



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
DE AGUASCALIENTES**

**CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA**

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DEL ARTE Y GESTIÓN CULTURAL

EL VIDEOJUEGO COMO OBJETO ESTÉTICO

TESIS QUE PRESENTA JOSÉ MARÍA HERRASTI MENDOZA  
PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRÍA EN ARTE

Tutor: Mtro. en Fil. Omar Vázquez Gloria

Co-tutor: Dr. Ricardo López León

Aguascalientes, Ags. Junio 2017





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
DE AGUASCALIENTES

**M. en R.S.M. José Luis García Rubalcava**  
DECANO DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

PRESENTE

Por medio del presente como Tutor designado del estudiante **JOSÉ MARÍA HERRASTI MENDOZA** con ID número **92662** quien realizó la tesis titulada: **EL VIDEOJUEGO COMO OBJETO ESTÉTICO**, y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia, me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que pueda proceder a imprimirla, y así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.


Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

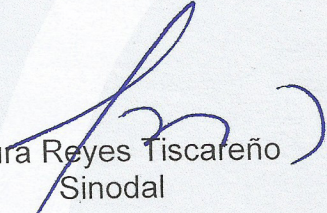
ATE NTAMENTE

“Se Lumen Proferre”

Aguascalientes, Ags., a 29 de mayo de 2017.

Omar Vázquez Gloria  
Tutor de tesis

  
Ricardo López – León  
Co-Tutor de tesis

  
Laura Reyes Tiscareño  
Sinodal

c.c.p.- Interesado  
c.c.p.- Secretaría de Investigación y Posgrado  
c.c.p.- Jefatura del Depto. de Arte y Gestión Cultural  
c.c.p.- Consejero Académico  
c.c.p.- Minuta Secretario Técnico





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
DE AGUASCALIENTES



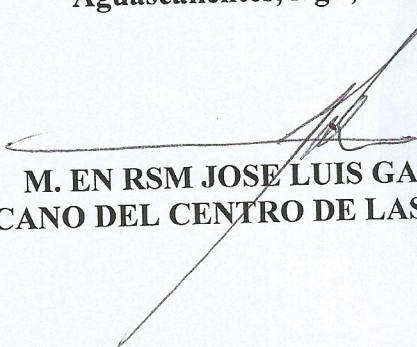
Oficio: CAYC/DEC/337/17  
ASUNTO: Conclusión de Tesis

**DRA. EN ADMÓN. MARÍA DEL CARMEN MARTÍNEZ SERNA**  
**DIRECCIÓN GENERAL DE INVESTIGACION Y POSGRADO**  
**PRESENTE**

Por medio de este conducto informo que el documento final de Tesis titulado: **EL VIDEOJUEGO COMO OBJETO ESTÉTICO**, presentado por el Sustentante: **JOSÉ MARÍA HERRASTI MENDOZA** con ID 92662 egresado de la **MAESTRÍA EN ARTE**, cumple las normas y lineamientos establecidos institucionalmente. Cabe mencionar que la autora cuenta con el voto aprobatorio correspondiente.

Se extiende el presente para efecto de los trámites que al interesado convengan.

**ATENTAMENTE**  
**“SE LUMEN PROFERRE”**  
Aguascalientes, Ags., a 29 de mayo de 2017

  
**M. EN RSM JOSE LUIS GARCIA RUBALCAVA**  
**DECANO DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA**

c.c.p. M. en C.E.A. Imelda Jiménez García, Jefa del Departamento de Control Escolar  
c.c.p. Mtro. Francisco Fernández Martínez, Secretario Técnico de la Maestría en Arte  
c.c.p. Tutor  
c.c.p. Lic. José María Herrasti Mendoza, Egresada de la Maestría en Arte  
c.c.p. Archivo



## AGRADECIMIENTOS

Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) y a la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA) por ofrecer el espacio y apoyo necesarios para realizar el presente trabajo.

A mi tutor Omar Vázquez Gloria y mi cotutor Ricardo López León, y a mi lectora Laura Reyes Tiscareño por su valiosa guía y consejo en el desarrollo de esta investigación y en general a mi desarrollo personal y profesional. Así como a todos los profesores que durante este periodo de 2 años compartieron sus conocimientos y de alguna u otra manera aportaron con ello en el trabajo académico. En especial a Mario Hernández y a Armando Andrade por las críticas y valiosos consejos que le dio el giro definitivo a la temática de esta tesis.

Gracias a mi familia por su apoyo y esfuerzo durante este tiempo, gracias a mis amigos que durante este periodo en pláticas informales sobre el tema aportaron ideas y discutieron puntos de vista sobre el mismo.

Y gracias a todos y cada una de las personas que de forma directa o indirecta me formaron durante el transcurso de este tiempo y han permitido que llegue a este punto de mi desarrollo profesional.



## ÍNDICE GENERAL

<b>Resumen</b>	3
<b>Abstract</b>	4
<b>Introducción</b>	5
Justificación	5
Problemática de investigación	8
Pregunta central de investigación	9
Hipótesis de investigación	10
Objetivo general	10
Objetivos específicos	10
Estado de la cuestión	11
<b>1) La estética del videojuego</b>	15
<b>2) El objeto/sujeto estético</b>	17
2.1) ¿Qué es un objeto/sujeto estético?	19
<b>3) La experiencia estética</b>	21
3.1) ¿Qué es la experiencia estética?	22
3.2) Esquematización de la experiencia estética	30
<b>4) El videojuego</b>	31
4.1) Definición y características	31
4.2) Discurso del videojuego	36
4.3) Características de la experiencia de juego	39
<b>5) Interactividad</b>	45
5.1) Tipos de interactividad	50
5.2) La interactividad como discurso estético	52



5.3) La interactividad en la experiencia estética por medio del modelo octádico de intercambios estéticos	56
<b>6) Aplicación del modelo octádico a experiencias de sujetos jugadores y creadores</b>	63
<b>7) El videojuego como objeto estético</b>	74
7.1) Características del videojuego como objeto estético	74
<b>8) Conclusiones</b>	76
<b>Bibliografía</b>	79





## RESUMEN

Dentro del campo de los videojuegos existe poca documentación académica que analice el medio y sus distintas aristas. Por lo tanto esta investigación se propuso el investigar las características del medio desde la perspectiva de la estética, específicamente los aspectos emocionales que intervienen en la relación jugador-videojuego.

La metodología usada dentro de esta investigación parte de lo propuesto por Hans George Gadamer desde una perspectiva forma e histórica para después retomar el fenómeno bajo el modelo octádico propuesto por Katya Mandoki y sus estéticas de la prosaica, que permitieron el análisis de objetos y campos fuera de la esfera específica del arte.

En el desarrollo de dicho análisis se encontró como fenómeno relevante la interactividad la cual se sometió a un análisis amplio definiendo sus alcances y la forma que intervienen en la relación jugador-jugabilidad-videojuego lo que ayudo a definir las características específicas de las experiencias estéticas dentro de este campo.

La aplicación del modelo octádico a las distintas entrevistas analizadas arrojaron las características específicas del videojuego como objeto estético y demostraron la manera de como esas experiencias obtenidas y vividas frente al medio sirvieron de inspiración y motor para la realización de posteriores actividades propuestas por los sujetos.

Esto da como resultado una contribución al campo académico de los videojuegos y permite el analizar y comprender como es que este medio influye en el comportamiento de los sujetos y le da un papel preponderante a la interactividad como facilitador y potenciador de este efecto de inmersión que se produce en el medio.



## ABSTRACT

There is a scarcity in academic documentation regarding the field of Video-Games as a medium and its variants.

Therefore the purpose of this investigation is to learn about the characteristics of the Video-Game medium from an aesthetic point of view. Specifically about the emotional aspects that intervene between the player-game relationship.

This investigation's methodology is set from Hans George Gadamer proposed historical perspective, and later use Katya Mandoki's proposed octadic model and its take on prosaic aesthetics that allow the analysis of objects and fields outside of any sphere of arts.

During the development of said analysis, interactivity, marked as a crucial phenomenon to this study, was subjected to a broader research to define its reach and the way it intervenes in the player-playability-game relationship, which helped define specific characteristics regarding the aesthetic experiences within this field.

Applying the octadic model to several analyzed interviews revealed the specific characteristics of Video-Games as an aesthetic object and demonstrated how the experiences obtained through this medium served as means of inspiration and propeller for the execution of subsequent activities proposed by the test subjects.

As a result, this study contributes to the betterment of the academic field of Video-Games and allows to analyze and comprehend how this medium affects the behavior of subjects and gives Interactivity a prevalent role as both an enabler and enhancer force to the immersive effect that the medium produces.

## INTRODUCCIÓN

### Justificación

En la actualidad los medios electrónicos y las manifestaciones asociadas con ellas (cine, videojuegos, redes sociales, etc) han permeado dentro de la sociedad, y no solo en un ámbito laboral o de investigación, sino también en el ámbito del ocio.

Dentro de ese ámbito del ocio existen medios que han empezado a traspasar esa frontera y empiezan a ser tratados con enfoques distintos al puro entretenimiento debido a que se ha detectado que su impacto en la sociedad va más allá. El último medio que tuvo que pasar por este proceso de posicionamiento, específicamente en el terreno artístico es el del cine, que principalmente a partir de los escritos de Ricciotto Canudo, en donde posicionaba al cine como “artes plásticas en movimiento” y se aventuraba a decir que formaba parte de las bellas artes colocándolo como la séptima, dando la apertura para legitimar al medio<sup>1</sup>. Actualmente existe una gran cantidad de investigaciones, postulados y literatura en general respecto al fenómeno del cine, abordado desde perspectivas diversas como puede ser su lenguaje, aspectos visuales, impacto social, metodologías de análisis, transmisión de ideologías, etc.

El cine ha evolucionado, tanto como medio, así como también los medios que se utilizan para su realización y proyección. Pero al igual que como sucedió con el fenómeno de la radio y la aparición de la televisión, el cine se enfrenta actualmente a la masificación de un nuevo medio, los videojuegos.

Los videojuegos son un medio joven a comparación de los demás medios audiovisuales, tienen aproximadamente 40 años de existencia<sup>2</sup>, pero aproximadamente hace 10 años han tenido una expansión acelerada, en donde han empezado a permear en la cultura popular, no solo como medio mismo, sino que sus formas de narración, configuraciones gráficas,

---

<sup>1</sup> Ricciotto Canudo, *Manifiesto de las siete artes*, 1911.

<sup>2</sup> La aproximación se da debido a que dependiendo las fuentes varían el año en relación a quien le atribuyen la creación de videojuego.



formas de interacción entre otros elementos que los componen han sido replicadas fuera de ellos.

Al igual que le paso al cine en sus inicios, los videojuegos son generalmente asociados como una actividad de ocio. Una especie de juguete electrónico que comparte elementos con la televisión y el cine. Pero que, como se comentaba anteriormente, ha permeado en la cultura popular, llamando la atención por su crecimiento y los avances tecnológicos que genera a su entorno. Para ejemplificar su alcance dentro de la sociedad, existen dos datos relevantes. El primero es una encuesta realiza en Estado Unidos, donde se demuestra que desde los años 90 (el primer auge de los videojuegos a nivel de aparato domestico) los niños reconocen con mayor facilidad el rostro de Mario Bros (la mascota de la empresa de videojuegos Nintendo) que el de Mickey Mouse<sup>3</sup>. El segundo dato relevante es referente a los niveles de captación económica frente a industrias como el cine y la industria discográfica, en donde desde el año 2000 aproximadamente, la industria del videojuego factura, a nivel mundial, alrededor de 81.5 billones de dólares (incluyendo juegos en pc, celulares, redes sociales, etc)<sup>4</sup>. Esto a su vez, deja ver una industria en crecimiento, que ofrece miles de puestos de trabajo especializado en su mayoría como son: diseñadores, programadores, artistas visuales, distribuidores, asistencia técnica, ingenieros, etc<sup>5</sup>.

Otros datos que ayudan a dimensionar su estado actual es el reciente reconocimiento de países e instituciones. El gobierno francés ha declarado oficialmente el diseño de videojuegos como un “nuevo arte” (punto que no se discutirá en este trabajo) en el año de 2006, lo que ha generado que apoye a la industria nacional en ese sector<sup>6</sup>.

---

<sup>3</sup> Pérez Latorre, Óliver, *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, (Barcelona, 2010,) 487p. ( Tesis de Doctorado en Comunicación, Departamento de Comunicación de la Universidad Pompeu Fabra)

<sup>4</sup> Atomix, <http://atomix.vg/2014/06/30/mexico-en-el-lugar-14-de-consumo-mundial-de-juegos/>, consultado 10/julio/2015.

<sup>5</sup> Pérez Martín, Joaquín. “Evolución tecnológica e impacto laboral y socio-económico de los videojuegos”, en la *Comunicación*, num. 7, Vol. 1, 2009; págs. 167-176.

<sup>6</sup> “El ministerio de Cultura francés subvencionará el desarrollo de videojuegos”, en *Vidaextra*, 2 de febrero de 2007, <http://www.vidaextra.com/industria/el-ministerio-de-cultura-frances-subvencionara-el-desarrollo-de-videojuegos>, consultado 10/julio/2015

En relación al ámbito nacional en cuanto a la industria del videojuego y los hábitos de consumo nos encontramos con los siguientes datos. El mayor número de jugadores se encuentra en el rango de los 20 años o menos con un 74% del total, seguido por un 29% en el rango de 31 a 40 años y el 7% restante corresponde a personas a partir de los 50 años. Es importante resaltar que en el rango de los 20 años donde se encuentra el mayor porcentaje, dentro de diez años aproximadamente serán económicamente activos y ocuparan puestos laborales donde seguramente veremos la influencia de su actividad como videojugadores. En cuanto a los tipos de dispositivos en los que se juega, el principal es por medio del celular con un 71%, seguido por las consolas de sobremesa con un 35% el resto se lo repartan dispositivos como la PC, tabletas, consolas portátiles y reproductores mp3, cabe aclarar que un solo individuo puede hacer uso de distintos dispositivos para el consumo de videojuegos, es decir, alguien puede mayormente accederlos por celulares pero también hacerlo en ocasiones por medio de las consolas<sup>7</sup>.

Siguiendo con los datos estadísticos nacionales, respecto a lo que este consumo representa en sentido monetario tenemos que su crecimiento ha sido exponencial año tras año. En el año 2009 el valor del mercado de los videojuegos fue de 11,278 millones de pesos y en 2015 el valor estimado fue de 20,167 millones de pesos, lo que habla de casi un 100% de crecimiento en las ganancias del sector en un rango de 6 años<sup>8</sup>.

Estos crecimientos en la industria han propiciado el interés de llevar las mecánicas de juegos a otros sectores o a utilizar el medio no solo como entretenimiento. Uno de estas desviaciones se ha vertido en los *e-sports*. Esta práctica considera al videojuego competitivo y en equipo como un deporte, surge principalmente en china y en el 2015 se posiciono en México con un evento realizado por RiotGames con su juego *League of legends* en donde el campeonato logro un lleno total de espectadores en el Teatro Metropolitan de la Ciudad de México. En Estados Unidos se encuentra posicionado como el segundo deporte más visto, solo debajo de la NFL<sup>9</sup>.

---

<sup>7</sup> "Su majestad el videojuego", *Revista contenido*, editorial contenido, Diciembre 2015.

<sup>8</sup> Ibid.

<sup>9</sup> Ibid.

Por último, vinculado al interés de la indagación en este tema es la cuestión generacional. Se ha llegado a punto en donde la primera generación que creció con este medio se encuentra en su etapa adulta y laboral. La edad media del consumidor actual se encuentra entre los 20 y 30 años de edad, por lo tanto se puede vislumbrar como un primer acercamiento el por qué su replicación de características en medios o ámbitos que no le son propios. De aproximadamente hace 8 años a la fecha ha surgido una gran cantidad de trabajos académicos que analizan al videojuego desde varias perspectivas: revisiones históricas, catalogación como arte, impacto social, cuestiones narrativas, significación, etc.

Por lo tanto, debido a los sucesos anteriormente expuestos, se puede ver que la actividad de jugar videojuegos es un hábito cada vez más masificado y que consume gran número de tiempo y recursos en las personas que lo practican (mayormente jóvenes). Por lo tanto nos planteamos que el videojuego tiene atributos que hacen que los sujetos encuentren placentera esta actividad, la aportación del trabajo será describir los mecanismos mediante los cuales logra este fenómeno y de si dichas características puede categorizar a esta experiencia como estética.

### **Problemática de investigación**

El videojuego al ser un medio que comparte elementos con otros, es muy común que se le aborde desde perspectivas similares. Las investigaciones sobre videojuegos por lo general abordan su legitimación al ser formulado como una manifestación artística o al ser equiparado con el fenómeno cinematográfico, pero el videojuego desde la perspectiva de esta investigación, cuenta con un elemento fundamental que lo diferencia de aquellos abordajes: la interactividad.

El videojuego como medio ofrece experiencias, es decir, aquel sujeto que juega obtiene como producto experiencias. Por lo tanto la problemática de que si un videojuego puede ser un objeto artístico y por lo tanto ser parte del mundo del arte, para esta investigación queda zanjado. El videojuego es un objeto estético, un objeto estético que por lo tanto desarrolla una experiencia estética con el sujeto. El porqué de esa consideración y el cómo



de esa relación son finalidades de esta investigación. Por lo que el analizar que sucede con el sujeto que juega videojuegos nos dará los parámetros principales para resolver dichos cuestionamientos.

Por otro lado, el separar a los videojuegos del cine, se da por medio del elemento de la interactividad. Cuando el espectador está en su butaca, es un sujeto pasivo, se ve afectado por aquello que sucede en pantalla, pero de ninguna forma puede incidir en ello, todo ocurre en un plano mental y emocional, pero físicamente se ve incapacitado de tomar parte de lo que sucede en la pantalla. En cambio, en los videojuegos existen interfaces y dispositivos de por medio que hacen activamente participe al espectador, en esta experiencia el sujeto puede interactuar con lo que sucede en pantalla y en determinados casos tomar decisiones de como proseguir con lo que sucede en él. Es decir, la interactividad le brinda otras posibilidades al sujeto y por lo tanto son distintas a las acontecidas en el cine, comparten elementos obviamente, pero es importante resaltar las diferencias para poder construir una identidad propia del medio del videojuego.

Por lo tanto, plantearemos el que existe una relación aparente entre el fenómeno de la interactividad del medio con la experiencia estética que pueden experimentar los jugadores, y se explorara qué fenómenos y características se manifiestan bajo estas condiciones, con el objetivo de poder describir cómo es que el medio afecta al sujeto en un nivel emocional y como esto determina posteriormente sus actividades y/o vivencias.

### **Pregunta Central de investigación**

Partiendo de la suposición de que el videojuego posee características propias y genera experiencias estéticas particulares que hacen al sujeto tener una inmersión en el medio que le propicia pasar gran parte de su tiempo, nos preguntamos:

¿Qué características particulares posee la relación interactiva con el videojuego en torno a la experiencia del espectador?

Como preguntas relacionadas a la anterior, surgen los siguientes cuestionamientos:

¿Cuáles son las características del videojuego como generador de experiencias? ¿Cuáles son las características del sujeto que interactúa con el videojuego? ¿Cómo se ve modificado el sujeto a partir de su experiencia con el videojuego?

### **Hipótesis de investigación**

Las preguntas anteriormente planteadas están relacionadas con la siguiente hipótesis, cuya validez deberá evaluarse a lo largo de esta investigación:

La relación interactiva entre sujeto y videojuego genera en el primero una experiencia estética, la cual posee características específicas fuera de la experiencia estética “tradicional”, en el caso del videojuego bajo características como la incompletitud<sup>10</sup>, estado de tensión entre sujeto y videojuego, exigencia del videojuego para que este mismo suceda, la necesidad de interfaces o dispositivos para llevarla a cabo.

### **Objetivo General**

Determinar las características de la experiencia que se da en torno a los videojuegos, bajo la visión de la estética y por medio del fenómeno de la interactividad como diferenciador principal de lo que un sujeto puede experimentar con cualquier otro objeto o medio y cómo eso modifica su forma de ver el mundo y comportamiento.

### **Objetivos Específicos**

- 1) Desarrollar el papel de la interacción en la relación sujeto-videojuego.
- 2) Posicionar al videojuego como un objeto estético.
- 3) Determinar las características de la experiencia estética generada por el videojuego.
- 4) Esquematizar dicha experiencia.

---

<sup>10</sup> Término planteado por Margarita Schultz como característica de las obras artísticas multimedia y que por su similitud en morfología y funcionamiento proponemos trasladar al ámbito del videojuego.

## Estado de la cuestión

En general la investigación de videojuegos se ha centrado principalmente en analizar sus efectos en la conducta del ser humano, más específicamente en niños y jóvenes. Cuando no ha sido así, se lleva al campo del análisis del discurso y la narrativa, explorando las similitudes y diferencias con disciplinas como la literatura y el cine, y su impacto como producto cultural dentro de la sociedad.

La aparición de los videojuegos se remontan al año 1962, con el videojuego *spacewar!*, el cual es un juego de computadora que consiste en dos naves espaciales atacándose mutuamente y no deben caer en el campo gravitacional de una estrella que se encuentra el centro de la pantalla. El videojuego debe ser experimentado forzosamente por dos personas (en ese momento no existía la inteligencia artificial) y todo se representa en una pantalla monocromática en donde solo se aprecian las siluetas de las naves, la estrella y la trayectoria gravitacional.

Las primeras publicaciones de videojuegos se dieron a mediados-finales de los años 70, en donde se enfocaban a temas de desarrollo de videojuego, muchas de ellas surgían dentro de las mismas desarrolladoras en forma de revistas internas. El paso siguiente fue el desarrollo de guías para coleccionistas y libros de estrategia.

Pero, no es hasta 1983 que se da uno de los primeros esfuerzos en tratar a los videojuegos de forma académica y desde la academia. Harvard junto con el patrocinio de *Atari* (empresa pionera en el desarrollo de videojuegos) llevaron a cabo el primer gran encuentro de expertos en el tema. Dicho esfuerzo se vio minorizado por la crisis que sufría la industria en ese momento.

Uno de los primeros documentos en abordar la historicidad del medio es *Screen Play: The Story of Video Games*, de George Sullivan, el cual surge este mismo año (1983), el cual tiene como público objetivo a lectores jóvenes, por lo que no es hasta 1994 con *Phoenix: The Fall and Rise of Home Video Games*, de Leonard Herman donde se aborda de una manera profesional y que en si es una autofinanciación ya que el autor no encontró un editor que lo llevara al terreno comercial.



En la segunda mitad de la época de los ochenta, se dio un auge en la investigación del sector. La aparición de las consolas caseras en 1985 en Japón y 1986 en América, de la mano de Nintendo, llevó a popularizar el medio e hicieron accesible a mayor cantidad de personas, de esta forma los investigadores pudieron empezar a desarrollar temáticas más allá de la creación de videojuegos y del componente puramente de entretenimiento. Temáticas como lo social, aspectos psicológicos y cultural entre otros.

Dentro del aspecto cultural, entre 1989 y 1990 se realizó una de las primeras exposiciones que veían al videojuego como fabricación cultural, la cual llevaba el nombre de *Hot Circuits: A Video Arcade*, y se realizó en el American Museum of the Moving Image y consistía en una retrospectiva de la industria. Una de las partes esenciales es un ensayo de Charles Bernstein quien considera al videojuego como un objeto cultural relevante.

En 1991, la generación de documentos sobre videojuegos tomó un giro hacia la conexión con otros medios con los que comparte características: la televisión y el cine. El libro *Playing With Power: Movies, Television, and Video Games from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, de Marsha Kinder sitúa a los videojuegos como en el mismo nivel que la televisión y el cine, y analizaba su relación entre ellos y la adaptación de contenidos surgidos en ellos. El fenómeno ya se daba con anterioridad, en donde productos salidos del cine y la televisión se adaptaban al medio del videojuego, pero en los ochenta distintos videojuegos fueron tomados como fuentes para adaptaciones, personajes como *Pacman* o *Mario Bros* tuvieron su aparición en estos medios (otra muestra más de su penetración en la cultura).

Después de este breve recorrido a nivel global, haremos un pequeño recorrido a la producción de investigación en habla hispana. España es un país bastante avanzando en este sentido, cuenta con institutos especializados en el área y con una gran producción de tesis y documentos de investigación.

El artículo *Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos*<sup>11</sup>, realizado por Espen Aarseth en 2007, se hace una revisión extensa de la forma de proceder en las investigaciones que tienen como objeto de estudio al videojuego, de cuáles

---

<sup>11</sup> Aarseth, Espen. "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos", en *Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura* [nodo en línea]. Artnodes. N.º 7, 2007, consultado 23/julio/2015.

son los elementos que fallan y propone una estructura de análisis para tener una mayor claridad en el proceder de estas investigaciones. A la par, hace evidente la necesidad de que el propio investigador tenga un acercamiento de primera mano con la experiencia, es decir, con el jugar videojuegos, ya que si esto no se da, muchas de las aseveraciones o resultados obtenidos en dichos trabajos pueden ser pensados en términos alejados de la realidad, por ello lo importante de una metodología.

En otros trabajos podemos ver la necesidad por justificar al videojuego como un tipo de arte, como se puede observar en la tesis doctoral *Videojuegos: Un arte para la historia del arte*<sup>12</sup>, realizado por Ximena Paula Hidalgo Vásquez en 2011. En el trabajo se hace una revisión extensa de los componentes del videojuego y los distintos campos en los que ha incidido, desde la tecnología, pasando por la educación hasta la proposición de la autora de forma parte del ámbito del arte. Recurrentemente se tienen estos acercamientos, en donde se aborda la taxonomía de objeto de estudio, pero que pierden de vista su tema central, es decir, se adecuan las cualidades y características del videojuego para que sea compatible al campo del conocimiento al que se le quiere adherir, lo que da como resultado obviar o eliminar características esenciales de lo que hace a un videojuego ser un videojuego. El trabajo termina proponiendo al videojuego como un facilitador de la difusión de la historia del arte, pero no al videojuego como un arte.

Por ultimo en el ámbito internacional y siguiendo con los trabajos realizados en España tenemos el artículo “Acciones y emoción: Un estudio de la jugabilidad en Heavy Rain” que forma parte del libro *Homo Videoludens 2.0*<sup>13</sup>. En este trabajo el autor el Dr. Alfonso Cuadrado nos plantea un análisis del videojuego *Heavy Rain*<sup>14</sup> desde el punto de vista del impacto que tiene la interactividad en el medio desde un punto emocional identificando tres elementos principales: emociones, acción y representación. Esta triada se ve dirigida hacia el elemento de gameplay (jugabilidad) como el concepto que liga al sujeto con el

---

<sup>12</sup> Hidalgo Vásquez, Ximena Paula. *Videojuegos: Un arte para la historia del arte*. Granada, 2011. (Tesis de Doctorado en Historia del Arte, Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Granada).

<sup>13</sup> Scolari, Carlos A. *Homo Videoludens 2.0 De pacman a la gamification*. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona, 2013.

<sup>14</sup> Quantic dream, playstation 3, playstation 4, 2010.

videojuego. El artículo aporta herramientas de análisis pero su enfoque queda solamente centrado en cómo se expresan las emociones en el mundo virtual, más específicamente en los personajes y deja de lado la parte del sujeto, no analiza que es lo que sucede a nivel emocional con el sujeto y como esta interactividad emocional se desarrolla entre sujeto y objeto.

Dentro de los productos nacionales, se encuentran una serie de tesis y estudios relacionados con la narrativa dentro del medio. Haciendo uso de metodologías como la temología, o analizándolo desde aparatos críticos de cine, se realizan estudios de caso escudriñando juegos específicos. Otros tantos, y que son de gran interés para esta investigación versan sobre las cualidades estéticas del videojuego.

Krisares A. González<sup>15</sup> en 2014 presentó un trabajo (que solo se queda en planteamiento<sup>16</sup>) interesante titulado: *La experiencia estética y el videojuego. Construcción de sentidos a través del videojuego*. En este trabajo aborda la relación del videojuego con el sujeto, utilizando como base la tradición hermenéutica establecida por Hans George Gadamer<sup>17</sup> y posiciona así al videojuego como un texto, del cual el espectador/jugador es parte esencial. E igualmente que en el trabajo anterior, por pasajes del documento realiza acercamientos a la consideración del videojuego como un tipo de arte.

Por último, tenemos un trabajo interinstitucional entre la Universidad Colima-México y la Universidad de Medellín-Colombia que lleva por título: *Percepciones artísticas y estéticas que tienen los estudiantes de comunicación de la Universidad de Colima- México y de la Universidad de Medellín- Colombia, sobre el valor artístico y estético de la imagen visual en los videojuegos*<sup>18</sup>. El trabajo plantea que las prácticas artísticas contemporáneas se han apropiado del medio y características del mismo, por lo que aborda tanto artistas que utilizan o intervienen videojuegos como videojuegos comerciales que hacen uso de

---

<sup>15</sup> A. González, Krisares. *La experiencia estética y el videojuego. Construcción de sentidos a través del videojuego*, 2014.

<sup>16</sup> Debido a que el documento solo se queda en una exploración de la temática y muestra algunas relaciones con el campo teórico de la estética.

<sup>17</sup> Gadamer, Hans George. *Verdad y Método*, Editorial Sígueme, España, 1998.

<sup>18</sup> Tamayo Acevedo, Mónica Isabel. *La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética, Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. 2013, pp.29-46.

características propias del arte. A su vez, hacen evidente la falta de investigación en el campo, y de que estas aproximaciones no deben venir solamente del campo del videojuego sino que los campos del arte, el diseño, la tecnología tienen cosas que aportar a la discusión.

### **1) La estética del videojuego**

Cuando hablamos de estética relacionada al videojuego suele considerarse en sentido general lo concerniente al aspecto visual, la corriente estética a la que este adherido, el aspecto gráfico que posee (2d, 3d, 2.5D) y en general a la representación gráfica que se despliega en la pantalla. Y aunque sucede esto no existe el vicio de idealizar a la estética solo dentro del parámetro de la belleza, en determinado caso se va más por el lado del avance tecnológico en los gráficos.

El origen del término se remite hasta los griegos bajo la raíz de la palabra *aisthethikós* que significa lo que afecta los sentidos, es decir la sensibilidad, la sensación y la percepción<sup>19</sup>. Es aquí desde donde planteamos identificarnos con esta definición griega para el entendimiento del término estética dentro de este estudio y su relación con los videojuegos, es decir, cuando nos referimos entonces a plantear el posicionamiento del videojuego como objeto estético e implicamos a la experiencia estética para comprobarlo, lo hacemos en sentido de un objeto sensible que produce experiencias a nivel sensorial y emocional en el sujeto. Estos parámetros están íntimamente ligados con el ámbito cultural, lo estético del objeto (o persona) está solo en lo que el sujeto saca de sí mismo, desde su sensibilidad sociocultural.

Para poder acercarnos a entender cómo se concibe a la estética en relación con el medio, tenemos los análisis de revistas de videojuegos. En los apartados pertenecientes las características auditivas, visuales y táctiles<sup>20</sup>, quien escribe la reseña o el análisis suele referirse a este conjunto como el apartado estético del videojuego, que si en un sentido

---

<sup>19</sup> Pérez Rangel, Rafael Reyes. *Ciencia, Tecnología y sociedad: desde la perspectiva de la educación*. Editorial Palibro. Estados Unidos, 2009, p.122.

<sup>20</sup> La característica táctil en referencia a la respuesta del control con respecto a la respuesta del personaje en pantalla.



cumplen como elementos estéticos no son los únicos<sup>21</sup>. Esos otros elementos y/o enfoques vendrían de parte de la experiencia de juego.

La otra cara sería la experiencia de juego. El conjunto de placeres, emociones o sentimientos que experimenta el jugador. Lara Sánchez Coterón en su tesis sobre arte y videojuego<sup>22</sup> explica esta división entre lo visual y la experiencia dentro de una perspectiva estética, de hecho en cierto momento dentro de su explicación de la división de experiencia lleva a clasificarla bajo el término de experiencia estética:

*La otra corriente de investigación define la estética de juego como una expresión de la experiencia del juego, como el placer, la emoción o el sentimiento que siente o sufre el jugador, la "experiencia estética"<sup>23</sup>.*

Lo anterior nos da un claro camino conforme a lo planteado, es posible abordar el fenómeno estético del videojuego desde el terreno de la experiencia, y más aún construir una experiencia estética particular para el medio en cuestión. Otra figura que habla sobre esta postura es Aarseth, donde igualmente concibe esta división entre la estética (visual y experiencial): "La estética de juego no tiene que ver con el apartado visual o gráfico del juego, sino con juegos que proporcionan una experiencia de juego interesante."

Desde nuestra perspectiva el aspecto audiovisual y emocional en un contexto estético no tiene que entenderse como aspectos diferenciados, es una problemática detectada desde el acercamiento a estas citas anteriores, se ve como si una entorpeciera o disminuyera a la otra, en ese sentido las entenderemos como complementarias, dentro de un contexto en donde el videojuego no se puede entender como algo acabado, sino que tiene una característica de construcción continua lo que le da particularidades a su carácter

---

<sup>21</sup> Sitio web Vida extra, *La estética en el videojuego de esta década*, <http://www.vidaextra.com/industria/la-estetica-en-el-videojuego-de-esta-decada-i>, Consultado el 9/Noviembre/2015

<sup>22</sup> Coterón Sánchez, Lara. *Arte y Videojuegos: Mecánicas, estéticas, y Diseño de Juegos en prácticas de creación contemporáneas*, Tesis doctoral Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense. Madrid, España. 2012.

<sup>23</sup> Ibid.

estético, donde experiencia de juego y apartado visual construyen y dan forma al objeto de estudio.

El estudio de Sánchez Coterón da parámetros para establecer la estética del videojuego, y aunque menciona el fenómeno de experiencia estética dentro de su construcción teórica no la específica, llega a proponer una clasificación sobre las estéticas del videojuego<sup>24</sup> pero se da en términos igualmente muy generales. Por lo tanto lo que nos proponemos abordar es más que una aproximación a la estética del videojuego, es la construcción metodológica y conceptual de la experiencia estética que dé como resultado posicionar al videojuego como un potencial objeto estético.

Procederemos a analizar las partes que componen al objeto y la experiencia estética tradicional para hacer lo propio con las características del medio del videojuego y a partir de ese punto proponer como se construiría el videojuego como objeto y generador de experiencias estéticas, no abandonando sus dos aspectos, lo morfológico/visual y la experiencia, dando mayor peso a esta última debido a adscribirnos a la concepción del termino por parte de los griegos.

## **2) El objeto/sujeto estético**

La estética es la rama de la filosofía que ha logrado permear en la sociedad en general, que si bien comenzó en los terrenos del arte, se ha trasladado con éxito a campos fuera de éste.

Esta disciplina filosófica, nos permite acotar y sistematizar ciertos fenómenos. Y ya que tiene varias acepciones, aquí nos referiremos a ella como el estudio de la sensibilidad en general, sensibilidad que se construye por medio de la percepción del sujeto. En el sentido de que lo que en este trabajo se trata de lograr es la construcción teórica de la relación del ser humano con un objeto específico, los videojuegos.

Los tipos de relación que existen en la estética “tradicional” son las siguientes<sup>25</sup>:

---

<sup>24</sup> Ibid.

<sup>25</sup> Sánchez Vázquez, Alonso. *Invitación a la Estética*. Ed. Grijalbo, México. 1992.

1. La *relación teórico-cognoscitiva* con la que se acercan a la realidad para comprenderla.
2. La *relación práctico-productiva* con la cual intervienen materialmente con la naturaleza y la transforman produciendo, con su trabajo, objetos que satisfacen determinadas necesidades vitales: alimentarse, vestirse, guarecerse, defenderse, comunicarse, transportarse, etc.
3. La *relación práctico-utilitaria* en la cual utilizan o consumen esos objetos. Las diversas relaciones del ser humano con el mundo no se desenvuelven paralelamente a lo largo de la historia. Su vinculación mutua, así como el lugar que ocupa o el nivel que alcanza dentro del todo social, varían de acuerdo con determinadas condiciones históricas y sociales. Estas condiciones explican, asimismo, el papel principal o subordinado que desempeña cierta relación: económica, política, religiosa, etc., en una época o sociedad. Unas relaciones son más importantes que otras en determinada fase histórico-social.

Las tres relaciones tienen una participación importante en la relación con los videojuegos, pero debido a su naturaleza como producto comercial, la relación práctico-utilitaria tendrá una ponderación respecto a las otras dos.

Otra puntualización que debe hacerse es el hecho de que no existe separación entre objeto y sujeto estético, son codependientes como veremos más adelante. Para términos de análisis se separan por momentos, pero tenemos la concepción de que para existir en términos estéticos se dan de forma simultánea.

Pero antes de proseguir, debemos preguntarnos: ¿Realmente debemos otorgar este enfoque a un objeto como el videojuego? Por lo tanto lo primero que debemos preguntarnos, y es debido a que la estética se encarga de estos objetos, ¿son los videojuegos objetos estéticos?

## 2.1) ¿Qué es un objeto/sujeto estético?

Antes de formular cualquier tipo de definición o construcción conceptual de lo que llamaremos objeto/sujeto estético, debemos dejar en claro que éste es el objeto de estudio de la estética. La estética necesita del objeto/sujeto estético para desarrollar sus teorías, aunque se refiera al plano de la sensibilidad, es por medio del objeto y el sujeto, y solo a través de él que podemos tener conciencia de los distintos fenómenos que plantea. La relación estética con los objetos se da por medio de los sentidos y nuestras facultades sensibles, pero para que estas puedan aparecer necesitan de la corporalidad del sujeto y el objeto, cosa en la que profundizaremos más adelante.

Por lo tanto es de vital importancia el hacer claras sus particularidades, dar una revisión histórica para clarificar el estado actual de tal objeto y por lo tanto empezar a vislumbrar si el videojuego puede ser categorizado dentro de los objetos estéticos.

Comenzaremos con Immanuel Kant, quien es uno de los pensadores que sistematizaron de manera puntual las características del objeto y la relación sujeto-objeto. Su teoría por principio es de carácter subjetivista, es decir, el sujeto es quien otorga el valor o la clasificación estética al objeto, este último no la posee por sí solo bajo ninguna circunstancia. Por otra parte, el fenómeno estético se da por medio de la experiencia, en forma resumida se da bajo un carácter fenomenológico.

Antes de proseguir, debemos puntualizar que no haremos referencia a su categorización de belleza como tal, sino que esa categorización de belleza equivaldrá al fenómeno estético. Por lo que, las características de *desinteresado*, *universal*, *sin fin* y *necesario* serán entendidas como obligatorias en cualquier relación estética, sin importar la categoría (belleza, fealdad, cómico, etc), debido a que la belleza entendida en el contexto actual ya no es una finalidad necesaria en todo objeto artístico, más si hablamos de un objeto fuera de los parámetros del arte.

Dentro de los términos de Kant, debemos entender que los objetos tienen una especie de dualidad, no son objetos estéticos por sí mismos ni en esencia. Se necesita del interés desinteresado de un sujeto, que se acerque a un objeto por una necesidad propia, no generada por el objeto.



Esta dualidad del objeto es retomado por Hans George Gadamer, al declarar que el objeto estético solo lo es potencialmente. Lo ejemplifica por medio de la relación del sujeto con las obras de arte. El sujeto debe entrar en una *concentración* para establecer su relación con el objeto estético, y es hasta esa declaración de intenciones del sujeto que el objeto adquiere la clasificación de objeto estético y donde todos los sentidos del sujeto se ven volcados al objeto. A su vez, el sujeto accede a una interpretación del objeto y por lo tanto es afectado por ésta, y entra en el llamado *círculo hermenéutico* que es un ciclo interminable entre el sujeto y el objeto.

Por lo tanto, podemos ver en un primer momento que el objeto estético si crea un objeto nuevo, tal como lo comenta Katya Mandoki:

*Por supuesto que lo crea, no físicamente pero sí experiencialmente. Antes de la percepción, el objeto no existe como tal, pero al ser percibido estéticamente, el objeto antes no valorado en esa dimensión, adquiere un nuevo carácter que lo altera cualitativamente<sup>26</sup>.*

Lo anterior da una primera pista acerca de los videojuegos como objeto estético. El videojuego ya es un objeto de consumo como tal, de lo que se trata es de dotarlo de otra dimensión, que permita analizar por medio de la estética y bajo su punto de vista al objeto de consumo y entretenimiento llamado videojuego, pudiendo acceder a otros fenómenos que desde su aspecto de consumo quedarían cortos. Un ejemplo de lo que sucede con un análisis de este tipo fue realizado por Marcell Duchamp, al colocar un urinal dentro de la institución del museo lo dota de una dimensión artística y estética que han permitido analizarlo de una manera diferente a todos los otros objetos similares.

Después de este breve recorrido por distintos puntos de vista en el sentido histórico sobre el sujeto y el objeto estéticos, nos aventuraremos a ofrecer definiciones bajo las cuales se deben entender estos conceptos dentro del marco de esta investigación:

Objeto estético: Es aquel objeto (cualquiera) que cuando es abordado por un sujeto por medio de su sensibilidad en el sentido de la dimensión estética y por medio de sus

---

<sup>26</sup> Mandoky, Katia. *Prosaica I: Estética Cotidiana y juegos de la cultura*. Ed. Siglo XXI, México, 2008.

limitaciones físicas y cognitivas, éste (el objeto) adquiere una significación distinta a la original, pudiendo afectar al sujeto.

Sujeto estético: Es aquel sujeto (cualquiera) que dispone su sensibilidad en torno a un objeto, y que a través de sus conocimientos, emociones, experiencias previas, coloca al objeto en la dimensión estética y extrae de esa relación con el objeto conocimiento, sensaciones, experiencia en el sentido estético del objeto.

Estos dos componentes son fundamentales para el desarrollo de la experiencia estética. Como ya comentamos anteriormente, el sujeto y el objeto dentro de la dimensión y el sentido estético son codependientes, y es por medio de ellos que la experiencia estética se desarrolla.

### **3) La experiencia estética**

Si hablamos dentro del ámbito de la estética, las experiencias se desarrollaran en torno a cuestiones captadas por medio de los sentidos, procesadas por la sensibilidad y reflejadas en la emoción que da como resultado un sentimiento. Estos conceptos (diferentes entre sí) se llevan a cabo en cuanto el sujeto esta inmiscuido en la experiencia/vivencia, ya sea de carácter cognitivo y/o por medio de sus sentidos.

Partiremos definiendo que es cada uno de estos tres conceptos, que atienden diferentes niveles dentro del fenómeno de la experiencia estética:

Sentidos: Es el aparato fisiológico de la percepción, que permite percibir nuestro entorno, así como determinados estados internos del organismo.

Sensibilidad: Es la capacidad para percibir sensaciones a través de los sentidos.

Emoción: Reacción psicofisiológica que representa modos de adaptación a ciertos estímulos del individuo cuando percibe un objeto, persona, lugar, suceso o recuerdo relevante.

Sentimiento: Se refieren a un estado de ánimo como una emoción conceptualizada que determina el estado de ánimo, una impresión afectiva causada por un agente externo.

De esta manera podemos analizar de forma más puntual los niveles por los que transcurre la experiencia estética.

### 3.1) ¿Qué es la experiencia estética?

Primeramente veamos a que nos referimos con experiencia en términos generales, ya que como bien sabemos no solo hacemos distinciones conceptuales en cuanto a términos estéticos, sino también existen otro tipo de experiencias diferenciadas como la religiosa, sexual, de compra, educativa, etc (las cuales en determinando momento también podrían catalogarse como estéticas dadas las particularidades de dicha experiencia).

A la experiencia se le otorga la categoría de un tipo de conocimiento o habilidad derivados de la observación, de la participación y de la vivencia de un evento. Tiene la particularidad de elaborarse colectivamente, y tiene un sentido procedimental, es decir, se produce mientras se realiza una acción.

El autor que referiremos para el recorrido conceptual de la experiencia estética en este trabajo será W. Tatarkiewicz, ya que en su libro, *Historia de seis ideas: Arte, Belleza, Creatividad, Mimesis, Experiencia Estética*, hace un recorrido histórico del mismo de manera exhaustiva y discrimina los elementos y fenómenos importantes que en ellos se presentan. Aunque termina concluyendo en que se trata de un concepto general e indeterminado, da guías claras y construye límites de lo que es en sí este tipo de experiencia.

En un inicio, a este tipo de experiencia solo se le atribuía la percepción de la belleza, evidentemente estas posturas quedan rebasadas, ya que como sabemos, en el arte ese no es el único elemento a percibir y menos si se trata de objetos fuera del terreno artístico. Después vendría la condición de la *concentración*, que no solo es planteado desde la época de los griegos, sino que más adelante sería retomado por Hans George Gadamer en su concepto de la *potencia*<sup>27</sup> en la obra de arte, en donde el fenómeno no se presenta hasta

---

<sup>27</sup> La potencia hace referencia a que cualquier obra de arte tiene la posibilidad de ser un objeto estético bajo ciertas circunstancias.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

que el espectador así lo decide, concentrando sus sentidos hacia el objeto (en ese momento objeto estético), como ya mencionamos anteriormente.

Bajo las construcciones de Aristóteles, Tatarkiewicz encuentra seis características esenciales:

- 1) Placer intenso, derivado de observar o escuchar.
- 2) Suspende la voluntad, lo menciona en términos de quedar *encantado*.
- 3) Posee grados de intensidad, y aunque a veces estos grados sean excesivos, nunca producen repulsión.
- 4) Solo es experimentado por el ser humano.
- 5) Se origina en los sentidos, pero no responden a la agudeza de estos.
- 6) Se origina en las mismas sensaciones.

Aquí por lo tanto podemos encontrar un primer acercamiento a las características puntuales de la experiencia estética.

El siguiente paso dentro de este recorrido es la idea. Esta postura propuesta por Platón sostiene que la mente tiene una facultad indispensable para experimentar emociones estéticas.

Llegando a la edad media y el renacimiento nos encontramos con la repetición de varias ideas planteadas por los griegos, por lo tanto el concepto no tuvo aportaciones relevantes en este periodo. El cuestionamiento más relevante en cuanto el fenómeno se da por medio de la siguiente pregunta: ¿Para qué se necesitan estas experiencias estéticas?

La respuesta a este cuestionamiento fue el de mantener la mente ocupada, de realizar aquello que cubriera sus necesidades y no lo dejara caer en el aburrimiento, por lo tanto el arte y la experiencia estética cumplían esa función.

En el periodo de la ilustración el fenómeno también es abordado de distintas formas y enfoques. El primero de ellos vertido desde Inglaterra, desde la visión de una facultad mental y agregando un nuevo elemento: la *intuición*.



Más adelante se presentaría un giro, en donde la experiencia estética se determinaría por medio de las asociaciones. Esto daba paso a la postura de la subjetividad dentro del fenómeno estético y un acercamiento por medio de la psicología.

Después se prosigue a abordar el término bajo lo determinado por Alexandre Baumgarten, creador del término *estética*<sup>28</sup>, propone que se trata de un conocimiento de naturaleza sensual y de orden inferior.

Al pasar por estas posturas, el término se termina consolidando por la síntesis planteada por Kant, quien desarrolla lo siguiente:

*...no es cognoscitivo, y por lo tanto no es lógico, sino estético, lo que significa que su base sólo puede ser subjetiva*<sup>29</sup>.

Aparte de la definición ofrecida, se dio a la tarea de construir las peculiaridades de este tipo de experiencia:

*...el desinterés, no ser conceptual, su formalismo, el estar implicada toda la mente, su necesidad y su universalidad*<sup>30</sup>.

Una de las últimas aportaciones vendría dada por Schopenhauer, quien determina que la experiencia estética es simplemente *contemplación*<sup>31</sup>.

Las derivaciones siguientes son en su mayoría reinterpretaciones de estas ideas anteriormente mencionadas o se retoman integralmente. Tatarkiewicz por lo tanto aporta un cúmulo de conceptos y concepciones de definiciones a lo largo de la historia, que nos permite identificar qué es lo que la compone, y por lo tanto como veremos más adelante,

---

<sup>28</sup> En su trabajo *Reflexiones filosóficas acerca de la poesía* (1735) introduce por primera vez el término con el cual designó la ciencia que trata del conocimiento sensorial que llega a la aprehensión de lo bello y se expresa en las imágenes del arte, en contraposición a la lógica como ciencia del saber cognitivo.

<sup>29</sup> Tatarkiewicz, Wladyslaw. *Historia de seis ideas: Arte, Belleza, Creatividad, Mimesis, Experiencia Estética*. Editorial Tecnos. España, 2004.

<sup>30</sup> Ibid.

<sup>31</sup> Ibid.

proponer que es lo que sucede cuando esas características son trasladadas a objetos que podríamos denominar de uso cotidiano y fuera de los terrenos del arte.

Para un acercamiento a las consideraciones actuales respecto a este fenómeno, nos remitiremos de nuevo a Katya Mandoki. Principalmente a su texto *Prosaica I: Estética cotidiana y juegos de la cultura*, donde en los primeros capítulos se dedica bajo su perspectiva a desmitificar condiciones “tradicionales” en lo referente a la conceptualización de la estética, la mayoría de ellos referentes a las condiciones de la experiencia estética. Este recorrido a parte de ayudarnos a entender a la experiencia estética bajo las condiciones de nuestra contemporaneidad, también nos ayudara a discriminar los elementos que la componen y en el capítulo siguiente poder ofrecer una esquematización del fenómeno.

El primero de ellos referente a la experiencia estética es el *mito del desinterés estético*<sup>32</sup>. Esta condición heredada del pensamiento Kantiano, que define a la experiencia estética como *deleite desinteresado* en lo bello. El problema con una característica como esta, es el hecho de que no es tan fácil distinguir como lo pretendía Kant entre un objeto de deleite desinteresado de los de deleite interesado y como menciona Mandoki:

*...mucho menos comprobar el desinterés mismo en el deleite, pues experimentar deleite en algo ya en sí mismo despierta interés por sus efectos placenteros*<sup>33</sup>.

En su caso propone el acercamiento de George Dickie en su proposición del término *atención focalizada*, que Dickie fundamenta diciendo que lo que cuenta en una relación con el objeto de este tipo es exclusivamente la atención. Una aseveración que suena lógica si nos remitimos al concepto de *potencia*, el objeto se mueve a la dimensión estética cuando la atención del sujeto se centra él, de esa forma determinada. Podríamos por lo tanto decir que la *atención focalizada* planteada por Dickie es el elemento que libera la *potencia* estética nombrada por Gadamer.

---

<sup>32</sup> Mandoki, Op. cit.

<sup>33</sup> Ibid.

Por ultimo Mandoki nos ofrece un párrafo final respecto a este aspecto que puntualiza la no aplicación del desinterés:

*...en la apreciación estética no hay desinterés estético, sino semiótico en el momento en que la semiosis del “qué” da lugar a la estesis del “cómo”. Se suspende el interés semiótico al trastocarse por el estético<sup>34</sup>.*

El siguiente es el *mito del distanciamiento estético*. Dentro del recorrido por este mito se hace consiente la ambigüedad del termino al recolectar una serie de nombres distintos y que visualizan diferentes perspectivas para el fenómeno, entre ellos: *distancia psíquica, columpiarse, involucramiento y alteridad* (termino relevante que se retomara en capítulos posteriores). En primer momento termina desestimando el valor teórico del concepto, pero se declina por la concepción de *columpiamiento*, al reflexionar que durante la práctica artística el sujeto:

*...se acerca y se aleja continuamente de la obra en la que está trabajando para apreciarla en detalle y conjunto, movimiento que será realizado posteriormente por el espectador<sup>35</sup>.*

A lo que termina concluyendo:

*Ésta es la dinámica de proximidades variables que se requiere en la apreciación estética: una visión del todo y de las partes, del conjunto y del detalle<sup>36</sup>.*

La experiencia estética como se comentó anteriormente se da bajo condiciones particulares, y por parte del sujeto, tradicionalmente se da bajo el *mito de la actitud estética*. La noción en cuanto este mito se da bajo el termino propuesto por Jerome Stolnitz que comenta que en cuanto a la percepción práctica como aprehensión de rasgos

---

<sup>34</sup> Ibid.

<sup>35</sup> Ibid.

<sup>36</sup> Ibid.

particulares de un objeto para fines ulteriores, por lo cual dejaría de ser desinteresada y por lo tanto estética. Dickie comprende este término bajo una distinción motivacional, pero que se termina decantando en una actitud finalmente particular. Por lo tanto Mandoki sugiere que para quien le interese rescatar el término (postura de este trabajo) lo haga bajo los términos de *actividad* particular de un sujeto, de carácter valorativo.

Este término de *actividad estética*, encaja de manera particular en una práctica como la de jugar videojuegos, ya que en sí es una actividad humana, asunto que se abordará en los capítulos subsecuentes.

El siguiente de los mitos es piedra angular para la propuesta de colocar un objeto como los videojuegos dentro de la categoría de objeto estético, el *mito de la sinonimia arte-estética*<sup>37</sup>. Por tradición y arraigo es de las concepciones de la teoría estética más fuertes, cuando hablamos de cuestiones estéticas estamos hablando de cuestiones artísticas, pero ¿esto es realmente cierto?

Este mito como señala Mandoki, ha traído consigo otras acepciones que se piensan indisolubles, como la de que el arte debe tener una disociación con lo social y que su función es solamente el acto contemplativo. Estas condiciones son las que propician las dificultades teóricas al momento de abordar objetos que se encuentran fuera del ámbito artístico desde una perspectiva estética, como lo menciona Mandoki:

*Que la estética sea exclusivamente artística es el obstáculo epistemológico que urge contrarrestar para posibilitar un análisis de la estética en todas sus ramificaciones, sean artísticas o extra artísticas*<sup>38</sup>.

Si observamos las condiciones actuales de varias de las expresiones de lo humano, de sus diferentes representaciones, podemos observar rasgos estéticos dentro de ellas. Áreas como la tecnología, la ciencia y el diseño despliegan en algunas de sus aristas condiciones estéticas, en las que la teoría y práctica del arte tienen cosas que aportar.

---

<sup>37</sup> Ibid.

<sup>38</sup> Ibid.



Bajo esta desfragmentación de las condiciones/características de la experiencia estética, Mandoki habla del *mito de la potencialidad*<sup>39</sup> *estética de las obras de arte*, algo que ya referenciábamos cuando veíamos la postura de Gadamer. Se critica en este mito el hecho de convertir al *objeto estético* en un fetiche, y por lo tanto de que tenga la potencia de suscitar una experiencia estética. Pero como ya se explicó anteriormente, se es consciente de que en la experiencia estética, los dos entes, sujeto y objeto son inseparables y para que una experiencia se lleve a cabo se necesita forzosamente de ambos.

Se hace hincapié en que el potencial surge desde el sujeto, se aborda bajo los términos de *potencia-acto* de Aristóteles:

*...solo puede ser entendida como potencia y acto del sujeto y no del objeto: potencia del espectador de ejercer ciertas estrategias interpretativas en relación con un objeto, o potencia del autor de desplegar un enunciado a través de una obra y de interpelar al destinatario*<sup>40</sup>.

Toda esta construcción conceptual tiene sentido bajo los términos de una obra estática, un cuadro, una escultura, hasta posiblemente bajo una instalación (seguiría la duda si esta tiene características interactivas), el ser humano desde su uso del lenguaje, su relación con los objetos muchas veces vacía en ellos ciertos parámetros e ideas que los antropomorfisan, pero en el caso del videojuego, esta condición podría o no atribuirse como verdadera bajo ciertos enfoques, que más adelante abordaremos.

Por último, tenemos al mito que encierra o se conecta con todos los anteriores, el *mito de la experiencia estética*<sup>41</sup>. Mandoki Comienza mencionando la división entre la postura objetivista y la subjetivista, discusión en la que no entraremos ya que para este trabajo como ya se mencionó reiteradamente, sujeto y objeto aportan igualmente (en cuestiones de jerarquía) a la experiencia. Pero en cambio, sí nos advierte que el unificar estos dos criterios puede llevar a una definición circular. Otras definiciones que se suman a

---

<sup>39</sup> Ibid.

<sup>40</sup> Ibid.

<sup>41</sup> Ibid.

este sin mucho éxito son las características de *coherente* y *completa* y que consiste en *unidad en la diversidad* bajo los términos de Beardsley. Por otra parte surgen también posturas, que niegan que tal experiencia sea cualificable, pero Michael Mitias argumenta que esta sí tiene estructura y cualidades, y que Beardsley las describe: *unidad, coherencia y plenitud*. Esta serie de términos responden nuevamente a una construcción bajo los términos puros del arte, y más específicamente el arte clásico. Prueba de ello referenciarlas bajo el término de *imaginación creativa*, condiciones bastante puestas en duda en la actualidad y que no ofrece una clara definición sino que alude a la abstracción. Después de dar un recorrido por todas estas condiciones y propuestas de lo que es la experiencia estética por definición y características concluye que no es la intención, posición o la actitud lo que interesa a la investigación estética, lo que deberíamos preguntarnos realmente es: ¿cuáles son las condiciones de posibilidad de la estesis? Para dejarlo claro, comenta:

*...toda experiencia es por definición estética pues experienciar equivale a estesis. Pero no toda experiencia es artística ya que ésta ocurre sólo en relación a obras de arte<sup>42</sup>.*

En capítulos posteriores de *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I*, la autora nos entrega puntos clarificadores que pueden ayudarnos a exponer eficientemente la singularidad de un planteamiento conjunto del sujeto y el objeto.

Bajo sus términos esta relación debería nombrarse *co-subjetividad*:

*Planteo a un sujeto constituido por la espesa objetividad de lo social y por tanto, un sujeto objetivo o intersubjetivo y a un objeto constituido por la percepción del sujeto, un objeto para un sujeto u objeto subjetivado<sup>43</sup>.*

Después de esta explicación donde se unen de manera lógica las dos posturas, Mandoki arroja dos características esenciales para una relación de este tipo: “...entiende a la

---

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> Ibid.

dicotomía sujeto-objeto como acoplamiento dinámico y procesual más que como entidad ontológica...<sup>44</sup> El acercarse a la experiencia estética a una actividad más que a una entidad ontológica nos permite apoyar nuestra teoría sobre la experiencialidad estética del videojuego dentro de términos más cercanos a las características propias del mismo (el videojuego).

Partiendo de esta serie de características y conceptos desarrollados a lo largo de este apartado, podemos proceder entonces a esquematizar la estructura de la experiencia estética, con la finalidad de que eso nos ayude a clarificar específicamente a que nos referimos con experiencia estética. Si bien como ya comentamos, se trata de una actividad y un fenómeno procesual y dinámico, para su estudio y aplicación al objeto de estudio del videojuego, es necesaria su construcción esquemática y ontológica como base.

### **3.2 Esquematización de la experiencia estética**

Después del recorrido anterior, procederemos a esquematizar la experiencia estética proponiendo lo que se entenderá por ello dentro de este trabajo. Posteriormente bajo la base construida, hacer patente las diferencias que se suscitan en la experiencia estética con el videojuego.

La base se centra en la relación sujeto-objeto. Debido a las condiciones, en las que el sujeto es quien dirige su atención hacia un objeto, para ordenar la experiencia conceptualmente partiremos de él. Entra en la relación acompañado de sus experiencias, emociones y conocimientos que vienen dirigidas por su contexto histórico-cultural (desarrollado en el espacio-tiempo necesario de la existencia). Una vez dentro de la relación con el objeto, este accede al objeto por medio de sus sentidos que posibilitan su sensibilidad, que es procesada por la razón lo que otorga al sujeto comprensión y sentido con aquel objeto.

---

<sup>44</sup> Ibid.

El objeto por su parte, existe física y conceptualmente por sí mismo. Fue creado para un fin determinado, generalmente relacionado con el consumo (en toda la extensión de la palabra), y que por medio de esas características físicas y conceptuales hace factible el abordaje sensorial/conceptual/emocional de un sujeto. En ese momento el objeto se convierte en signo, es decir, comienza a comunicar. Es en ese instante que el sujeto pone en el objeto las condiciones estéticas (obedeciendo a su interés) y la jerarquiza.

En este momento es cuando la experiencia estética se solidifica (no olvidemos que hablamos de un relación con una condición procesual y de cumplimiento<sup>45</sup>). El sujeto comienza a extraer significados, estos se encuentran directamente en el objeto, pero el sujeto puede poner en él significaciones que provienen de las condiciones previas del sujeto. Es decir, el objeto se convierte en un catalizador y al ser una relación cíclica el objeto siempre está abierto a reinterpretación. Esta aproximación al objeto le devuelve al sujeto emociones, sentimientos, le comunica cosas y por lo tanto le otorga un conocimiento. Debido a que el sujeto es inanimado, le llamaremos autoconocimiento. En este punto, el proceso comienza de nuevo.

#### **4) El videojuego**

##### **4.1) Definición y características**

Para entender qué es lo que sucede en una experiencia de tipo estético debemos comprender como funciona el objeto por sí mismo, fuera de esta dimensión y cuál ha sido su desarrollo e impacto dentro de la cultura.

La pregunta central en este apartado que debemos resolver es ¿Qué es un videojuego? No solamente desde el punto de vista conceptual, sino de lo que es dentro del aspecto social y por medio de las definiciones poder detectar qué elementos lo componen.

Comencemos abordando las distintas definiciones que se le otorgan. Una de los primeros intentos de definición de videojuego viene por parte del diseñador de videojuegos Chris

---

<sup>45</sup> Haciendo referencia al termino propuesto por Katya Mandoki en su análisis de la experiencia estética.

Crawford, que en su paso por Atari clasifico los videojuegos y los describió de la siguiente forma:

*... se juega en diferentes dispositivos; maquinitas recreativas, dispositivos móviles dedicados exclusivamente al juego, consolas como la ATARI 2600 o ATARI 5200, ordenadores personales, etc. El dispositivo actúa como oponente y como árbitro en la mayoría de estos juegos. Muchos de ellos ofrecen gráficos animados. El tipo más común de juego de videojuego es de habilidad y el de acción en el que se enfatiza la coordinación motriz. La mayoría de estos juegos son violentos. Existen también otros tipos de videojuegos como las aventuras gráficas, los juegos de rol y fantasía, los juegos de guerra...*<sup>46</sup>

Dos años más tarde, Sutton-Smith propondría una definición desde la perspectiva del videojuego como juguete:

*El videojuego es el juguete más complejo construido jamás, y es mucho más interactivo que cualquier otro juguete inventando*<sup>47</sup>.

En estos dos primeros acercamientos de descripción y clasificación del objeto videojuego encontramos puntos relevantes, elementos que hacen distintivos a los videojuegos. El primero, el dispositivo. Elemento necesario para que éste pueda llevarse a cabo. El dispositivo entendido como un aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones. En el caso del videojuego, como lo menciona la descripción realizada por Crawford, existen distintos dispositivos en donde el videojuego puede desarrollar sus acciones. También la definición nos permite entre ver que existen distintos discursos jugables, que suponen como veremos más adelante la posibilidad de distintas experiencias mediadas por el objeto videojuego.

---

<sup>46</sup> Crawford, Christ. *The art of computer game design*. Editorial Osborne McGraw-Hill. Berkley, California. 1984.

<sup>47</sup> Sutton-Smith, B., *Toys as Culture*. Editorial Gardner Press. New York. 1986.



Pasando a la segunda definición, encontramos mencionado uno de los elementos fundamentales de este trabajo, la interactividad, la cual no está solo presente, sino que según la apreciación de Sutton-Smith se da de forma elevada o intensa.

La definición derivada de estos acercamientos, al describir la esencia de lo que es un videojuego se decanta en la propuesta de Jesper Juul, teórico adscrito a la corriente de la ludología para el análisis académico y teórico de los videojuegos. Su definición es la siguiente:

*Sistema basado en reglas con una respuesta variable y cuantificable en el que se asignan valores a los diferentes efectos, en el que el jugador realiza un esfuerzo por influir en estos efectos, tiene un apego emocional a los efectos y consecuencias de dicha actividad son opcionales y negociables<sup>48</sup>.*

Aquí encontramos explícitamente la clasificación del juego como sistema y su delimitación construida a base de reglas. Si hablamos de que los videojuegos tienen como principal finalidad la de servir como juego (ludología), estos dos elementos se tornan fundamentales, ya que para que exista un juego deben existir reglas las cuales están sistematizadas para ser seguidas por los jugadores. Estas reglas tienen una característica particular en el entorno del videojuego, no se pueden esperar respuestas fijas e inamovibles, esto debido a que necesita del jugador para que se lleve a cabo y esa acción no tiene una sola forma de realización en la mayoría de los casos, de nuevo la interactividad se hace presente en una definición.

Importante también, y lo cual demuestra lo pertinente del estudio de la estética en este terreno es que se menciona el fenómeno de apego emocional por parte del jugador dentro del proceso de interacción con el videojuego.

Dentro de esta serie de propuestas conceptuales, también podemos encontrar comentarios entorno a lo que los videojuegos aportan en el sentido objeto-usuario. La

---

<sup>48</sup> Juul, Jesper. *Half-Real: A Dictionary of Videogames*. 2005. En: <http://www.half-real.net/dictionary/> consultado: 22/julio/2015

revista *Cahiers du Cinéma* de origen francés, en su número especial titulado *Las fronteras del cine* toma al videojuego dentro del fenómeno de el cine digital, la televisión, los videoclips y el cine experimental, en cuanto a sus formas narrativas y su relación con el espectador. En el artículo se encuentra el siguiente comentario:

*En adelante, el videojuego ya no necesitará imitar al cine para existir, porque propone hipótesis que el cine nunca ha podido formular, además de emociones de otra naturaleza. Si en el pasado los videojuegos tuvieron en cuenta el cine (sus diseñadores también ven películas), hoy nos permiten ver al cine de otra manera, cuestionar sus modos de funcionar y sus principios teóricos. Los videojuegos no son únicamente un fenómeno social, son el cruce esencial para redefinir nuestra relación con el mundo narrativo en imágenes, y contribuyen a desarrollar lo que formuló Godard (“Una película: entre el activo y el pasivo, entre el actor y el espectador”) sin saber que el videojuego se apropiaría de la pregunta y respondería a esta cuestión dejando al cine sin respuesta<sup>49</sup>.*

En la primera parte podemos encontrarnos de nuevo la mención al aspecto de la sensibilidad, en este caso categorizadas como diferentes en cuanto lo que el cine puede provocar. Introduce la comparación directa de las condiciones del cine y las del videojuego, bajo los parámetros activo y pasivo, debido a las condiciones presentes en el fenómeno de apreciación que se presentan en la sala de cine. A esta relación en los videojuegos se adhiere la interactividad como elemento mediador y como una especie de catalizador que modifica la relación tradicional entre la imagen y quien la observa.

Otro aspecto a tomar en cuenta dentro de la morfología y concepción del videojuego es la necesidad de dispositivos, en su caso dividido en dos tipos: *Hardware* y *software*. Por parte del *hardware* tenemos al dispositivo o aparato que sirve como plataforma para poder reproducir el *software*, el videojuego se puede reproducir actualmente en una variada lista de dispositivos: consolas de sobremesa (Xbox one, Ps4, Wii U, etc), consolas portátiles

---

<sup>49</sup> Higuinen, E. ; Tesson, C. “Éditorial: cinéphiles et ludophiles”. *Cahiers du Cinéma*, nº 5. Septiembre, 2002. Traducción de la traducción inglesa hecha por los autores del artículo.

(Nintendo 3ds y Psvita), celulares y la Pc. De cada uno de estos dispositivos se desprende el mando o control, que es aquel *hardware* que permite tener la interacción con el *software* y posibilita la manipulación del mismo.

Por el lado del software nos referimos a todo aquel programa que pueda ser reproducido dentro de estos *hardwares* antes mencionados.

Antes de proseguir, y debido a la diversidad de software y hardware existente, este estudio se centrara principalmente a las consolas de sobremesa y la PC, debido a las características del *software* que se produce para las mismas y a las condiciones con las cuales se interactúa con estos dispositivos, es decir, en un terreno controlado como es la sala de la casa frente a un televisor y con generalmente un sistema de sonido.

Por el lado del software, tenemos dos juegos relevantes en el sentido de lo categoriza a un videojuego en épocas actuales: *The witcher 3*<sup>50</sup> y *The last of us*<sup>51</sup>. Estos juegos buscan contar una historia, el componente narratológico se encuentra presente, pero en el primero (*the witcher 3*) el jugador tiene opciones más diversas para ignorarla y dedicarse a tareas alternas (misiones secundarias, buscar textos, jugar cartas, cazar animales, etc) o explorar el mundo persistente en el que se desarrolla la historia. En *The las of us* en cambio nos centramos en que se nos narre una historia que se desarrolla en un viaje de punto A a punto B y donde el componente emocional es muy fuerte. Otra característica que los diferencia es su duración, en *The witcher 3* la experiencia puede durar entre 30 y 150 horas dependiendo de qué tantas historias y actividades secundarias desarrolle el jugador, y en *The last of us* la duración es más corta teniendo un lapso de 16 a 20 horas. Estos dos juegos servirán para explicar la forma narrativa y estructura de discurso que desarrollaremos en el siguiente apartado, entendiendo que para entender cómo funciona la experiencia estética en el videojuego primero hay que comprender como es que el videojuego desarrollo su mensaje y se comporta como medio.

---

<sup>50</sup> Cd Projekt Red, Multiplataforma, 2015.

<sup>51</sup> Naughty Dog, Playstation 3, 2013.

## 4.2) Discurso del videojuego

Para comenzar desarrollaremos conceptualmente el discurso, donde analizaremos la propuesta de Teun Van-Dijk que aporta elementos al respecto desde una perspectiva lingüística y se centra en las situaciones sociales donde aparece. En nuestro caso el traerlo a este contexto (el del videojuego) se basa en entender al discurso como un modo de interacción:

*... el discurso se relaciona con distintas formas de expresión que suponen una interacción entre las personas<sup>52</sup>.*

El desarrollar al videojuego como un discurso nos permite hacer el símil con lo planteado por Gadamer, donde el objeto se plantea como un texto a ser leído e interpretado, por lo tanto contiene un discurso a descifrar por parte del espectador, en el videojuego sucede lo mismo, el desarrollador plantea una historia que va a ser experimentada por el jugador. En el medio lo que cambia es tener esa interacción con una máquina, pero que sirve de intermediario para lo que los desarrolladores quieren comunicarle al jugador y dentro del mismo entorno el jugador con otros, en caso de juegos con componentes *multiplayer* local u online. Esto provoca que se cree un espacio social en donde se dan relaciones entre personas.

Por lo tanto estas características nos permiten posicionar al videojuego como un medio de comunicación con un contenido discursivo y del que Van-Dijk nos da una estructura a seguir:

- 1) Contextos: Ha de ser estudiado como una parte constitutiva del contexto local y global, social y cultural donde aparece.
- 2) Códigos: relacionados con signos y sistemas en los que éstos están inmersos.
- 3) Secuencialidad: el acto de hablar o escribir es un proceso lineal y secuencial.

---

<sup>52</sup> Van Dijk, Teun. *Textos y Contexto. Semántica y pragmática del discurso*, Catedra: Madrid, España. 1980.

- 4) Constructividad: Se da a base de unidades, que a su vez forman unidades más grandes y se encuentran conectadas entre sí.
- 5) Significación: el modo en que los códigos y los niveles de signos son interpretados por el usuario. Esta significación se da tanto de forma individual como en contextos sociales más amplios.
- 6) Conocimiento social: El análisis del discurso no puede ignorar al sujeto/receptor ni de las situaciones que contribuyen a su creación, desarrollo y forma de utilización.

Todas estas características se encuentran dentro del videojuego, algunas con sus particularidades fijadas por el medio, la principal, la interactividad. Pero esta característica la rescataremos en el capítulo 5 para un análisis profundo de sus peculiaridades.

Dentro de las características del discurso impuestas por el medio mismo tenemos:

- Las elecciones del diseñador del juego*, que guían al jugador y le dan las limitantes conceptuales y espaciales de lo que puede desarrollar el mismo dentro del medio.
- *Cómo el jugador interpreta los signos dentro del videojuego.*
- Las acciones que lleva a cabo el jugador en relación con los personajes del juego.*
- La propia proyección*, como el jugador se ve reflejado en el mundo del juego, generalmente por medio de su avatar.

Podemos observar que la experiencia de jugar lleva una guía, una serie de reglas que en este caso se adhieren a dar una continuidad a la historia, pero de la cual el jugador no es un espectador pasivo, sino que puede tomar cierto grado de decisiones y que esto le provoca condiciones emocionales dentro de su experiencia con el medio.

Como bien se comenta dentro de las características del discurso, la interpretación de signos es fundamental para interactuar ya que solo por medio de familiarizarse con las imágenes e iconos en pantalla el sujeto puede desarrollarse en el espacio virtual, en ese sentido el aspecto visual y su codificación tienen una participación relevante.

En este punto del discurso, la significación, podríamos hablar de un proceso hermenéutico por parte del individuo. Éste debe interpretar de forma correcta que están comunicándole los elementos en pantalla en varios niveles. Tenemos los elementos pertenecientes al nivel de salud del personaje, el mapa del mundo, puntaje, entre otros elementos dependiendo el tipo de videojuego conocido como *Heads Up Display* (HUD), todos estos elementos que acompañan durante toda la partida al jugador están abstraídos de tal forma que sea fácil su interpretación y localización en pantalla.

En el sentido de la secuencialidad podemos tener variaciones de discurso en cuanto al aspecto de su linealidad. Videojuegos como *Mario Bros* si tiene un discurso lineal donde el avatar se desplaza de izquierda a derecha en un terreno que va de punto A a punto B superando obstáculos. Pero existen otros como en el caso de *The witcher 3* en donde esa linealidad se pierde y contamos con una estructura que podríamos denominar de árbol, después del punto de arranque (punto A) se nos deja libres en el mundo para continuar la historia (o no) de la manera que queramos, no existe un orden específico en las misiones y la bastedad del mundo nos invita a explorarlo ya que hasta que nosotros no demos con puntos relevantes estos no aparecerán visibles en el mapa. Igualmente el discurso en cuanto a lo narrativo se nos presenta de forma compleja, ya que en determinados momentos tendremos que tomar decisiones que afectaran el desarrollo posterior de la historia, en el caso de *The witcher 3* esto se llevaba más allá tomando en cuenta las decisiones y desarrollo en el juego pasado (*The witcher 2*<sup>53</sup>).

Este desarrollo tan amplio y complejo hace palpable lo que Van-Dijk llama constructividad. Es a base de pequeñas acciones y el cumulo de misiones que el juego nos va mostrando su hilo argumental y en el caso de juegos como éste va llevándonos a un final compuesto por nuestras acciones y decisiones a lo largo de la aventura.

Otro punto a tomar en cuenta es que toda narración es un discurso y en ese sentido los videojuegos se recrean contando historias de diversos géneros y variando el nivel de complejidad de las mismas. Christian Metz en sus estudios de cine refiere que es posible

---

<sup>53</sup> Cd Projekt Red, Pc y Xbox 360, 2011.



emitir un discurso sin que su finalidad sea narrativa, pero en el sentido inverso, cualquier narración es categorizada como discurso ya que se construye por medio de enunciados que cuentan un acontecimiento<sup>54</sup>. Es por esto que defendemos el tener que usar de manera simultánea las dos corrientes de análisis del videojuego (ludología y narratología), ya que narración y mecánicas de juego se encuentran ligadas.

Por lo tanto podemos decir que el discurso del videojuego tiene una tarea comunicativa, la cual persigue como finalidad entretener al jugador, pero que a comparación de otros lenguajes escritos o audiovisuales suele tener alternativas para el sujeto en cuanto al camino a seguir en el desarrollo y que en casos específicos pueden llevar a resoluciones diversas y sobretodo que ese desarrollo depende de en parte de él. Una saga que utiliza esta característica es *Mass Effect*<sup>55</sup> en donde durante 3 juegos tomamos una serie de decisiones como que personajes viven o mueren, formar alianzas con grupos o razas determinadas, ayudar o no a personajes en determinadas tareas entre muchas otras actividades, esa cantidad de posibilidades provoco un fenómeno en donde los usuarios que comentaban sus partidas se encontraban con que los demás habían vivido sucesos muy diferentes a los de su partida, es decir, genero experiencias casi únicas para cada jugador y que si en el plano general la narración va por los mismos caminos, no es así en los momentos clave de la historia lo que le da un significado distinto a la historia general.

Por lo tanto es en la no linealidad y la interactividad en donde el discurso del videojuego se diferencia de los demás medios y las características que estos sustentan a través de su discurso, y que hace peculiar al videojuego en cuanto a las experiencias que propicia.

### **4.3) Características de la experiencia de juego**

La jugabilidad (gameplay en su versión original en inglés) es un término empleado en el diseño y análisis de videojuegos que refiere a las experiencias vividas por el jugador durante su interactividad con sistemas de juegos. Nos servirá de herramienta de análisis para junto

---

<sup>54</sup> Gaudreault, A., & Jost, F.. *El relato cinematográfico*. Editorial Paidós. España. 1995.

<sup>55</sup> Bioware, multiplataforma, 2007.

con el discurso poder describir que sucede con el sujeto al momento de realizar la actividad de juego. Formalmente la jugabilidad se define como:

*... el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener de forma satisfactoria y creíble ya sea solo o en compañía de otros jugadores<sup>56</sup>.*

Aparte de hacer alusión a las experiencias, el término también se refiere a la calidad de uso, constantemente en análisis de juegos se habla de buena o mala jugabilidad en un sentido de calidad de uso, por lo que en este sentido representa:

*...el grado en el que jugadores alcanzan metas específicas del videojuego con efectividad, eficiencia, flexibilidad, seguridad y especialmente satisfacción en un contexto jugable de uso<sup>57</sup>.*

Podemos decir que esta última definición remite más a estándares de calidad en cuanto al desenvolvimiento satisfactorio del juego en un sentido técnico.

La jugabilidad al tratarse de un fenómeno complejo ha sido fragmentada en los siguientes atributos<sup>58</sup>:

-Satisfacción: Agrado o complacencia del jugador ante el videojuego completo o en algunos aspectos concretos de éste, como mecánicas, gráficos, sistema interactivo, historia, etc. Este atributo puede verse afectado, por ejemplo, por el género o tipo de

---

<sup>56</sup> González Sánchez, J. L., Zea, N. P., & Gutiérrez, F. L. *From Usability to Playability: Introduction to Player-Centred Video Game Development Process*. Proceedings of First International Conference, HCD 2009 (Held as Part of HCI International), San Diego, CA, USA. 2009.

<sup>57</sup> González Sánchez, J. L., Montero, F., Padilla Zea, N., Gutiérrez, F. L. *Playability as Extension of Quality in Use in Video Games*. Proceedings of 2nd International Workshop on the Interplay between Usability Evaluation and Software Development (I-USED), paper number 6. Uppsala, Sweden, 24th August. 2009.

<sup>58</sup> González Sánchez, J. L., Zea, N. P., & Gutiérrez, F. L. (2009). *Playability: How to Identify the Player Experience in a Video Game*. Proceedings of INTERACT 2009: 12th IFIP TC 13 International Conference, Uppsala, Sweden, August 24-28, 2009.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

juego (plataformas, aventura RPG, Sandbox, etc.), el aspecto estético, la historia o simplemente la atracción o cercanía de la temática o estilo del juego sobre el jugador.

-Aprendizaje: Facilidad para comprender y dominar el sistema y la mecánica del videojuego, es decir, los conceptos definidos en el Gameplay (Jugabilidad) /Game Mechanic game (Mecánicas de juego): objetivos, reglas y formas de interactuar con el videojuego. El aprendizaje muestra la capacidad del videojuego en presentar y transmitir el sistema y la mecánica del juego al jugador y que éste, fácilmente pueda llegar a comprenderlos, asimilarlos y dominarlos para poder interactuar de la manera más correcta y precisa posible con el videojuego. Se define la función que representa el conocimiento del jugador sobre el juego a lo largo del tiempo de juego como la “curva de aprendizaje”.

-Efectividad: Tiempo y recursos necesarios para ofrecer diversión al jugador mientras éste logra los objetivos propuestos en el videojuego y alcanza la meta final de éste. La efectividad del juego muestra el grado de utilización de los recursos para poder envolver al jugador en el juego y hacer que se divierta, es decir, que el juego pueda cumplir con sus objetivos: divertir y entretener a todo jugador que lo juega. Un videojuego efectivo es aquel que es capaz de captar la atención del jugador desde el primer instante, convenciéndole de que siga jugando al juego.

-Inmersión: Capacidad para creerse lo que se juega e integrarse en el mundo virtual mostrado en el juego. En ese momento el jugador se hace cómplice de la mentira del mundo virtual, haciéndola verdad y produciéndose una inversión de creencia, la cual provoca que el jugador, aunque sepa que a lo que juega es falso, lo tome como algo real y se implique en ello con todas sus habilidades para superar el reto propuesto, estando concentrado o envuelto en la tarea propuesta por el videojuego.

-Motivación: Característica del videojuego que mueve a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación. Para conseguir una

buena motivación, el juego debe disponer de un conjunto de mecanismos que generen una perseverancia en la acción por parte del jugador para superar los retos del juego, es decir, se introducen factores que aseguren el mantenimiento de un comportamiento en la apreciación del proceso de juego.

-Emoción: Los juegos generan distintos estímulos durante la dinámica del juego para desencadenar reacciones involuntarias automáticas y distintos sentimientos y emociones por parte del jugador para modificar su actitud y comportamiento cuando juega: alegría, presión, frustración, miedo, intriga, curiosidad... para construir un universo virtual capaz de conmover, emocionar, hacer sonreír o llorar al jugador si es necesario.

-Socialización: Atributos y elementos del juego que fomentan el factor social o la experiencia en grupo, lo cual provoca apreciar el videojuego de distinta manera, gracias a las relaciones que se entablan con otros jugadores o con otros personajes del juego y que complementan las acciones a realizar y los retos a resolver en la dinámica del videojuego. La socialización de un juego permite a un jugador tener una experiencia de juego totalmente distinta cuando juega un juego sólo o en compañía de otros jugadores y fomenta nuevas relaciones sociales interactuando con ellos, ya sea de manera competitiva, colaborativa o cooperativa. Por otro lado, la socialización también está presente en cómo se proyectan las relaciones sociales que tenemos con el grupo en los personajes del videojuego, como puede ser el contexto en el que se realiza el juego, para obtener información, pedir ayuda, negociar en la compra/petición de objetos, la implicación de otros personajes o si les beneficia que el jugador cumpla los objetivos del juego.

Esta serie de atributos está compuesta por elementos subjetivos, pero que catalogados dentro de un contexto de experiencia estética nos empiezan a dar guías de cómo es que podemos construir dicho fenómeno trasladado al videojuego. Es relevante que dentro de

estos atributos se mencione el aspecto emocional, el cual empata con nuestra concepción de estética para este estudio.

Todos los componentes en conjunto van encaminados a las cuestiones emocionales (las menos emocionales serían las correspondientes al aprendizaje y la efectividad), ya que como se comenta la jugabilidad está ligada a la experiencia de juego, y estas experiencias para que sean significativas y tengan pregnancia con el jugador buscan conectar con su sensibilidad y sus sensaciones.

Otro atributo a resaltar es el de la inmersión, que si bien no es el único medio asociado con este fenómeno, si es una parte relevante en la experiencia del medio<sup>59</sup>, en el cine se ha buscado su potencialización con la implementación de las salas 4D<sup>60</sup> en donde se intenta replicar sensorialmente lo que se observa en pantalla. Lo que se busca se hace para aumentar la inmersión es el comprometer más sentidos en la experiencia y que de este modo el cuerpo y el cerebro tomen los estímulos como algo verdadero.

La jugabilidad también se analiza bajo facetas, y en ese sentido relacionan el tipo de experiencia que el videojuego brinda por medio de sus elementos. Se clasifica de la siguiente manera<sup>61</sup>:

-Jugabilidad Intrínseca: Es la jugabilidad medida en la propia naturaleza del juego y cómo se proyecta al jugador. Está ligada al diseño del *Gameplay* y a la “implementación” del *Game Mechanic*, analizando cómo se representan las reglas, objetivos, ritmo y mecánica del videojuego.

---

<sup>59</sup> En el transcurso de 2016 varias compañías lanzaran visores de realidad virtual y aumentada que buscan la inmersión completa del jugador dentro del entorno virtual, por medio de visores y trajes especiales el jugador podrá sentir de primera mano lo que el avatar experimente, aparte de abstraerse como sujeto por completo del entorno real correspondiente a su espacio de juego.

<sup>60</sup> Sistema de proyección de película, que busca una mayor inmersión del público en el ambiente de la película recreando en la sala de proyección las condiciones que se ven en la pantalla, como niebla, lluvia, viento, sonidos más intensos u olores, así como vibraciones en los asientos.

<sup>61</sup> J. L. and Gutiérrez Vela, *Stanford Ontology Library Video game's Elements Ontology: A video game's elements ontology*, Universidad de Granada, España.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

-Jugabilidad Mecánica: Es la jugabilidad asociada a la calidad del videojuego como sistema software. Está ligada al *Game Engine* (Motor del juego), haciendo hincapié en características como la fluidez de las escenas cinemáticas, la correcta iluminación, sonido, movimientos gráficos y comportamiento de los personajes del juego y del entorno, sin olvidar los sistemas de comunicación en videojuegos multijugador.

-Jugabilidad Interactiva: Es la faceta asociada a todo lo relacionado con la interacción con el usuario, diseño del I.U., mecanismos de diálogo y sistemas de control. Está íntimamente ligada al *Game Interface* (interfaz de juego).

-Jugabilidad Artística: Asociada a la calidad y adecuación artística y estética de todos los elementos del videojuego a la naturaleza de éste. Entre ellos estarán la calidad gráfica y visual, los efectos sonoros, la banda sonora y melodías del juego, la historia y la forma de narración de ésta, así como la ambientación realizada de todos estos elementos dentro del videojuego.

-Jugabilidad Perceptiva: O simplemente Jugabilidad Personal. Esta visión tiene como objetivo la percepción que tiene el propio usuario del videojuego y los sentimientos que éste le produce. Alto valor subjetivo.

-Jugabilidad Interpersonal: O Jugabilidad “En Grupo”. Muestra las sensaciones o percepciones de los usuarios, y la conciencia de grupo, que aparecen cuando se juega en compañía ya sea competitiva, cooperativa o colaborativamente.

De estas facetas de la jugabilidad la más relevante para el tema sería la jugabilidad perceptiva. En cierto sentido se puede decir que es el resultado de la jugabilidad interactiva y la artística, ya que es por medio de estas que se generan las reacciones sentimentales del sujeto. Al entender que tiene un carácter subjetivo, es por medio de la teoría de la experiencia estética que se explicaran los fenómenos y mecanismos que se dan en el contexto del videojuego, en el plano sensible y emocional.



Cabe aclarar que del lado del desarrollador y en general de la industria, aunque estas temáticas son entendidas generalmente como espontaneas y libres, quien desarrolla tiene que pensar la manera de dirigir al jugador a un determinado estado emocional:

*Se puede entonces deducir, a la vista de lo anterior, que la jugabilidad de un juego viene dada como el valor de cada uno de los atributos en las distintas facetas presentadas y que se debe ser lo más adecuado posible para que las experiencias/sensaciones del jugador a la hora de jugarlo sean las mayores posibles y las más adecuadas a la naturaleza del propio videojuego<sup>62</sup>.*

Hasta este punto podría pensarse que las condiciones que presenta el videojuego respecto a cómo generar un cambio emocional en el sujeto no tienen nada particular en relación con otros medios audiovisuales (por ser más cercanos) o medios como la novela. Pero como comenta Marshall McLuhan en este caso el medio es el mensaje, ya que esas particularidades modifican la experiencia estética, principalmente por la posibilidad de la interactividad aunada a la interacción.

El discurso y la jugabilidad se encuentran unidas por este fenómeno interactivo, es la jugabilidad la el vehículo narrativo para que el discurso se desarrolle, y a su vez es el jugador que por medio de su jugabilidad se le permite interactuar con el medio y hacer presente el fenómeno de la interactividad. Por lo tanto antes de ahondar en cómo es que estos elementos intervienen en la experiencia estética procederemos a definir lo que entenderemos por interactividad y como es que este fenómeno se hace presente.

## **5) Interactividad**

Hemos mencionado desde capítulos anteriores que la interactividad es parte importante del objeto videojuego, en este capítulo desarrollaremos como es que se genera y como es que interviene con su relación con el sujeto. Por lo tanto es importante definir

---

<sup>62</sup> Ibid.

conceptualmente el fenómeno de interactividad, ya que es común utilizar de igual manera el término interacción o viceversa sin generar una distinción. La interactividad se deriva del proceso de interacción, por lo cual estos dos términos no son sinónimos. Por lo tanto comenzaremos definiendo el concepto de interacción:

*Interacción puede entenderse como la participación de dinámica y activa por parte del usuario, así como el control que éste tiene sobre la experiencia en cuestión*<sup>63</sup>.

Un punto relevante para incrustar la interacción y la interactividad dentro del marco de la experiencia estética nos la proporciona la definición de interacción planteada por Crawford al mencionar que la participación alternada entre individuos en una interacción propicia la creación de experiencias. Es decir, la interacción como producto genera experiencias (en el caso de Crawford sin clasificación). Para apoyar este punto Juan Martín Prada también nos hace una referencia al respecto:

... mucha de la creación digital interactiva sería generadora de experiencias emergentes en función de la disposición del observador, es decir, conforme al registro y efecto de sus acciones sucesivas<sup>64</sup>.

Hasta este punto podemos determinar que la interacción existe en el medio del videojuego según las anteriores definiciones. El videojuego como hemos venido señalando requiere de la intervención de un sujeto para suceder, es decir, en esencia misma requiere de que exista una interacción (en ese primer momento se encuentra en ese nivel) para que el juego suceda.

---

<sup>63</sup> Gonzales Arribas, Mónica Isabel; Maldonado Serrano, Mayra Deyanira. Tesis *Diseño de un sistema de rutas de navegación dentro de imagina, Museo Interactivo Puebla, que promueve diferentes niveles de aprendizaje*, Universidad de las Americas Puebla, 2005.

<sup>64</sup> Prada Martin, Juan. *Prácticas Artísticas de Internet en la Época de las Redes Sociales*, Editorial Akal, Pag. 139, 2012.

Pero en este punto nos debemos plantear que es lo que hace que la interacción se convierta o de paso a la interactividad.

De una forma más directa partiendo de la anterior definición de interacción podremos explicar el proceso de interactividad como un equivalente del proceso de comunicación básica entre personas, donde existe un emisor, un mensaje que se transmite a través de un medio y un receptor, y que concluye con la retroalimentación de este último.

Aunque este proceso de comunicación pudiera parecer una interacción básica realmente se acerca más a la interactividad por su particularidad de no linealidad, elemento primordial para que exista el nivel básico de interactividad. El mensaje que se emite no cuenta con una linealidad, los participantes (tanto emisor como receptor) cambien de roles constantemente.

Acercándonos más a un concepto construido, tenemos la propuesta de Rafaela Sheizaf quien desarrolla la interactividad de la siguiente manera:

*La interactividad está definida como lo que se expresa en una extensión que se da en una serie de intercambios comunicativos, en la cual cualquier tercer (o posterior) transmisión (o mensaje), está relacionado con el grado en el cual los intercambios previos están referidos con las transmisiones anteriores.<sup>65</sup>*

Según lo anterior podemos ver que la interactividad está construida sobre cada uno de los pasos que acontece durante el fenómeno, creando así una cadena subsecuente de respuestas que son resultado continuo de sí mismo, es decir, en la interactividad aunque existen respuestas programadas hasta cierto punto, estas no aparecen de manera sistemática sino que más bien se dan de forma contextual.

Por lo tanto la manipulación del mensaje se vuelve igualmente relevante, como nos revela la definición proporcionada por Alejandro Bedoya:

---

<sup>65</sup> Sheizaf Rafaeli, Texto traducido. Original: Expression of the extent that in a given series of communication exchanges, any third (or later) transmission (or message) is related to the degree to which previous exchanges referred to even earlier transmissions. "Interactivity, From New Media to Communication".

*Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico<sup>66</sup>.*

Esta definición refuerza la relevancia que hay en poder manipular el contenido para que exista la interactividad, por lo tanto este será el punto fundamental para poder dimensionar el fenómeno interactivo, porque es importante aclarar que aunque definamos al videojuego como un medio interactivo en esencia, no todos los videojuegos permitirán el mismo grado de interactividad aunque esta deberá eso si estar presente sin excepción.

Otra característica que podemos encontrar en esta definición es el carácter de asincrónico en el proceso comunicativo. Es decir, la generación, interacción y respuesta en el proceso comunicativo se dan en tiempos distintos. Por lo tanto podemos ver que el medio digital es prácticamente el ecosistema idóneo para este tipo de fenómenos.

Para hacer un poco más clara la distinción entre interacción e interactividad remitamos al ejemplo de lo que sucede en primer momento en un cajero automático contra lo que sucede en un chat automatizado. En el primero nos encontramos con una serie de menús bajo los cuales y por medio de *inputs*<sup>67</sup> proporcionados por el usuario este puede dar una serie de ordenes muy limitadas a la máquina. Hablamos de una comunicación no lineal pero limitada en la que ninguno de los entes que intervienen puede cambiar el resultado de dicha interacción, no hay más de dos formas de resolver cada uno de los menús desplegados y la resolución de dichos menús es totalmente predecible por el usuario. Por otra parte tenemos la situación de un chat interactivo (un chat entre un usuario y una inteligencia artificial) en donde el usuario genera una serie de cuestionamientos sobre algún tema en particular planteando el inicio de una conversación en la cual el programa de apoyo genera respuestas a partir de los datos e información generada por el usuario y las respuestas de este programa se generan con una estructura que podríamos llamar

---

<sup>66</sup> Bedoya G, Alejandro. "¿Qué es interactividad?" *Revista electrónica Sin Papel*.  
En: <http://www.sinpapel.com/art0001.shtml>. Consultado 14/Junio/2016.

<sup>67</sup> Los inputs o entradas son el conjunto de datos que se ingresan en un sistema o programa informático.

natural, a partir de que muchas veces el usuario puede pensar que esta interactuando con una persona. Más relevante aun, el usuario plantea nuevas preguntas no programadas partiendo de las respuestas obtenidas y este proceso comunicativo no tiene una duración determinada sino que se ve extendido hasta que el usuario ve satisfechas sus dudas.

A partir de esta distinción y puntualización del fenómeno interactivo es que podemos plantear el estudio de un medio como los videojuegos. El mismo Prada menciona que la obras interactivas (en este caso su estudio gira en torno al arte interactivo) generan distintas formas de lectura de estas obras digitales y que por consecuencia traen en si nuevas formas de concreción de las mismas por parte del espectador. A raíz de detectar estas condiciones propone lo siguiente en cuanto al estudio de estos elementos interactivos:

*Lo que nos obligaría a un estudio sobretodo de <<experiencias>> y no tanto de <<obras>>, de lo <<estético>> más que de lo <<artístico>>, según la distinción que hiciera Iser<sup>68</sup>.*

Dado lo anterior, el proponer un estudio de los videojuegos (obras interactivas) por medio del fenómeno de experiencia estética cobra sentido.

Es importante generar esta distinción ya que a partir de aquí podemos plantear la diferencia primordial entre una experiencia estética con una obra de arte tradicional y lo que sucedería con el mismo fenómeno planteado frente a un videojuego. El mismo estudio de Prada ya nos plantea una diferencia dentro del mismo mundo del arte.

Empezaremos puntualizando que en el caso de la obra de arte tradicional (pintura, escultura, música, danza, etc) las posibilidades del sujeto ante la pieza se ven totalmente limitadas a su contemplación, es decir, el sujeto no puede más que observar la pieza y analizarla a partir de sus experiencias previas. Se habla en la experiencia estética de que el sujeto sufre una transformación al tener contacto con la obra y que esta es interpretada

---

<sup>68</sup> Martín Prada, Juan. *Prácticas Artísticas de Internet en la Época de las Redes Sociales*, Editorial Akal. Pag 139.

por éste que es quien le otorga un significado. Pero todo este fenómeno solo sucede en un nivel cognoscitivo, el sujeto se queda a nivel de espectador de la obra, no puede intervenirla de forma directa o indirecta en cuanto a su morfología y aspecto, la pieza ya está resuelta en su plástica. Tanta importancia tiene este hecho en la experiencia estética que una de las características para que esta aparezca es que el sujeto debe estar en un estado contemplativo ante la pieza. En cambio en un videojuego la postura del jugador es totalmente participativa, de intervención. Mientras el sujeto no participe activamente en el juego este no se producirá.

Por lo tanto el fenómeno interactivo en los videojuegos marca la pauta para proponer un nuevo esquema en lo que a experiencia estética se refiere, y donde esta misma interactividad propone una forma diferente de acercarse al objeto en cuestión generando nuevas maneras y funciones de entender los entornos, primero virtuales y luego llevando esas lógicas en algunos contextos del mundo real. La disposición e implicación del sujeto en la acción supone una inmersión en la experiencia la cual implicaría una afectación sensorial en el individuo que podría verse reflejada en generación de emociones.

### **5.1) Tipos de Interactividad**

Como vimos al principio de este capítulo la interactividad se basa en la encadenación de preguntas y respuestas que se dan dentro de una interacción, la cuales se retroalimentan así misma. Pero este nivel de retroalimentación y de generación de posibilidades es variable y no se puede aspirar a tener el mismo nivel de interactividad con cualquier medio o soporte, por lo que proseguiremos a calificar los niveles de interactividad para poder posicionar al videojuego dentro de una escala determinada, lo que nos permitirá identificar más de sus características como medio interactivo y como posible objeto estético.

En primer momento tenemos que la interactividad con el videojuego se da entre un sujeto y un dispositivo tecnológico, el cual puede o no servir de puente para interactuar con otro ser humano. Es decir, en cualquiera de estos dos procesos el mensaje se almacena



TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

en la memoria de un sistema computarizado el cual lo procesa y los transmite, por lo tanto tendríamos dos primeras clasificaciones:

- 1) La comunicación entre usuario y un ordenador/consola/sistema tecnológico.
- 2) La comunicación entre personas si el sistema almacena, dirige y envía el mensaje.

Es decir, debe existir un sistema tecnológico dentro del proceso comunicativo para que podamos hablar de un proceso de interactividad, nos referiremos de esa forma en adelante como un sistema interactivo.

En este estudio y por la naturaleza de videojuegos a explorar como ejemplos de videojuegos como objetos estéticos nos centraremos en el primer tipo de interactividad (comunicación usuario-ordenador/consola/sistema tecnológico). Si hacemos un símil nuevamente con lo que sucede en la experiencia estética ante una obra de arte veremos claramente como la interactividad cambia el paradigma estético. Frente a un cuadro el observador (atender al calificativo que se le da el sujeto en cada experiencia) está ante una pieza inerte, la cual nutre él mismo por medio de su lectura otorgándole significados a aquella pieza, en ningún momento el cuadro, escultura, pieza musical, etcétera van a verse modificadas por la visión del observador. El cambio se da en y para el sujeto el cual interactúa con la pieza absorbiendo significados que le hablan de un discurso construido desde sus mismos referentes y el contexto de elaboración y punto de observación de la pieza. En cambio, en un videojuego con el elemento de interactividad de por medio el participante es quien guiado por los parámetros que el producto le pautan interviene el objeto a través de un control y comienza la interactividad entre participante y sistema que se nutren mutuamente y son coparticipes de la experiencia.

Por lo tanto al tratarse de un dialogo real entre participante y sistema proponemos la elaboración de un discurso interactivo el cual tiene sus particularidades que procederemos a analizar.

## 5.2) La interactividad como discurso estético

En este capítulo retomaremos elementos desarrollados en el capítulo de discurso del videojuego y los elementos de jugabilidad, ya que por medio de ellos podemos hacer presente la interactividad y plantear que elementos tienen una carga en la experiencia estética con el videojuego. El hecho que se le dé carácter de discurso estético obedece a emparejarlo con la corriente hermenéutica, teniendo al videojuego como texto para ser interpretado por el jugador y del cual éste obtiene una experiencia estética determinada.

Mencionábamos que el discurso se constituía por los siguientes elementos: Contexto, códigos, secuencialidad y constructividad. Por lo tanto desarrollaremos como el elemento del discurso se constituye como elemento participativo de la experiencia estética, bajo la premisa de que los videojuegos a analizar tienen como característica un fuerte contenido narrativo, y que las condiciones propias del medio proponen como ya hemos visto un discurso particular.

Podemos hablar de un discurso estético ligándolo con la poética como se hace en el terreno de las artes. Cuando nos referimos a la poética hablamos de la ciencia que estudia el discurso literario, en este caso el discurso del videojuego. Analiza los elementos que lo componen y los clasifica bajo un determinado parámetro, por lo tanto las particularidades del medio digital y la inclusión de la interactividad nos obligan a construir y reformular la constitución de un discurso estético.

Primero nos encontraremos con que el elemento de contexto en el videojuego se da en dos planos. El primero es el entorno próximo al jugador, como es en qué plataforma se jugará: una pc, una consola de videojuegos casera, una consola portátil o un celular o *Tablet*. En el caso de este estudio el análisis va entorno a las experiencias generadas frente a una consola casera debido a que es el medio que más suponemos genera experiencias estéticas con el medio. Otro elemento de este primer plano es ¿Dónde es que se juega?, una sala, un salón de maquinas, en el transporte público (en el caso de consolas portátiles), etc. En el caso de este estudio se piensa en el entorno de una sala acondicionada con una pantalla, un sistema de sonido y aislada de estímulos externos.

El segundo nivel sería el del mundo virtual que despliega la pantalla. Aquí hablamos de contextos todavía más diversos en donde las condiciones de esos espacios pueden obedecer o no a las lógicas de nuestro mundo real. Se trata de entornos virtuales que están condicionados por la propuesta de los desarrolladores y donde la sintaxis que nos presentan de los elementos le da al jugador las claves para saber cómo desarrollarse dentro de ellos. Lo cual se da por medio de los códigos que se proporcionan.

El código en este caso es proporcionado por la interfaz del juego. Los diversos elementos que componen la pantalla y principalmente el *HUD*<sup>69</sup> que está diseñado de tal manera para proporcionar información principal (puntos, vida, objetos conseguidos, etc) pero sin que estos elementos entorpezcan el juego en sí. Este código sirve como puente para el proceso de secuencialidad, en donde la intervención del jugador semeja el proceso de una conversación. Por medio de sus actos en el juego el jugador establece un diálogo con el sistema e interviene y modifica el entorno virtual, es en este nivel donde la interactividad tiene mayor influencia.

Por último tenemos el nivel de constructividad. Todas las acciones propuestas en la secuencialidad van generando bloques de acciones que se van sumando consecutivamente y que por lo tanto son el elemento bajo el cual se conforma la experiencia de juego. Y es aquí donde surge el componente de la experiencia como producto de jugar videojuegos, en un primer momento una experiencia de juego, es decir el nivel básico y principal que debe perseguir cualquier videojuego. Pero dentro de esta experiencia de juego tenemos elementos que dependiendo el grado de involucramiento del jugador pueden generar una experiencia de tipo emocional que abra la puerta hacia una experiencia estética con el medio.

A partir de este punto analizaremos los elementos que componen la experiencia de juego y que en determinado punto puede pasar a formar parte del discurso estético en el videojuego. Lo primero dentro de la particularidad de un discurso estético en el videojuego tendría que ver con el nivel de jugabilidad artística. No podemos negar que el primer

---

<sup>69</sup> Heads-Up Display: La información mostrada al jugador sobre distintos datos referentes al entorno y el avatar que utiliza.

elemento de presentación de un videojuego es su aspecto gráfico, su propuesta estética relacionado con su modo de representación<sup>70</sup>, la representación de sus gráficos, el mundo que despliega y la forma de narración que propone (motivo por el cual analizar dos videojuegos distintos en esta investigación). Y otro elemento principal dentro de la experiencia es la satisfacción, el medio provoca un grado de satisfacción muy alto en los usuarios debido a la cantidad de estímulos que genera, tan es así, que uno de los elementos negativos que se suelen referir en el consumo del medio es el poder llegar a un grado de adicción.

Partiendo del fenómeno de satisfacción podemos analizar los elementos de efectividad e inmersión los cuales son codependientes, a mayor grado de inmersión mayor grado de efectividad y viceversa. En la inmersión principalmente podemos buscar el punto de partida de una experiencia estética, ya sea tanto en el sentido de que esa inmersión sea agradable para el usuario o lo incomode si esa es la finalidad del espacio virtual. Este fenómeno afecta emocionalmente al usuario, experiencias que si son los suficientemente relevantes cambiaran la perspectiva del jugador tanto dentro como fuera del medio respecto a una situación o un tema que esté ligada a la experiencia.

Para ejemplificar lo que sucede en una sesión de juego respecto al fenómeno de inmersión me remitiré a Cecilia Loreto en su texto *El tormento de no poder jugar sola juegos de terror*:

*“... Si este párrafo anterior fuera una película estoy segura que nadie hubiera conseguido asustarse, pero si realmente uno fuera el protagonista de esa historia toda la situación cambia. Es lo mismo que sucede con los videojuegos de terror, o por lo menos, lo que me sucede a mí. Y es la verdad, desde que recuerdo nunca he podido ser demasiado valiente como para acabar un juego de terror sin el momento incómodo de aventar el control o pegar un grito de tal magnitud para perforar el tímpano de la persona que está a lado*

---

<sup>70</sup> No es lo mismo observar un videojuego de 8 bits ya sea de los años 80's o un juego indie que simula esa representación visual en la actualidad e igualmente no se compara con la sensación que produce un videojuego con gráficos 3d de última generación que tiende al hiperrealismo.

*mío, mucho menos he podido sentarme sola con la luz apagada y soportar el audio de suspenso sin poner chinita mi piel.”<sup>71</sup>*

En este primer fragmento de su experiencia Cecilia nos da una primera pista de cómo afecta emocionalmente una experiencia de juego y el grado de inmersión que se puede lograr durante la sesión al colocar al sujeto como el protagonista de la historia en un fenómeno que podríamos catalogar de empático. Lo que sucede a través del medio impacta el estado de ánimo y la sensibilidad del sujeto, y si consideramos los adjetivos que nombra podríamos hablar que eso sucede a un nivel por lo menos cercano a la catarsis, es decir, los efectos son significativos a tal grado de verse representados en reflejos físicos. Continuemos analizando lo que nos narra:

*“¿Cómo sucedió esto? Creo recordar un poco el origen de toda esta situación. Navidad de 1999, uno de mis regalos más queridos: un cartucho de Resident Evil 2. Estaba tan obsesionada con leer historias y ver películas de terror que tener por primera vez en mis manos una nueva forma de interactuar con este género me causaba demasiada emoción. Lo que no contaba es con que el jugar videojuegos es una experiencia completamente diferente, si realmente te involucras en el gameplay habrá un momento donde te sientas por completo el protagonista de la historia, y eso no siempre resulta de la manera más agradable.”<sup>72</sup>*

En esta última parte vuelve a referenciar el gran efecto de inmersión y compara directamente el medio con otros en donde el mismo tipo de historias (terror) no lograron el mismo impacto en su persona. Es decir, la inserción de la interactividad da un cambio al discurso en un sentido estético, ya que hablamos de una modificación del acercamiento con la historia, en su caso a un nivel de involucramiento en donde se percibe directamente como la protagonista de la historia. El discurso estético se hace presente conforme el nivel de

---

<sup>71</sup> Artículo sitio web Atomix, en : <http://atomix.vg/2014/11/07/feature-el-tormento-de-no-poder-jugar-sola-juegos-de-terror/>, consultado 19/octubre/2015.

<sup>72</sup> Artículo sitio web Atomix, en : <http://atomix.vg/2014/11/07/feature-el-tormento-de-no-poder-jugar-sola-juegos-de-terror/>, consultado 19/octubre/2015.

inmersión es mayor aparte de que directamente el jugador entiende como diferente el experimentar la historia a través de este medio principalmente por el grado de incomodidad que le provoca en ese caso particular.

Por lo tanto el puro hecho de tener un elemento como la interactividad cambia las condiciones y formas de interactuar con un objeto (en este caso el videojuego). Este grado de involucramiento viene dado por la afectación emocional y por lo tanto podemos plantearlo como una modificación del discurso a nivel estético, esto sumado a los componentes de construcción del videojuego en sentido procedural y acentuando las características que mencionamos al principio de este apartado.

### **5.3) La interactividad en la experiencia estética por medio del modelo octádico de intercambios estéticos**

Habiendo analizando como interviene la interactividad en el discurso ahora nos propondremos a analizar cómo es que aparece dentro de la experiencia estética y por lo tanto como se ve modificada por su intrusión. Y para estos fines usaremos el modelo octádico de intercambios estéticos<sup>73</sup> propuesto por Katya Mandoki por dos razones principales:

- 1) Mandoki crea este modelo con la finalidad de analizar el fenómeno de la experiencia estética dentro de la vida cotidiana, comprendiendo que este fenómeno no se da exclusivamente en el mundo del arte o la religión.
- 2) El cambio del término contemplación estética por el de prendimiento estético. Totalmente pertinente para un objeto como los videojuegos, donde la actitud estética como ya hemos visto va en sentido de un involucramiento activo.

---

<sup>73</sup> Mandoki Katya, *Prosaica II: Practicas estéticas e identidades sociales*. Ed. Siglo XXI. México, 2006.



Comencemos explicando este cambio de término de contemplación por prendimiento. Mandoki nos da cuatro puntos relevantes:

- a) el exagerado peso que se le otorga a la visualidad, en exclusión de los otros sentidos,
- b) el negar implícitamente que en la comunicación estética esté involucrado el cuerpo de manera integral,
- c) negar la actividad intelectual que también participa en la experiencia estética indicada por la fórmula kantiana del "libre juego de la imaginación y el entendimiento", y
- d) el ignorar la actividad propiamente enunciativa de la estética, haciéndola aparecer como puramente receptiva.

Es exactamente a partir de esta negación de la postura tradicional que los videojuegos se convierten potencialmente en poder ser considerados objetos estéticos y particularmente el poner en juego dentro de la experiencia la importancia corporal, ya que por medio de la interactividad con el control es como el jugador crea junto con la visión su vínculo con el juego (es decir, en el videojuego tampoco hay una tiranía de lo visual) y por otro lado el negar que en la experiencia solo existe una postura receptiva lo que permite la introducción de la constructividad del videojuego como elemento primordial del involucramiento estético por parte del jugador.

Por lo tanto como la misma autora menciona que propone el término de prendamiento generado por George Dickie por su referencia al apego emocional a un objeto.

Pero el aporte de Mandoki no se queda en solo esos cambios de paradigma estéticos, sino que aparte propone una detección de niveles que funcionan a nivel retorico para poder analizar cómo los sentidos se ven afectados en la experiencia estética. En primer lugar el nivel retorico lo divide en connotación y seducción (este segundo para diferenciarlo en el sistema retorico en la dimensión informativa que refiere a la denotación). El por qué utilizar a la retórica como elemento traductor y explicativo de la experiencia estética obedece a que en esta experiencia los sentidos y el sujeto se ven persuadidos por el objeto por medio de sus sentidos. Esta seducción del objeto se da por medio de cuatro registros:

- 1) Registro léxico: refiere a los componentes escritos y orales que emite el objeto en cuestión, es decir, el uso y utilización del lenguaje.
- 2) Registro acústico: se enfoca al sonido o entonación como medios. En este sentido no se refiere solamente a la música, sino a todos los fenómenos sonoros que intervienen en una puesta en escena, una película, hasta cuando estamos hablando con una persona refiriendo el tipo de entonación de voz que usamos, las pausas, etc.
- 3) Registro somático: se despliega desde el cuerpo y la expresividad por medio de la mirada, la postura, la temperatura, el olor, el semblante y la gestualidad facial.
- 4) Registro escópico: abarca los artefactos y ambientaciones como medios para expresar, así como para apreciar, configuraciones estéticas. Este es el registro más comúnmente utilizado por la estética tradicional y totalmente ligado con las bellas artes.

En este primer apartado tenemos las clasificaciones de la configuración de los elementos presentados por los objetos estéticos. En el caso del videojuego podemos observar que los cuatro tipos de registros tienen una presencia total en el medio, validando así su característica transdisciplinar y su complejidad en cuanto a medio de expresión. Pero aparte de tener una guía de las configuraciones estéticas, aparece otro eje y que en el caso del videojuego es bastante pertinente ya que de nuevo se vincula con el fenómeno interactivo, hablamos de la dimensión dramática, propuesto por Mandoki para atender el aspecto de la acción dentro del fenómeno estético y de cómo es que se determinado objeto afecta al sujeto. Los divide de la siguiente manera:

- 1) Proxémica
- 2) Cinética
- 3) Enfática
- 4) Fluxión

Procederemos a definir cada una de ellas y analizar sus subcategorías y la forma en cómo se desarrollan bajo el esquema estético.

En el caso de la dimensión proxémica se refiere al establecimiento de la distancia no es un sentido de lugar si no de enunciación, que refiere no sólo al aspecto físico o espacial sino temporal, afectivo, material o mental. Una forma de detectar esta proximidad es en base al tema del que nos habla el objeto en cuestión, que tan cercano es así mismo y que tanto abarca el tema sobre el cual desarrolla su poética. Como ejemplos de este fenómeno proxémico podemos hablar del juego *The Witcher* en donde la proxémica en cuanto a temática de videojuego se encuentra alejada del medio (tendría una proxémica corta en este punto) pero en cambio referente a su fuente literaria su proxémica se ve extendida ya que el videojuego es una extensión de la obra literaria planteada a lo largo de las novelas que componen la saga de Gerald de Rivia.

Esta dimensión proxémica está compuesta por cuatro apartados que tienen relación directa con los registros anteriormente mencionados:

- 1) Proxémica lexica: Este apartado refiere a que por medio de la construcción de lenguaje nos posicionamos a nosotros mismos y a los demás en nuestras relaciones, y que por ello mismo en un sentido estético el dotar de exceso de comunicación ayuda a proyectar la cualidad sensible del mismo tanto para quien recibe como para quien emite el mensaje.
- 2) Proxémica acústica: Referente a como el sonido (no específicamente la música, sino también la modulación de voz y cualquier otro fenómeno sonoro) crea determinados estados y sensaciones en los sujetos.
- 3) Proxémica somática: Aquí si hablamos de un uso más tradicional de lo que se refiere a la quinesésica en donde la postura corporal nos marca que tan cercana o no es la relación con cierto individuo.
- 4) Proxémica escópica: Aquí podemos hablar de que tan cercano es el jugador al nivel de representación y verosimilitud del espacio virtual que se le representa en el juego

y también puede funcionar en cuanto que tan apegado es el nivel de iconicidad y estilo a alguna corriente visual determinada<sup>74</sup>.

Cabe hacer la observación que estos distintos tipos de proxémica no son excluyentes entre sí, es decir, en un mismo objeto o pieza podemos encontrar más de uno presente.

Después nos encontramos con la dimensión Cinética que se enfoca en el dinamismo, flexibilidad, solidez, permanencia o inestabilidad proyectados a nivel sensible. De nuevo tenemos una subdivisión de la dimensión:

- 1) Cinética léxica: Hace referencia a que tan apegado es el lenguaje respecto a las reglas gramaticales y ortográficas y que tan dinámica es la narración. Se puede ejemplificar por medio de las diferenciaciones que tienen la escritura científica contra la escritura poética, en donde la primera hace un uso del lenguaje de modo formal y en cierta forma construye sus premisas de forma pausada contra lo que encontramos en un poema donde la estructura se compone de frases cortas y el significado de las palabras cambia constantemente de su original otorgándole mayor dinamismo.
- 2) Cinética acústica: se refiere a la pasividad o dinamismo con que se ejecutan las melodías o los fenómenos sonoros, ya que esto crea en el espectador una atmosfera. Pensémoslo en torno a los géneros musicales, los cuales tienen un determinado dinamismo dependiendo las estructuras musicales establecidas que por lo tanto generan un estado determinado al escucharlas.
- 3) Cinética somática y escópica: aquí igualmente nos encontramos con un uso tradicional de los términos, en donde se refiere a la quietud o dinamismo de la representación, expresada por medio de la postura del jugador o el avatar.

En tercera instancia tenemos la dimensión enfática. Se refiere al acento, foco, énfasis que confiere un tono particular a una interacción sensible:

---

<sup>74</sup> En el videojuego the legend of zelda: skyward sword el estilo grafico del juego imitaba las pinceladas de la corriente expresionistas, lo que daba la sensación de una pintura en movimiento.

- 1) Enfática léxica: el acento que se le da a determinadas palabras dentro de una frase para de este modo otorgarle un sentido determinado a la oración.
- 2) Enfática acústica: está vinculada con la expresividad de los sonidos, con su intensidad o acento. Un ejemplo es la diferencia de energía emotiva que existe entre llorar o reír.
- 3) Enfática somática: se refiere al tono muscular en cuanto a que tan rígido o lánguido es su disposición.
- 4) Enfática escópica: tiene que ver con la acentuación cromática, la estructura modular en la disposición de los elementos o la jerarquización de elementos conforme a su relación de tamaño, todo esto para acentuar y distinguir un elemento o punto determinado del conjunto. Esto en el videojuego se vuelve un punto recurrente, ya que por medio de la tónica icónica muchas veces se le dice al jugador por donde proseguir su camino o donde se encuentran los puntos de interacción en determinado espacio.

Por ultimo tenemos la dimensión dramática de la fluxión. Este término de fluxión hace referencia a que tan contenida o no es una expresión determinada. Se conforma en dos sentidos, un movimiento centrípedo que hace referencia a cuestiones contenidas en sí mismas y por un movimiento centrífugo en donde la acción y el elemento se expanden fuera de sí mismo.

La categoría de nuevo se subdivide en cuatro:

- 1) Fluxión léxica: Ejemplificado por medio de las partes de una obra, en donde los hechos se van desarrollando en un grado de intensidad bajo (centrípedo) y en el momento del clímax y la conclusión esto se desata y da pie a un desenlace intenso (centrífugo).
- 2) Fluxión acústica: Se puede percibir en la música cuando una composición tiene partes en donde existe una percusión constante (ritmo centrípedo) y que se convierte en centrífugo cuando en la composición se expande el volumen y se agregan nuevos elementos.

- 3) Fluxión somática: se puede ver reflejado en el cuerpo, al momento de estar recostado descansando (sentido centrífugo) y al momento que cruzamos los brazos en una postura cerrada (sentido centrípeto).
- 4) Fluxión escópica : lo podemos observar en la pintura teniendo un carácter centrípeto cuando la figura parece estar inerte e imposibilitada de moverse por la composición, y en caso contrario con un sentido centrífugo cuando la formas son dinámicas y simulan movimiento o la posibilidad de este.

Los puntos anteriores se ven presentes en un medio como el videojuego y en los sujetos que los experimentan, pero los que tienen mayor presencia corresponden a los apartados de acústica y escópica, son los dos apartados que más importancia tienen en referencia al objeto tanto como punto de venta como a nivel de lo que el jugador espera en su experiencia. Y por otro lado tenemos el nivel dramático de pulso que tiene relación con lo que experimenta el jugador, específicamente a nivel sensorial y su respuesta a esto.

En el aparato metodológico tenemos este cruce de ejes (la dimensión de seducción por medio de los cuatro registros y la dimensión dramática dividida en cuatro cada una con sus subdivisiones) bajo el sentido de prendamiento que sería el elemento que permite emparejar el fenómeno de interactividad, un enganchamiento a nivel emocional con un objeto como el videojuego.

Por lo tanto lo que la interactividad modifica y aporta en la experiencia estética en un objeto como el videojuego es el democratizar la participación de las dos partes: el jugador y el juego. Los dos tienen intervención directa en el fenómeno estético y ambos igualmente mutan conforme la experiencia progresa. El jugador tiene en su poder la posibilidad de modificar el entorno virtual e ir progresando en la historia o la tarea al paso que el desee. Lo interesante se presenta cuando el jugador pasa horas sin darse cuenta dentro de estos mundos, inmerso en la experiencia, en términos de Mandoki, prendado al videojuego. Esto también propiciado de que el objeto se encuentra en constante cambio y lanzando estímulos tangibles hacia el jugador, el juego se encuentra en un continuo estado de

completitud y en un procesamiento procedural en donde reacciona a las decisiones del jugador.

Por lo tanto podemos generar una de las primeras condiciones de la experiencia estética interactiva: el estado de prendamiento.

Prendamiento: estado en el que el sujeto se ve inmerso en el videojuego, todos sus sentidos se encuentran volcados a la experiencia.

Pero como es que esta serie de elementos del medio y el modelo octádico se ven reflejados en la cotidiana y generación de obras e interactividad con los videojuegos. A continuación analizaremos varios casos que determinan la relación planteada por este estudio.

## **6) Aplicación del modelo octádico a experiencias de sujetos jugadores y creadores**

A partir de lo planteado por Mandoki se procederá a analizar vivencias tanto de jugadores como de creadores que demuestren que las vivencias que se suscitan en los videojuegos han influido en su comportamiento o su quehacer profesional. Se detectaran como es que se traducen esos cambios por medio de los 2 ejes (retorico y dramático) que componen el sistema octádico, por lo tanto será un análisis cualitativo. Cabe aclarar que se tomara de punto de partida experiencias ya documentadas para sustentar la aplicación del modelo octádico ya que son experiencias previamente curadas por académicos y gente importante de sus respectivas áreas lo que les otorga veracidad y validez académica.

El primer caso se desprende del artículo *Miedo y asco en Morrowind*<sup>75</sup>, en donde se habla en general de las posibles aproximaciones metodológicas en el análisis de videojuegos, más específicamente el abordarlos por medio de la estética. Uno de los apartados del artículo corresponden a la descripción del autor dentro de una de sus experiencias de juego, específicamente con el videojuego *Morrowind*<sup>76</sup> el cual es un juego de rol ambientado en

---

<sup>75</sup> Aarseth, Espen, *Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos*, en: Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura [nodo en línea].Artnodes. N.º 7, 2007.

<sup>76</sup> Bethesda Softworks, Multiplataforma, 2002.



un mundo medieval y su contexto es de fantasía. El autor comienza describiendo la construcción de su personaje y a referir lo amplio del mundo a explorar y las mecánicas básicas del mismo.

El autor llega a un punto donde explica que tras su primer encuentro desafortunado (la muerte de su personaje), sigo de manera más cautelosa su recorrido y refiere que en determinado punto puso de lado su brújula ética que aplica en el mundo real y comenzó a robar los recursos que necesitaba para avanzar en su aventura (postura no obligatoria para avanzar en el juego). Es decir, modifíco su forma de aplicar la jugabilidad, que como mencionamos anteriormente es la forma de interrelacionarse del sujeto con el medio. A partir de esa mecánica empezó a avanzar de manera regular hasta poder dominar el juego. Después de un tiempo recurrió a una guía para tener información de las aventuras y misiones que componían el juego, al darse cuenta que muchos de los contenidos no los conocía se dio cuenta la inmensidad del juego, lo cual como él lo describe provoco que se paralizara:

*... en vez de querer explorar más el juego, la guía de trucos hizo que se me quitaran las ganas de jugarlo<sup>77</sup>.*

Pero pese a esa experiencia negativa más adelante expresa como es que recuerda su experiencia de juego, y su valoración es positiva:

*Aún guardo gratas memorias de lo que era un gran juego, en el que mis deseos de vivir una experiencia de juego abierta y no dirigida se hicieron realidad de una manera maravillosa<sup>78</sup>.*

---

<sup>77</sup> Ibid.

<sup>78</sup> Ibid.

Y es este el punto relevante, las experiencias que tuvo dentro de sus sesiones de juego lo modificaron a nivel retórico (basándonos en el modelo octádico) su conducta, en primer momento como mencionaba el autor modifico su conducta ética y moral y la adapto para avanzar en el juego.

Por otra parte la dimensión dramática, especialmente la categoría proxémica, que fue la que modifico su percepción sobre el juego y lo que lo orillo a dejar de jugar. Es decir, las dimensiones del espacio (la escala del terreno del juego y el número de misiones a realizar) y por otro lado también aplica respecto a la ambientación ya que el mundo virtual desplegado en *Morrowind* es medieval, periodo histórico que es lejano al periodo actual en el que vivimos. Lo que hace que exista una proxémica alejada, más si le sumamos los componentes fantásticos que permean el ese mundo.

Por ultimo tenemos como relevante la categoría dramática de fluxión. En este caso el pulso pasa por sus dos categorías, la primera en sentido centrípeto donde el autor se encontraba totalmente absorbido por la experiencia de juego y se asilaba del mundo exterior y posteriormente llegando a una segunda etapa donde la inmensidad del juego lo hizo salir de éste, es decir, invirtiéndolo a una relación centrifuga.

Es decir, el autor en su rol de jugador se vio afectado en sentido emocional por lo vivido en ese mapa virtual donde su avatar paso una serie de eventos que lo terminaron afectado directamente como individuo, la generación del artículo mismo es una muestra de ello.

Ahora retomaremos un artículo utilizado anteriormente en el documento. En “El tormento de no poder jugar juegos de terror”, la autora nos narra su relación con los juegos de terror y lo que este género le hace experimentar a nivel mental y emocional. Al principio de su descripción comenta lo siguiente:

*...desde que recuerdo nunca he podido ser demasiado valiente como para acabar un juego de terror sin el momento incómodo de aventar el control o pegar un grito de tal magnitud para*

*perforar el tímpano de la persona que está a lado mío, mucho menos he podido sentarme sola con la luz apagada y soportar el audio de suspenso sin poner chinita mi piel<sup>79</sup>.*

La anterior descripción nos da ejemplos respecto al eje dramático. En primera instancia en el sentido de léxica proxémica, ya que debido a los estímulos que genera el medio la persona siente angustia cuando entabla contacto con el juego. La proxémica acústica aquí es directamente referida cuando habla de no poder soportar el audio de suspenso y que eso específicamente causa una reacción física en su persona.

En otra subcategoría de la dramática encontramos en este pasaje la enfática somática, en el sentido de que refiere el aventar estrepitosamente el control en respuesta a lo acontecido en pantalla, es decir, un reflejo corporal del cual no tiene control en estas condiciones.

Pero lo más interesante de toda la narración es el origen de esa postura ante los juegos de terror, que viene de un recuerdo de infancia, es decir, una experiencia emocional previa con el medio que marco su conducta al ser algo trascendente en su niñez:

*Todo iba bien en el gameplay hasta que al llegar al Departamento de Policías de Raccoon City y tener que lidiar con el suspenso de la música, los diferentes zombies y un par de sustos en pasillos que parecían estar deshabitados me hicieron dejar el control a un lado, salir corriendo de mi cuarto con tan sólo once años y decidir que no volvería a jugar hasta que estuviera acompañada. Y así pasó, tanto mi hermana como amigos me ayudaron a sobrellevar este primer juego que marcó parte de mi infancia<sup>80</sup>.*

---

<sup>79</sup> Artículo sitio web Atomix, en : <http://atomix.vg/2014/11/07/feature-el-tormento-de-no-poder-jugar-sola-juegos-de-terror/>, consultado 19/octubre/2015.

<sup>80</sup> Ibid.

En primera instancia volvemos a ver referido el elemento de jugabilidad como elemento fundamental de la experiencia estética dentro del ámbito del videojuego, es el *gameplay* (jugabilidad) el factor que modifica la experiencia del sujeto. Es cuando el juego lanza varios estímulos por medio de pulsos que el sujeto en cuestión decide dejar de jugar y salir de la habitación donde se encontraba, es esta acción espontánea la que refiere a la fluxión, en este caso en la clasificación somática (salir corriendo) en un sentido centrifugo ya que se aleja del medio que emite el estímulo.

Más adelante encontramos una frase que es de llamar la atención, y que para finalidades de este trabajo demuestran fuertemente el vínculo que existe entre el sujeto y el medio del videojuego:

*Ya había pasado tiempo desde mi encuentro con los videojuegos de terror y mi imposibilidad para jugarlos estando sola, pero si hay algo que realmente disfruto es ver cómo mis amigos se apoderan del control y hacen de la narrativa de estos juegos algo muy propio. Por eso mismo puedo decir: amo los videojuegos de terror aunque no pueda sostener el control yo sola por mucho tiempo<sup>81</sup>.*

Es decir, hay un sentido de gozo en la experiencia, aun así se trate de algo que causa malestar, es algo que se interioriza por el sujeto y se convierte en una fuente de gozo. Hablándolo en términos y clasificaciones tradicionales de estética, lo descrito por la autora podría ser categorizado bajo la etiqueta de sublime, es decir, una actividad que sobrepasa sus sentidos y que dé inicio es algo que abruma pero que como sujeto estético se sobrepone y sigue contemplando o en este caso interactuando con el objeto hasta ser algo placentero.

El artículo también arroja datos sobre la relevancia que tiene el medio como objeto estético y lo que lo diferencia como ya hemos mencionado de otros objetos

---

<sup>81</sup> Ibid.

tradicionalmente considerados estéticos, sobretodo en el grado de involucramiento propiciado por el elemento de interactividad:

*Esa sensación de “ya valí” y la desesperación por tratar de huir es incomparable con cualquier película de terror que haya visto, por lo menos en ese tiempo. Es mejor que ver una película, compartes la responsabilidad de lo que le puede pasar a tu personaje o a tu compañero, y eso no lo he visto en ningún otro formato<sup>82</sup>.*

Y el involucramiento no solo termina ahí sino que refiere directamente a la jugabilidad como aquel elemento del videojuego que manifiesta la interactividad y hace posible el vínculo entre jugador-videojuego-sentidos:

*Y es que realmente, los videojuegos te meten en un ambiente donde el gameplay combinado con el suspenso te hacen sentir en una verdadera sensación de peligro. Tal cual como si un movimiento en falso pudiera ocasionar tu muerte; sobre todo en videojuegos como Amnesia, donde el suspenso te hace sentir inmerso en una atmósfera en la que estás completamente desprotegido. Y eso, aunque no hayamos estado en una situación real como la de ciertos videojuegos, lo hemos sentido en ocasiones al caminar en una calle solitaria a media noche o en cualquier situación de peligro. Nos sentimos identificados<sup>83</sup>.*

La última parte del párrafo anterior también nos describe lo trascendentes que son las experiencias vividas en el medio, las cuales se trasladan al mundo real y condicionan a los sujetos que debido a la experiencia previa en el mundo virtual generan un paralelismo con

---

<sup>82</sup> Ibid.

<sup>83</sup> Ibid.

alguna situación en su vida cotidiana, como comenta la autora el sujeto se siente identificado.

Por último el artículo cierra haciendo mención de un videojuego: P.T. Este juego es una experiencia en primera persona donde el jugador se encuentra encerrado en una casa donde al parecer a sucedido un asesinato y diversos seres y espíritus se empiezan a manifestar. El jugador debe buscar pistas y resolver acertijos para poder escapar de ese encierro. Aquí lo interesante es la reflexión final que realiza la persona:

*...entrar a una atmósfera terrorífica que no sólo nos haga sentir el miedo por el miedo, sino que nos haga ir en busca de algo más, encontrar explicaciones –o tal vez no- a lo que realmente nos causa miedo. Y por lo menos cada vez me sorprenden más, de tal modo que con este último demo para la nueva entrega de **Silent Hills** descubrí que ese miedo lo puedo sentir tan real con tan sólo ver a mis amigos jugando<sup>84</sup>...*

En primera instancia habla de pensar más allá del juego, es decir, el videojuego se vuelve un detonante para pensar en algo más allá de lo que el juego le presente en un primer contacto, y que tiene que ver con interiorizar su miedo, directamente la hace preguntarse por qué es realmente lo que le causa miedo. Y el otro punto vuelve a referir sobre la intensidad de la experiencia de juego, a la cual refiere como una experiencia real.

En términos generales este artículo nos muestra cuales son las experiencias por las que puede pasar un jugador a nivel emocional y como estas experiencias emocionales puede cambiar la conducta de un sujeto tanto en su relación con el videojuego como en situaciones fuera del mismo, las cuales vincula por la relevancia que tuvieron en sus sesiones de juego.

Vinculado a esta idea de que el videojuego pueda ser un objeto estético que como tal, nos ayuda a pensar problemáticas fuera del mismo (como ocurre en una experiencia

---

<sup>84</sup> Ibid.

estética descrita en relación con un cuadro, donde lo relevante no es lo que el cuadro muestra en sí, sino lo que lleva a pensar acerca de algo fuera de el mismo) a las cuales Juan Martin Prada hace referencia de la siguiente manera:

*...reflexionar estéticamente allí donde no cabe pensar sino sólo actuar, o detenerse a contemplar allí donde sólo se promueve la acción trepidante, donde sólo parece posible un uso fugaz y puramente instrumental de la visión<sup>85</sup>.*

Esta reflexión de Prada es la conclusión a analizar varias obras de arte digital en donde los videojuegos sirven como espacio de experimentación o reflexión sobre el mismo medio del videojuego. Lo que termina concluyendo es que el videojuego aunque este pensado solo como un medio de divertimento y que está vinculado a dinámicas solamente de movimiento y acción también tiene un espacio para la crítica y reflexión de problemáticas vinculadas o no con el medio y que estas pueden tener un carácter específicamente estético. Y es aquí donde se genera otro elemento para validar al videojuego como objeto estético y la importancia de hacerlo.

Primeramente el hecho de estrictamente reflexionar de modo estético a partir y por medio del medio, pero en un segundo plano es la dinámica de generación de obras lo que ratifica esta modalidad. Los artistas que se mencionan a lo largo de la sección “Entornos multijugador y Metaversos como contextos de referencia” de su libro *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*<sup>86</sup> muestra la relevancia que tuvo el contacto con el medio que los llevo a reflexionar más allá de sus experiencias de juego, es decir, una reflexión en sentido profundo del componente estético y vivencial de la experiencia que los llevo a producir una serie de obras relacionadas con los fenómenos que acontecen dentro y fuera de los videojuegos.

---

<sup>85</sup> Martin Prada, Op. cit.

<sup>86</sup> Ibid.



La mayoría de trabajos analizados por Prada en este apartado se cuestionan las modificaciones de la imagen tanto en sentido formal como de experiencia y de cómo estos modos virtuales de visualización cambian los sentidos reproductivos y de asociación con el espacio.

Lo refiere en el trabajo en concreto de Roc Herms<sup>87</sup> quien genera una serie de capturas de pantalla a modo de postales dentro de la red virtual de *Playstation Home* (al día de hoy inexistente) que servía para que los avatares de los usuarios de su servicio en línea interactuaran. Este trabajo tiene como intención poner en duda las condiciones reproductivas de la fotografía, pero es a partir de esta práctica que se puede encontrar un paralelismo con las prácticas cotidianas de los jugadores habituales. Las consolas y los juegos actualmente cuentan con funciones que permiten a los jugadores realizar capturas dentro de los juegos y dentro del mismo sistema realizar algunas modificaciones como si se tratara de una toma con una cámara digital verdadera, lo que permite a los sujetos por lo tanto registrar esas experiencias de forma tangible/virtualizada. Hablamos de registrar sus experiencias de juego por medio de un álbum virtual mediante el cual acceder posteriormente a un recuerdo. En este apartado entra en juego la tónica y proxémica icónica, ya que en la primera encontramos como los jugadores realizan composiciones para la generación de dichas fotos y como es que elaboran la representación de sus avatares, en donde en segundo lugar entraría la enfática proxémica ya que pueden tratar de representarse fielmente o discrepar por completo de su aspecto físico en la realidad en conjunción con la verosimilitud o apego del entorno virtual en cuestión.

Por ultimo referiremos una obra que basa su creación y desarrollo en torno a los videojuegos, más específicamente los videojuegos de los años 80 y las referencias culturales de aquella época.

El autor de dicha obra es Ernest Cline. La novela en cuestión lleva por nombre *Ready Player One* y es una novela de aventuras en un futuro en donde el internet se ha convertido en un entorno virtual en el que se llevan a cabo todas las actividades del ser humano, desde

---

<sup>87</sup> Ibid.

la educación hasta los procesos económicos y políticos. Lo importante de esta obra es que muestra la influencia que han tenido los videojuegos como objetos estéticos para una generación (la de los 80's principalmente) y que han generado que los sujetos produzcan obras, en este caso una obra literaria que refiera por completo la cultura y el medio del videojuego. El autor ha dado diversas entrevistas las cuales tomaremos de referencia para comprobar que los videojuegos han sido la fuente de inspiración principal para crear esta obra:

*Ready Player One rinde tributo al cine, la música, la moda y los videojuegos de los años ochenta. ¿Por qué esas influencias son tan importantes para ti?*

*Siempre he sido un gran fan de la cultura de los ochenta, y quería rendirle homenaje con mi novela. Fue la década en la que dejé de ser un niño para convertirme en adulto. La cultura pop de entonces fue el telón de fondo de mis años de formación. También fue la época en la que emergieron los ordenadores personales y los videojuegos, y el momento dorado de las grandes películas palomiteras<sup>88</sup>.*

Partiremos de esta pregunta para empezar a describir la influencia que ha tenido el medio en la obra y como eso se asocia con la el modelo octádico de igual forma. Como bien sabemos la mayoría de las obras artísticas responden al contexto de su época, en este sentido la época de juventud del autor se toma como punto de partida para generar el contexto de la novela, aunque esta se lleva a cabo en el futuro todo el desarrollo de la novela se da entorno a los 80's y principios de los 90's.

*¿Cuál es tu videojuego favorito de aquella época? ¿Existe algún juego reciente que te recuerde a los clásicos de entonces?*

---

<sup>88</sup> El país, Entrevista a Ernest Cline, en:  
[http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2011/11/18/actualidad/1321610464\\_850215.html](http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2011/11/18/actualidad/1321610464_850215.html)  
 Consultado el: 3/ Diciembre/2016

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

*Mi debilidad, por encima de cualquier otra, es Black Tiger<sup>89</sup>. De hecho, tengo la máquina recreativa original a la que sigo jugando en mi garaje<sup>90</sup>.*

En esta pregunta directamente se le pregunta sobre sus referencia hacia el videojuego favorito, pero la respuesta aquí no es lo verdaderamente relevante, sino que ese videojuego es plasmado y mencionado recurrentemente a lo largo de la novela.

*Oasis es un juego multijugador y gratuito. ¿Te has inspirado en algún modelo en concreto?*

*Me han influido mucho los primeros Muds (siglas en inglés de Multi User Dungeon, juegos de mazmorras o laberintos para jugarlos de manera cooperativa en Internet) y títulos como Ultima Online, EverQuest, y Second Life. Pero también me he inspirado en los mundos virtuales de libros como Neuromante (1984), de Willian Gibson, un clásico del subgénero ciberpunk, y Snow Crash (1992), de Neal Stephenson<sup>91</sup>.*

Aquí vemos las referencia concreta a que varios videojuego han sido la fuente de inspiración para la generación de su obra. Encontramos un juego en común que también fue referenciado por uno de los artistas que Juan Martin Prada analiza, *Second Life*.

A partir de estos casos podemos observar la manera en como los videojuegos pueden influir en su categoría de objetos estéticos, lo que cabe ahora realizar es la construcción de características de dicho objeto estético que debido a sus condiciones y peculiaridades no puede ser pensado bajo los parámetros tradicionales estéticos más apegados a las obras de arte, sino partiendo de su morfología y generación de fenómenos por sus condiciones de uso y principalmente por la presencia de la interactividad.

---

<sup>89</sup> Capcom, 1987

<sup>90</sup> El país, Entrevista a Ernest Cline, en:  
[http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2011/11/18/actualidad/1321610464\\_850215.html](http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2011/11/18/actualidad/1321610464_850215.html)  
Consultado el: 3/ Diciembre/2016

<sup>91</sup> Ibid.

Por lo tanto la relación entre sujeto y objeto se ve modificada. Sigue existiendo una relación a nivel cognitivo y donde igual existe un cambio, pero el cambio principal viene en poder ir modificando el objeto y tener una relación física y casi directa con el objeto en cuestión. La peculiaridad en esta constante construcción es que no existe un solo camino a seguir, sino que hay un amplio espectro de posibles formas de desarrollar al objeto y que sobretodo siempre es dependiente de las acciones del sujeto.

## **7) El videojuego como objeto estético**

Como hemos podido comprobar, el videojuego contiene una larga lista de elementos que como objeto lo hacen particular en un contexto estético y de que la postura de la estética prosaica nos permite analizar un elemento que podemos considerar que pertenece más a un entorno de la vida cotidiana como son los videojuegos y como es que el contacto con este medio y la generación de dicha experiencia es el punto de partida de varios individuos para generar productos de diversas índoles.

Por lo tanto nos dispondremos a nombrar las características del videojuego como objeto estético y describir a que nos referimos con cada una de ellas, logrando así observar sus peculiaridades.

### **7.1) Características del videojuego como objeto estético**

El videojuego es primordialmente un objeto de entretenimiento, de consumo masivo e insertado en una lógica de mercado, pero bajo ciertas circunstancias y similar a lo que sucede en ámbitos como el cine, ciertos productos dan un paso más allá de sus ámbitos primarios para insertarse en otros y funcionar bajo otras lógicas y condiciones.

Uno de esos otros modos de apropiación del videojuego es bajo la figura de objeto estético, dado que como ya hemos visto a lo largo de esta investigación el sujeto puede llegar a involucrarse a nivel emocional con éste. Por lo tanto pasaremos a desarrollar las características generales y particulares que lo constituyen bajo esta denominación:

Incompletitud<sup>92</sup>: estado de indeterminación del objeto, en el sentido de que el objeto se genera conforme el sujeto lo explora e interactúa con él. Por lo tanto el objeto se encuentra en constante actualización tanto en sentido formal como idealizado y no se le puede considerar en algún momento como terminado o definido.

Inestabilidad<sup>93</sup>: en el sentido de que el objeto se encuentra en constante cambio y siempre en estado de potencia (recurriendo a términos estéticos de Gadamer) para mutar en algo distinto a su condición actual. En el videojuego y por la cualidad interactiva es algo necesario ya que si en algún momento este estado de inestabilidad se perdiera hablaríamos de que el sujeto no puede intervenir más en la configuración del objeto. Es importante señalar que este sentido de inestabilidad en el videojuego puede ser producido tanto de parte del jugador como del productor o creador del videojuego. Tiene relación con la dimensión cinética ya que obedece a las condiciones de movimiento y modificación en la postura del avatar y el sujeto.

Interactividad: el sujeto puede intervenir el mundo virtual por medio de la encadenación de preguntas y respuestas que se dan dentro de una interacción con el medio, la cuales se retroalimentan así misma. Los dos ejes del nivel octádico (el registro y la dramática) afectan por completo este fenómeno, ya que la interactividad es el fenómeno que permite esa relación entre sujeto y videojuego.

Virtualidad: lo que se proyecta es un entorno y/o elementos sintéticos, que suceden en tiempo real. En cierto punto se empareja con el elemento de potencia en la experiencia estética, pero en este caso también hace alusión a que lo que se experimenta y percibe no es real. Entra en relación con el registro icónico, que tan verosímil o no es aquello que se experimenta en el entorno virtual, y aquí hablamos estrictamente de verosimilitud y no de

---

<sup>92</sup> Schultz, Margarita "Ideas y Obra-Arte interactivo", consultado el 22/marzo/2015

<sup>93</sup> Schultz, Margarita "Ideas y Obra-Arte interactivo", consultado el 22/marzo/2015

verdad ya que la potencia de los entornos virtuales permite hacer entornos creíbles aunque obedezcan a representación fuera de la realidad.

Condición de prendimiento: estado en el que el medio es experimentado por el sujeto que se ve inmerso en el videojuego, todos sus sentidos se encuentran volcados a la experiencia. En este sentido tiene relación con la dramática de la fluxión y la proxémica en que tan acercado está el sujeto con el medio, tanto en sentido espacial como emocional y de disposición general.

Jugabilidad o *gameplay*: Las mecánicas que permiten que el sujeto interactúe en el entorno virtual determinado. Son todos aquellos elementos que el sistema pone a disposición para que el jugador pueda realizar actividades y cumplir con su función dentro del videojuego. Esta característica refiere a los 4 registros (Léxico, acústico, somático y escópico) ya que es por medio de ellos que el jugador recibe estímulos del medio y actúa en respuesta a ello.

## **8) Conclusiones**

Después del extenso recorrido tanto por las definiciones tradicionales de la experiencia estética como de su desmitificación por medio de la propuesta de Katya Mandoki y la aplicación de su modelo octádico aplicado al medio del videojuego por medio de testimonios de diferentes perfiles de usuario relacionado al videojuego podemos determinar que el videojuego bajo las características desarrolladas puede ser un objeto estético.

El principal elemento que aporta a la modificación de una experiencia estética tradicional la encontramos en el fenómeno de la interactividad y el nivel de inmersión. El primero otorga la libertad al sujeto de modificar al medio y de recibir una respuesta en consecuencia por parte de éste por medio del *gameplay* que es la herramienta que proporciona el videojuego al jugador para ejercer su voluntad en el entorno virtual, lo que por consecuencia genera que el sujeto este totalmente concentrado en lo que despliega el

medio causando el fenómeno de inmersión/prendimiento que abre la puerta hacia la experiencia estética. A su vez también generan una de las características principales del objeto que es la incompletitud y su estado de virtualidad. En el primero nos habla de morfología del objeto y como es en realidad algo no definido que va construyéndose con la participación del jugador, y no en un sentido de inexistencia del objeto sino de un objeto no terminado e inmutable. Respecto a la virtualidad no habla de otra forma de entender el tiempo y la realidad al estar inmersos dentro del juego. El tiempo no pasa de la misma manera (un día en el juego puede equivaler a 4 horas solamente) y las acciones que llevamos a cabo y sus repercusiones se dan en un entorno seguro y principalmente en un nivel emocional.

La serie de características expuestas a lo largo del trabajo no solo son relevantes para el mundo del videojuego, sino que el reconocerlas permite trasladarlas a otras áreas como son el diseño gráfico (interfaces de aplicaciones, medios digitales), la publicidad y el cine (formas de realizar inmersión), entre otras aplicaciones de estos fenómenos que no podemos llegar a dilucidar en este momento, pero que como hemos visto y con el auge de la transdisciplina y los medios digitales podrán tener diferentes aplicaciones y ayudaran a explicar otros fenómenos más allá del videojuego. Uno de esos fenómenos que se plantea desde aquí para posteriores revisiones al tema es la cuestión de la exploración de los entornos virtuales en los videojuegos, más específicamente equiparar estas exploraciones a una práctica como el turismo.

Desde el terreno teórico esto genera es una serie de nuevos caminos en el terreno de la ludología y de las mismas artes respecto a las obras interactivas, el definir y construir un referente teórico de las condiciones del fenómeno interactivo permite tanto a estudiosos como creadores plantearse nuevas formas de producción y más importante aún determinar cómo es que un medio como este determina las dinámicas de relación con sus determinados campos.

En cuanto a las características del sujeto, en este caso más específicamente jugador, nos encontramos que la inmersión que les genera el medio propicia que sus experiencias dentro del medio modifiquen su percepción en el mundo real, viendo las cosas desde



perspectivas distintas y que en determinados casos (como los vistos en las entrevistas) se convierten en fuentes de inspiración para generar productos de distintas índoles que toman como referencia directa sus vivencias en el mundo virtual.

Podemos concluir por lo tanto que la interactividad es el fenómeno por excelencia en el medio del videojuego y que dentro del campo estético reformula su estructura en cuanto como es que se genera y cuáles son las condiciones que la permiten.

La inmersión y la interactividad propician que el videojuego pueda ser colocado dentro de los parámetros de objeto estético, debido principalmente a la generación de sentimientos y emociones que propicia en el jugador, y que como pudimos ver en el apartado de testimonios determinan la conducta de los sujetos o son el punto de partida para determinar ciertas conductas o actividades en los mismos. Pero es importante recalcar que igual que sucede en términos de objeto estético en el terreno del arte, no en todo momento ni todos los sujetos accederán a esta condición del videojuego que sigue siendo principalmente un objeto de consumo masivo y con fines comerciales. Pero a su vez el ser considerados dentro de este terreno y tener un sustento metodológico como el que otorgan los estudios estéticos permitirá tener herramientas conceptuales y prácticas para poder explorar éste y otros fenómenos que se desprendan del medio con una guía y antecedentes sólidos.

Los videojuegos son el nuevo medio a explorar, al cual hay que prestarle atención ya que como se vio a lo largo del documento está influenciando en distintos campos a partir de sus peculiaridades, si bien son un medio de entretenimiento su influencia no se queda como un mera práctica de ocio y está propiciando fenómenos nuevos y comportamientos particulares en los sujetos que los experimentan (tanto buenos como malos) que valen seguir siendo investigados por la academia, por lo que esperamos que lo que se generó en este documento sirva de bases (así como lo fueron investigaciones anteriores para esta) para próximas investigaciones académicas que tomen como su objeto de estudio al videojuego y los fenómenos que se desarrollan alrededor de este.

## Bibliografía.-

- A. González, Krisares. *La experiencia estética y el videojuego. Construcción de sentidos a través del videojuego*, 2014.
  
- Aarseth, Espen. "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos", en *Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura* [nodo en línea].Artnodes. N.º 7, 2007.
  
- Crawford, Christ. *The art of computer game design*. Editorial Osborne McGraw-Hill. Berkley, California. 1984.
  
- Coterón Sánchez, Lara. *Arte y Videojuegos: Mecánicas, estéticas, y Diseño de Juegos en prácticas de creación contemporáneas*, Tesis doctoral Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense. Madrid, España. 2012.
  
- Gadamer, Hans George. *Verdad y Método*, Editorial Sigueme, España, 1998.
  
- Gaudreault, A., & Jost, F.. *El relato cinematográfico*. Editorial Paidós. España. 1995.
  
- González Sánchez, J. L., Zea, N. P., & Gutiérrez, F. L. *From Usability to Playability: Introduction to Player-Centred Video Game Development Process*. Proceedings of First International Conference, HCD 2009 (Held as Part of HCI International), San Diego, CA, USA. 2009.
  
- González Sánchez, J. L., Montero, F., Padilla Zea, N., Gutiérrez, F. L. *Playability as Extension of Quality in Use in Video Games*. Proceedings of 2nd International Workshop on the Interplay between Usability Evaluation and Software Development (I-USED), paper number 6.Uppsala, Sweden, 24th August. 2009.
  
- González Sánchez, J. L., Zea, N. P., & Gutiérrez, F. L. (2009). Playability: How to Identify the Player Experience in a Video Game. Proceedings of INTERACT 2009: 12th IFIP TC 13 International Conference, Uppsala, Sweden, August 24-28, 2009.
  
- Gonzales Arribas, Monica Isabel; Maldonado Serrano, Mayra Deyanira. Tesis *Diseño de un sistema de rutas de navegación dentro de imagina, Museo Interactivo Puebla, que promueve diferentes niveles de aprendizaje*, Universidad de las Americas Puebla, 2005.
  
- Stanford Ontology Library Video game's Elements Ontology: A video game's elements ontology by González Sánchez, J. L. and Gutiérrez Vela, F. L. Universidad de Granada, España.
  
- Hidalgo Vásquez, Ximena Paula. *Videojuegos: Un arte para la historia del arte*. Granada, 2011. (Tesis de Doctorado en Historia del Arte, Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Granada).
  
- Higuinen, E. ; Tesson, C. "Éditorial: cinéphiles et ludophiles". *Cahiers du Cinéma*, nº 5. Septiembre, 2002. Traducción de la traducción inglesa hecha por los autores del artículo.
  
- Pérez Latorre, Óliver, *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, (Barcelona, 2010,) 487p. (Tesis de Doctorado en Comunicación, Departamento de Comunicación de la Universidad Pompeu Fabra)
  
- Pérez Martín, Joaquín. "Evolución tecnológica e impacto laboral y socio-económico de los videojuegos", en la *Comunicación*, num. 7, Vol. 1, 2009; págs. 167-176.

- Pérez Rangel, Rafael Reyes. *Ciencia, Tecnología y sociedad: desde la perspectiva de la educación*. Editorial Palibro. Estados Unidos, 2009. p.122.
- Prada Martin, Juan. *Prácticas Artísticas de Internet en la Época de las Redes Sociales*, Editorial Akal, Pag. 139, 2012.
- Ricciotto Canudo, *Manifiesto de las siete artes*, (1911)
- Rey, Altuna. *Análisis formal del objeto estético*.
- Sutton-Smith, B., *Toys as Culture*. Editorial Gardner Press. New York. 1986.
- Texto traducido. Original: Expression of the extent that in a given series of communication exchanges, any third (or later) transmission (or message) is related to the degree to which previous exchanges referred to even earlier transmissions. Sheizaf Rafaeli, "Interactivity, From New Media to Communication,"
- Scolari, Carlos A. *Homo Videoludens 2.0 De pacman a la gamification*. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona, 2013.
- Sánchez Vázquez, Alonso. *Invitación a la Estética*, Ed. Grijalbo, México.1992.
- Tamayo Acevedo, Mónica Isabel. *La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética, Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. 2013, pp.29-46.
- Tatarkiewicz, Wladyslaw. *Historia de seis ideas: Arte, Belleza, Creatividad, Mimesis, Experiencia Estética*. Editorial Tecnos. España. 2004.
- Van Dijk, Teun. *Textos y Contexto. Semántica y pragmática del discurso*, Catedra: Madrid , España. 1980.
- Mandoki Katya, *Análisis paralelo en la poética y la prosaica; Un modelo de estética aplicada*. Revista Aisthesis No. 34, México, 2001. Pag 15-32.
- Mandoky, Katia. *Prosaica I: Estética Cotidiana y juegos de la cultura*. Ed. Siglo XXI, México.2008.
- Mendizába, Iván Rodrigo. *Máquinas de pensar: Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Ediciones Abya-Yala. 2004.
- "Su majestad el videojuego", *Revista contenido*, editorial contenido, Diciembre 2015.

**Fuentes Electrónicas.-**

- Atomix, <http://atomix.vg/2014/06/30/mexico-en-el-lugar-14-de-consumo-mundial-de-juegos/>,
- Articulo sitio web Atomix, *El tormento de no poder jugar sola juegos de terror*, en : <http://atomix.vg/2014/11/07/feature-el-tormento-de-no-poder-jugar-sola-juegos-de-terror/>,
- Bedoya G, Alejandro. "¿Qué es interactividad?" *Revista electrónica Sin Papel*. En: <http://www.sinpapel.com/art0001.shtml>.
- Juul, Jesper. *Half-Real: A Dictionary of Videogames*. 2005. <http://www.half-real.net/dictionary/>
- Entrevista a Ernest Cline [http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2011/11/18/actualidad/1321610464\\_850215.html](http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2011/11/18/actualidad/1321610464_850215.html)
- Schultz, Margarita "Ideas y Obra-Arte interactivo", <https://www.youtube.com/watch?v=97Y3mtj1Zh8>
- Vida extra, "El ministerio de Cultura francés subvencionará el desarrollo de videojuegos", en *Vidaextra*, 2 de febrero de 2007, <http://www.vidaextra.com/industria/el-ministerio-de-cultura-frances-subvencionara-el-desarrollo-de-videojuegos>,
- Vida extra, *La estética en el videojuego de esta década*, <http://www.vidaextra.com/industria/la-estetica-en-el-videojuego-de-esta-decada-i>,

