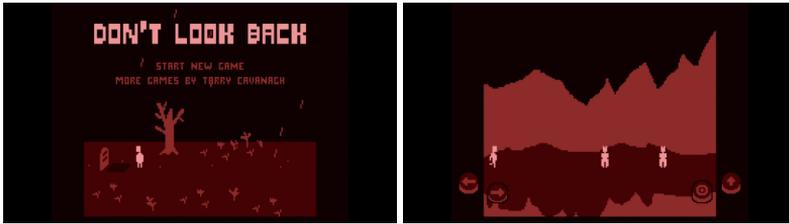
tanto, superior) a los dioses. Es la absurdidad de la regla lo que permite la *apoteosis* silenciosa del héroe-personaje. En su búsqueda del origen de la conciencia absurda, Camus concluía que Sísifo era el héroe absurdo primigenio. Podríamos decir, entonces, que todos los avatares de videojuego (así como los jugadores con records mundiales) pertenecen a esta misma estirpe.

Si el *gameplay* y el avatar tienen un correlato mítico en la figura de Sísifo, ¿qué hay del personaje entendido como el ente atrapado entre mecánica y usuario? ¿Tiene el personaje de videojuego un espejo arquetípico en el que comprenderse?

Llegamos, por fin, al momento de hablar sobre *Don't look back*.

Hay un elemento que siempre se vuelve escurridizo, ocupando una posición muy particular y paradójica en los sistemas de juego. Hablamos del contenido simbólico del relato, los significantes del imaginario, la decisión imagológica de la máscara. Parece que un juego no es nada sin su mecánica y sus reglas, pero puede seguir existiendo perfectamente como juego a pesar de la ausencia de una historia. Generalmente, el aspecto simbólico y figurativo maquilla la mecánica para producir abstracciones sintéticas o simulaciones naturalistas. Como sabemos, en raras ocasiones el nivel de la mecánica se fusiona de un modo dramáticamente necesario con la historia. En los casos anteriores, los juegos suscitaban la necesidad de ser reflexionados narrativamente fuera de los límites hermenéuticos de la partida. Es, por tanto, extraño que desde el propio juego se intente explicitar un vínculo entre el icono pixelado y un arquetipo simbólico.

En *Don't look back* de Terry Cavanagh el jugador encarna un personaje bajo la estética de 8 bits de la Atari 2600. Este personaje se encuentra, al principio de la historia, detenido ante una tumba. El paisaje que lo rodea representa un desierto oscuro con montañas y peñascos. Todo tiene un color rojo marciano. En la esquina inferior derecha aparecen los controles de movimiento. El juego tiene una mecánica muy sencilla de plataformas (saltos, avance lateral, pinchos, enemigos). Efectivamente, no importa dónde estamos, ni quiénes somos. Tampoco importa cuál es nuestro objetivo porque la secuencialidad de la pantalla se respeta: hay que avanzar hacia la derecha para conquistar nuevas fases. Poco más sabemos pero el juego, sostenido por una mecánica reconocible, funciona.



Así continuamos durante los próximos minutos, acabando con enemigos cada vez más grandes (un enorme perro, titanes de varios brazos, un gigante con cuernos...) hasta que algo ocurre. Una presencia espectral que levita al final de un barranco nos reconoce. Se acerca a nosotros y empieza a seguirnos. Comprendemos que nuestra misión es escoltar o guiar a este espíritu, desandando el camino, esta vez hacia la izquierda. Sólo que nos veremos obligados a darle la espalda a nuestra acompañante porque si, a partir de ese instante, nos giramos para mirarle, esta se disolverá en el aire y acabará la partida.

Aquí es cuando todo se llena de sentido, al darnos cuenta de que hemos estado jugando, sin saberlo, al mito de Orfeo y Eurídice. Esta epifanía en el jugador, produce que todos los elementos hasta ahora observados se imanten de un nuevo significado. La tumba de Eurídice, el paisaje cavernoso rojo-fuego del infierno, el perro gigante que no era otro que Cerbero, el guardián de las puertas; los enemigos con cuernos, el gigantesco demonio al que acabamos de derrotar, el fantasma de nuestra amada... Y, lo más importante, la prohibición de los dioses convertida en la nueva mecánica que, en realidad, se encontraba en el título del juego desde el principio, como la marca de su sino. La fusión es absoluta. Recordemos que la parquedad de detalles en los videojuegos de ocho bits respondía a una necesidad técnica. Los diseños de personaje eran soluciones estéticas a problemas tecnológicos. Los ideogramas no sintetizaban otra cosa que opciones del código de programación. Como muchas costumbres, son el espejismo de un problema instrumental. Miyamoto reconoce el origen material del ideograma de Mario Bros: Era gordo porque los dispositivos sólo podían leer colisiones entre cuadros; su enorme cara compensaba la baja resolución; vestía rojo y azul para ayudar en el contraste con los fondos, llevaba gorra por la dificultad de programar el cabello en movimiento y el bigote no era otra cosa que una manera de evitar la animación de la boca. Pero, como todos sabemos, lo que jugamos es una solución icónica de todas estas necesidades, un arquetipo.

Esta economía expresiva, reduciendo la animación bajo mínimos, es la razón por la que, generalmente, en las dos dimensiones plataformeras de los 8 bits, girarse equivalía a cambiar de dirección. Por eso, lo que en otros títulos es aleatorio (irrelevante para la narrativa y funcional para la mecánica) en este caso se vuelve estrictamente necesario. La prohibición de la mirada hace que la regla sea directamente narrativa. El sentido del significante descansa en el soporte y *contagia* su necesidad al formato. Si el juego impone que solo se puede ir hacia la izquierda es porque la historia del mito lo requiere tanto como lo exigen las limitaciones de la tecnología. El obstáculo y, retroactivamente, la técnica (ob)tienen razón mítica al tiempo que los píxeles semantizan su imprecisión.

Tal vez, la recuperación de la estética retro en buena parte de la escena *indie* podría responder a la necesidad de reincorporar un polo expresivo a la instrumentalidad del icono técnico (Sería *Don't look back* un ejemplo paradigmático de este proceso). Evidentemente, no ignoramos otras razones. Actualmente la escasez de medios usa la nostalgia como un valor generacional para el mercado. Pero no menos cierto es que esta regresión a las estéticas del pixel o del polígono recuerda a las vanguardias modernistas que usaban el extrañamiento primitivo de su arte para desentrañar las formas elementales de la pintura. En cualquier caso, la relación aporía-epifanía que parece consustancial al medio (Aarseth, 1999) se revela aquí como un mecanismo evocativo. La presunción de anti-narratividad que asociamos a la mecánica del juego *puro*, se cuestiona y problematiza en forma de puzle referencial. La epifanía pasará por reconocer que existe la posibilidad de contenido en las estructuras mismas. El personaje (revelado como Orfeo) traspasa su identidad a la mecánica, narrándose a través de la propia regla. Lo mismo ocurre con el esquema dramático: los obstáculos que impiden al personaje protagonista lograr su objetivo hunden su razón de ser en el tabú, en la programación del límite. Ya no es un mero mandato a indexar en la progresión, según las pautas de *Tower of Heaven*, ni una simple dislocación en el objetivo como en *Psycosomnium* (no lo obviemos: nuestro objetivo, Eurídice, está justo en la dirección opuesta que debemos tomar). Esta vez podemos afirmarlo: la regla no define la historia de la jugada (*gameplay*), la regla define la historia del juego.

Paralelamente a la mecánica performativa de los *one-life games*, tenemos aquí una imbricación *hardware-software*. Pero si en aquellos el tabú contra la reproductibilidad de la partida

únicamente incidía como paratexto, en la obra de Cavanagh el tabú órfico se desdobra por (y dentro de) la mecánica, portando la incisión *signica* de lo programable a lo narrable. El *simulador existencial* corporiza una individualidad (o una unicidad) fusionando los límites del avatar y el usuario. *Don't look back* individualiza un *cuerpo* agregando los límites del avatar a los de la programación y liberando, en consecuencia, el espacio diegético del personaje. Un espacio de necesidad dramática y estructural, en tanto que la estructura emergente de las reglas mimetiza la estructura metafórica del mito y su héroe.

Don't look back de Terry Cavanagh nos invita a reflexionar hasta qué punto los personajes de videojuego se encuentran definidos por sus límites programados, esto es, sus incapacidades y complejos absurdos, y de qué manera esta vulnerabilidad ante las reglas del sistema (y, por qué no, de su código) los hace *humanos* en (y desde) su entorno. ¿Es la incidencia del defecto lo que, en última instancia, produce el efecto de la mecánica y del mundo? ¿Es éste un camino posible para construir empatías a través de la mecánica? Si fuera así, ¿hasta qué punto los personajes planos, los héroes lineales y los muñecos mudos siguen siendo unidimensionales en un videojuego? El trasunto mítico de Orfeo parece sugerirnos que la mejor manera de narrar un personaje es narrando la prohibición que lo define.

Decíamos que existían implicaciones teleológicas en los principios científicos, que el *pensamiento* mítico convertía en un sistema de máximas la recreación del pasado y que todo ello implicaría, en el videojuego, una construcción proléptica de ficciones conductuales. Esta conducta, en tanto que somatiza el sistema de reglas, es una resolución estratégica. Pero cuando las reglas portan la condición dramática de la historia, cuando existe un silogismo significativo dentro de la propia *aleatoriedad* de la norma, la conducta del jugador mimetiza dos cosas: estrategia y símbolo.

En tanto que Sísifo es una metáfora, obvia pero ilustrativa, del ritual codificado por el *gameplay*, podría ser que Orfeo, con su imposición procedente de la mecánica divina, sea el héroe primigenio de los personajes de videojuego.

Referencias

AARSETH, Espen (1999): 'Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*. The Temporality of Ergodic Art', en Ryan, Marie-Laure: *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

LÉVI-STRAUSS, Claude (1964). *El pensamiento salvaje*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

LEVI-STRAUSS, Claude (2007). *Mito y significado*. Madrid: Alianza Editorial.

LÉVY, Pierre (2007). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. México D.F.: Anthropos Editorial.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

3

Agosto 2014

Call for Papers. LifePlay nº 3.

El estatuto artístico del videojuego [págs 97-100].

Normas de publicación. Chequeo para autores [págs 101-102].

Normas de envío de trabajos [pág 103].

P
R
Ó
X
I
M
O
N
Ú
M
E
R
O

ISSN: 2340-5570

NORMAS DE PUBLICACIÓN (Resumen).

El autor podrá acceder a las normas de publicación en la web de la Revista *LifePlay*, las cuales están extensamente reseñadas en la sección “normativa” publicada <http://lifeplay.es/normativa.html>.

A continuación señalamos las indicaciones básicas para el futuro autor:

Portada

- 1.- Se incluye título del manuscrito en español (máximo 80 caracteres).
- 2.- Se incluye título del manuscrito en inglés (máximo 80 caracteres).
- 3.- Las dos versiones del título del manuscrito son concisas, informativas y recogen el mayor número de términos identificativos posibles.
- 4.- Se incluye, opcionalmente, subtítulo del trabajo (en español e inglés), en caso de necesitar anclar el sentido del título (máximo: 60 caracteres).
- 5.- Se incluye resumen en español (mínimo/máximo: 220/230 palabras).
- 6.- Se incluye *abstract* en inglés (mínimo/máximo 200/210 palabras).
- 7.- Los resúmenes en español e inglés responden ordenadamente a las siguientes cuestiones: justificación del tema, objetivos, metodología del estudio, resultados y conclusiones.
- 8.- Se incluyen 8 descriptores (en español e inglés) (sólo palabras simples, no sintagmas o combinaciones de palabras), con los términos más significativos, y a ser posible estandarizados.
- 9.- Los textos en inglés (título, resumen y descriptores) han sido redactados o verificados por un traductor oficial o persona experta en este idioma (se prohíbe el uso de traductores automáticos).
- 10.- Se incluyen todos los datos de identificación de los autores en el orden estipulado en la normativa: datos de identificación y correspondencia, filiaciones profesionales...
- 11.- Se señala el grado académico de doctor en caso de que se posea oficialmente (puede solicitarse acreditación).

Manuscrito

- 1.- Se incluye título del manuscrito en español, inglés, resumen, *abstract*, descriptores y *keywords*.
- 2.- El trabajo respeta las extensiones mínima y máxima permitidas: en las secciones DOSSIER, TÉCNICA Y MISCELÁNEA: 4.500/6.000 palabras de texto (excluidas referencias); en la sección de RESEÑAS: 1.500/2.000 palabras de texto (excluidas referencias).
- 3.- En caso de investigación para el DOSSIER, TÉCNICA O MISCELÁNEA, el manuscrito responde a la estructura exigida en las normas.
- 4.- Si se trata de una RESEÑA, el manuscrito respeta la estructura mínima exigida en las normas.
- 5.- El manuscrito explicita y cita correctamente las fuentes y materiales empleados.
- 6.- La metodología descrita, para los trabajos de investigación destinados a DOSSIER, TÉCNICA Y MISCELÁNEA, es clara y concisa, permitiendo su replicación, en caso necesario, por otros expertos.
- 7.- Las conclusiones se apoyan en los resultados obtenidos.
- 8.- Si se han utilizado análisis estadísticos, éstos han sido revisados/contrastados por algún experto.
- 9.- Las citas en el texto se ajustan estrictamente a la normativa APA, reflejadas en las instrucciones.

- 10.- En caso de uso de notas finales, se ha comprobado que éstas son descriptivas y no pueden integrarse en el sistema de citación general. No se aceptan notas a pie de página.
- 11.- Se han revisado rigurosamente las referencias finales y se incluyen solo aquellas que han sido citadas en el texto.
- 12.- Las referencias finales se ajustan en estilo y formato a las normas internacionales de *LifePlay*.
- 13.- Si se incluyen figuras y tablas éstas aportan información adicional y no repetida en el texto. Su calidad gráfica se ha contrastado. En su caso, se declaran los apoyos y/o soportes financieros.

Aspectos Formales

- 1.- Se ha respetado rigurosamente la normativa en el uso de negritas, mayúsculas, cursivas y subrayados
- 2.- Se ha utilizado el cuerpo 10, en interlineado sencillo (1) y sin tabulaciones.
- 3.- Se han numerado los epígrafes en arábigo de forma adecuada y jerárquicamente.
- 4.- Se ha hecho uso de los retornos de carros pertinentes.
- 5.- Se han suprimido los dobles espacios.
- 6.- Se han empleado las comillas tipográficas (con alt+174 y alt+175 para apertura y cierre).
- 7.- Se ha utilizado el diccionario de Word para corrección ortográfica superficial.
- 8.- Se ha supervisado el trabajo finalmente por personal externo para garantizar la gramática y el estilo.

Presentación

- 1.- Se adjunta carta de presentación indicando originalidad, novedad del trabajo y sección de la revista a la que se dirige, así como, en su caso, consentimiento informado de experimentación.
- 2.- La carta de presentación incluye un anexo firmado por todos los autor/es, responsabilizándose de la autoría y cediendo los derechos de autor al editor.

Documentos Anexos

- 1.- Se adjuntan los cuatro documentos anexos en Word: la carta de presentación, la portada, el cuerpo del manuscrito y las referencias bibliográficas.

NORMAS DE ENVÍO DE ARTÍCULOS Y RESEÑAS:

El contacto con *LifePlay* siempre se hará a través de correo electrónico. Todo investigador interesado en publicar en la revista deberá enviar un correo genérico a publicaciones@lifeplay.es especificando la naturaleza y temática de su investigación. Una vez que haya contactado con nosotros, deberá esperar el visto bueno del comité editorial para proceder al envío de su trabajo. Éste se remitirá a *LifePlay* utilizando una de las cuatro direcciones de correo existentes para tal cometido, según se trate de un artículo destinado a las secciones de DOSSIER, TÉCNICA, MISCELÁNEA o RESEÑA. No se aceptarán envíos de trabajos a estas direcciones sin esta aprobación previa.

Aunque aparece especificado en la normativa de publicaciones que usted puede consultar en esta Web, nos permitimos un resumen de las fechas del proceso de publicación de un artículo. Por ejemplo, si usted envía una investigación para su evaluación el día 13 de febrero de 2014, ésta se consignará a todos los efectos como recibida el primer día del mes de abril, día en el que comienza la confección editorial del número publicado en el mes de agosto. Es a partir de este momento cuando comienza el proceso de evaluación:

- 1.- Contando desde esa fecha, usted recibirá durante los siguientes 30 días un correo indicándole que su trabajo ha sido aceptado por *LifePlay*, por lo que se pondrá en marcha el proceso de evaluación. En caso de que el trabajo no cumpla con las normas de publicación exigidas por la revista, se procederá a su devolución.
- 2.- A partir de la recepción de nuestro visto bueno, comienza el proceso de evaluación. Su artículo se enviará a dos REVISORES EXTERNOS que evaluarán su pertinencia para ser publicado en *LifePlay*. El plazo de evaluación es de 21 días como máximo.
- 3.- Una vez que *LifePlay* ha recibido el artículo evaluado se procederá, en el plazo de una semana, al envío del mismo a su autor para que acometa las correcciones indicadas por los REVISORES EXTERNOS, en caso de que las hubiere. De no existir tales correcciones, el autor recibirá un correo indicándole la publicación inminente de su artículo.
- 4.- Para la edición impresa de *LifePlay*, los autores cuyos artículos hayan sido escogidos para tal cometido, recibirán, antes del mes de diciembre de cada año, las pruebas finales de su artículo en PDF para su revisión.
Por tanto, si desea publicar en *LifePlay*, primero debe escribir indicando la naturaleza y temática de su investigación: publicaciones@lifeplay.es.

Una vez que el comité editorial haya valorado la originalidad y novedad de su propuesta, deberá remitirla a una de las siguientes direcciones para que comience el procedimiento editorial, tal y como ha sido explicado arriba:

- 1.- Artículos destinados a la sección DOSSIER: dossier@lifeplay.es
- 2.- Artículos destinados a la sección TÉCNICA: tecnica@lifeplay.es
- 3.- Artículos destinados a la sección MISCELÁNEA: miscelanea@lifeplay.es
- 4.- Reseñas de libros para la sección de RESEÑAS: resena@lifeplay.es

LISTADO DE REVISORES

LifePlay nº2: Videjuego: Mito y cosmovisión.

Dinámicas y límites de la constitución arquetípica del videojuego.

MÓNICA BARRIENTOS BUENO

Universidad de Sevilla (España). Profesora Ayudante Doctora del Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación.

MANUEL GARRIDO LORA

Universidad de Sevilla (España). Profesor Titular del Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación.

LUIS NAVARRETE-CARDERO

Universidad de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor del Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación.

JOSÉ PATRICIO PÉREZ RUFÍ

Universidad de Málaga (España). Profesor Ayudante Doctor del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Facultad de Ciencias de la Comunicación.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

LifePlay

Director: Luis Navarrete-Cardero

Calle Américo Vespucio s/n

Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

Sevilla [41092]

Tel: 954 55 96 57

<http://www.lifeplay.es>

<http://www.lifeplay.eu>