

PRESENTACIÓN

Nodo «Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura»

Pau Alsina (coord.)

Fecha de publicación: diciembre del 2007

Este número explora las relaciones entre el arte, los videojuegos y la cultura y se centra en la noción de jugabilidad como eje vertebrador del monográfico. En el estudio del juego como fenómeno cultural encontramos importantes hitos como el libro *Homo Ludens*, que John Huizinga escribió en el año 1938, o *Los juegos y los hombres*, escrito en 1958 por Roger Caillois, que establecen una clara conexión entre juego y cultura, donde los juegos no sólo forman parte de la cultura, sino que son constitutivos de ella.

Para estudiosos como Caillois los juegos son una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. El hecho de jugar es una actividad voluntaria, convenida y gobernada que, en función de su tipo de contenido, puede subdividirse en lo que los antiguos griegos ya llamaron *agon*, *alea*, *mimicry* y *ilinx*; cuatro tipologías que combinadas ofrecen muchas más, pero que, en función de sus motivaciones principales, se sitúan dentro de dos polos antagónicos: la *paidia*, que obedece a la fantasía incontrolada, o el *ludus*, que obedece a la reglamentación mediante convenciones arbitrarias.

De esta manera el *agon* hace referencia a la competición entre antagonistas mediante la creación de igualdad de oportunidades para que pueda darse una rivalidad justa. La *alea* hace referencia a los juegos donde las decisiones no dependen del jugador y el objetivo no es ganar al contrincante, sino más bien ganar al destino: el azar en los dados, la ruleta o la lotería pertenecen a este tipo. Por otra parte el *mimicry* tiene más que ver con la capacidad de disfrazarse para convertirse en un personaje ilusorio que se mimetiza con el otro. Y así hasta llegar al *ilinx*, que corresponde a la

palabra griega para *remolino de agua*, donde se busca destruir por momentos la estabilidad de las percepciones, es decir, perseguir el vértigo como si se tratara de un pánico momentáneo a experimentar de manera lúdica.

En todo caso, juegos los hay de todo tipo y, quizás, tal y como decía Caillois, podríamos incluso llegar a intentar hacer el diagnóstico de una civilización partiendo de los juegos que de manera particular prosperan en ella, ya que como expresión o ejecutorio de valores colectivos los juegos aparecen necesariamente ligados al estilo y la vocación de las diferentes culturas; y eso sin llegar a establecer una relación del tipo causa-consecuencia, sino más bien llegando a ver qué peso y qué lugar ocupan la competición, el azar, la mímica o el aprieto en cada una de las diferentes sociedades.

Los videojuegos son, según los relevantes datos de crecimiento de consumo y producción asociados en los últimos años, un formato de juego omnipresente en nuestra cultura contemporánea. Podríamos definir los videojuegos como juegos electrónicos donde el jugador interactúa con un espacio de efectos visuales en un dispositivo electrónico, con una pantalla y unos periféricos que permiten la interacción. Hay quien dice que los videojuegos aparecen por primera vez en la historia en 1948, cuando la misma idea de la creación de un videojuego fue ideada y patentada por Thomas T. Goldsmith Jr. y Estle Ray Mann; aunque, de hecho, no fue hasta 1958 que el físico William Higinbotham creó *Tennis for Two*, considerado el primer videojuego de la historia, distribuido por Atari quince años después con el nombre de *Pong*. Hacia 1962 otro juego, *Spacewar*, fue el primero en comercializarse y convertirse en un éxito y abrió

todo un nuevo mundo por explorar, con las videoconsolas y los nuevos videojuegos de éxito que en los años ochenta ya empezaron a dar cuenta de todo un cambio en los hábitos de consumo audiovisual de los jóvenes.

Hablamos, pues, del diálogo entre tradición e innovación, donde a menudo los juegos tradicionales no es que se pierdan, sino que más bien se transforman en nuevos formatos de juegos electrónicos de todo tipo. Los videojuegos no aparecieron de la nada, sino que más bien tienen unos antecedentes históricos que hay que excavar. El artículo de Erkki Huhtamo que publicamos en el monográfico desarrolla una arqueología de los videojuegos haciendo una evaluación crítica de la aparición de los juegos como medio interactivo y poniendo un especial énfasis en los antecedentes de los juegos como manifestación de la relación entre el ser humano y la máquina. Tal y como comenta Huhtamo, las raíces del juego electrónico se remontan al tiempo de las revoluciones industriales del siglo XIX y el principio del siglo XX, ya que conectar humanos con máquinas en aquel tiempo se convirtió en una cuestión cultural, económica y social primordial.

En este sentido el término *jugabilidad*, que se convierte en el eje vertebrador de este nodo monográfico, se refiere a todas las experiencias de un jugador durante la interacción con sistemas de juegos. Eso literalmente tiene que ver con la calidad y las posibilidades de movimiento, de interacción con otros personajes, objetos y espacios del juego en cuestión. Aquí influyen la calidad de los gráficos, la respuesta de reacción de la máquina y muchas otras cuestiones. Pero la jugabilidad también puede tratarse como metáfora del mundo posible que dibuja el videojuego, es decir, el conjunto de reglas que ordenan el juego y lo convierten en «jugable» dentro de este contexto predefinido por el juego. Por lo tanto, dentro de cada juego, de sus reglas y de sus transgresiones, hay inscrito un pequeño mundo posible que a menudo resulta bastante interesante intentar explicitar con las aportaciones de prácticas artísticas o apropiaciones culturales de todo tipo.

Esta tendencia a la apropiación popular y la recontextualización artística de los videojuegos viene de lejos; por ejemplo, con fenómenos como el *game modding* (personalización de juegos) y el *game patching* (parcheado de juegos) de los usuarios, que van modificando la estética y la funcionalidad de los videojuegos; las versiones artísticas que hacen los aficionados en torno al universo de un videojuego; la práctica conocida como *demoscene*, destinada a crear pequeños programas y que representó toda una cultura alternativa hacia los años ochenta con ordenadores como Amiga o Atari, o los ya más extendidos *machinima*, resultado de la contracción entre *machine* y *cinema*, y que vienen a ser una renderización de imágenes generadas por ordenador, utilizando en tiempo real videojuegos con un motor gráfico 3D. Por otra parte, es interesante observar la proliferación de nuevas versiones de videojuegos antiguos, a las cuales hoy, gracias a los emuladores,

podemos volver a jugar con nuestros ordenadores o consolas. No obstante, hoy hay quien habla de los juegos 3.0 como el futuro más inminente de los videojuegos, donde todo el contenido es diseñado por sus mismos usuarios, con un grado elevadísimo de personalización de la experiencia de juego.

El artículo de Espen Aarseth quiere dejar constancia de la creciente importancia de la investigación académica en torno a los juegos electrónicos por el hecho de convertirse en uno de los géneros culturales más relevantes en la actualidad. Para ello propone metodologías de análisis que contribuyan a desarrollar el campo emergente de los estudios de juegos. Mediante la práctica del juego el analista tiene que entender la jugabilidad del juego y sus reglas con el fin de entender las aportaciones específicas de los juegos, lo cual le permitirá avanzar en el estudio de la estética de los juegos electrónicos.

Claro está que la motivación de obtener placer es una de las primeras a la hora de jugar con videojuegos, pero el texto de Pau Waelder que encontramos en el monográfico habla de la otra cara, la del dolor, que no es más que la del estímulo físico extremo en un entorno lúdico. En todo caso, nos habla también de la íntima relación que hay entre los videojuegos y las experiencias corporales, la corporalidad inscrita en el acto de jugar a los videojuegos por ser la acción ejecutada por el jugador el elemento principal que estructura los videojuegos. En este sentido, Alexander Galloway, en otro artículo del monográfico, señala que si tenemos que entender que las fotografías son imágenes y las películas son imágenes en movimiento, entonces tendríamos que entender los videojuegos como acciones. Como nos dice Galloway, lo que solía estar dominado por el aspecto visual y la mirada pasa a estarlo por los músculos y la acción, aunque sean los de los pulgares, lo cual provoca un cambio material por medio de la acción.

Pero en otra dirección, diferente a la de la jugabilidad y desde una perspectiva crítica, McKenzie Wark nos habla del espacio de juego que es prefigurado mediante las reglas del juego, y establece un paralelismo con el juego de la vida o, mejor dicho, la sucesión de juegos de la vida que administra lo que se puede o lo que no se puede hacer. El juego *Los Sims* puede ser, en este sentido, una divertida parodia del consumismo, en el que llega un momento en el cual las cosas que posees te poseen a ti y a tu vida. Como dice Wark, ser un jugador es llegar a la comprensión mediante un fracaso mensurable, y *Los Sims* se convierte en un videojuego donde la vida diaria es el tema de juego, pero donde el juego no es nada más que trabajo. Muchas apropiaciones artísticas de los videojuegos van en esta dirección, la de documentar su impacto en el contexto doméstico, en las emociones, en la economía o en nuestro cuerpo, por poner algunos ejemplos.

Cerramos el número con un artículo de Noelia Quintero en el apartado «Miscelánea», donde la autora nos muestra cómo los artistas del grafiti han incorporado modos de producción y operaciones

propias del imaginario de internet, de manera que se crean objetos de los nuevos medios tal y como el teórico Lev Manovich los plantea. El artículo es una reflexión sobre cómo los grafitis convergen con las prácticas culturales de la sociedad de la información, estableciendo nuevos códigos visuales globales en este escenario donde, tal y como dice Henry Jenkins, «cada uno construye su propia mitología

moderna a partir de recortes y fragmentos extraídos del flujo de los medios y transformados en recursos mediante los cuales entendemos nuestra vida diaria».

Pau Alsina

Coordinador del nodo «Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura»