

ARTÍCULO**NODO «JUGABILIDAD: ARTE, VIDEOJUEGOS Y CULTURA»**

Acción del juego, cuatro momentos

Alexander R. Galloway

Fecha de presentación: octubre del 2007

Fecha de aceptación: octubre del 2007

Fecha de publicación: diciembre del 2007

Resumen

Este ensayo propone una nueva hermenéutica para entender los rasgos formales de los videojuegos dada la naturaleza basada en la acción del medio y la interacción entre los espacios diegético y no diegético. El marco posee cuatro partes: (1) actos diegéticos del operador como el movimiento y la expresión dentro del mundo del juego, (2) actos no diegéticos del operador como el juego codificado y basado en esquemas que se da en lo que el autor denomina "espacios de configuración" (por ejemplo, menús de visualización o de configuración inicial), (3) acciones diegéticas de la máquina como el comportamiento de PNJ (personajes no jugadores) y los entornos inmersivos y ambientales, y (4) acciones no diegéticas de la máquina, como fallos y otros efectos técnicos.

Palabras clave

juego, videojuego, diegético, no diegético, máquina, operador, análisis formal

Abstract

This essay proposes a new hermeneutic for understanding the formal qualities of video games given the action-based nature of the medium and the interplay between diegetic and nondiegetic space. The framework has four parts: (1) diegetic operator acts such as in-world movement and expression, (2) nondiegetic operator acts such as the coded, pattern-based play that transpires in what I call spaces of configuration (e.g. display, set-up menus), (3) diegetic machine acts such as NPC behavior and immersive, ambient environments, and (4) nondiegetic machine acts like glitches and other technical artifacts.

Keywords

game, video game, diegetic, nondiegetic, machine, operator, formal analysis

Un juego es una actividad definida por reglas en la que los jugadores tratan de alcanzar alguna clase de objetivo. Los juegos pueden ser divertidos y entretenidos o muy serios. Se pueden jugar a solas o en complejos contextos sociales. Sin embargo, este artículo no trata sobre los juegos en abstracto, ni sobre los juegos en todas sus variedades, electrónicas o no. En este artículo se habla poco del diseño de juegos, la actuación, los mundos imaginarios o la narrativa no lineal. Evito hacer cualquier reflexión extensa sobre el concepto de juego. En vez de eso, este artículo empieza y termina con un medio de comunicación de masas concreto, el medio del videojuego desde los años setenta hasta el comienzo del nuevo milenio, tomando varios desvíos a lo largo del camino, hacia el cine y hacia el ordenador.

Un videojuego es un objeto cultural, ligado a la historia y la materialidad, formado por un dispositivo informático electrónico y un juego simulado en software. El dispositivo informático electrónico —la máquina, para abreviar— puede presentarse de muchas formas distintas. Puede ser un ordenador personal, una máquina de una sala de juegos, una consola doméstica, un dispositivo portátil o cualquier otra máquina electrónica.¹ La máquina generalmente tendrá alguna clase de dispositivo de entrada, como un teclado o controlador, y también alguna clase de superficie inteligible de salida, como una pantalla o cualquier otra interfaz física. El software del juego se carga en la memoria de la máquina. El software son datos: los datos dan instrucciones al hardware de la máquina, que a su vez ejecuta esas instrucciones a nivel físico desplazando bits de información de un lugar a otro, realizando operaciones lógicas con otros datos, poniendo en marcha dispositivos físicos, etc. El software da instrucciones a la máquina para que simule las reglas del juego a través de acciones con sentido. El jugador, u operador,² es un agente individual que se comunica con el software y hardware de la máquina enviando mensajes codificados a través de dispositivos de entrada y recibiendo mensajes codificados a través de los dispositivos de salida. Sumando todos estos elementos, también utilizo el término «juego» (*gaming*) para referirme al aparato completo del videojuego. Es un medio cultural de masas que involucra a grandes cantidades de máquinas orgánicas e inorgánicas. Al estar insertado en los sistemas de

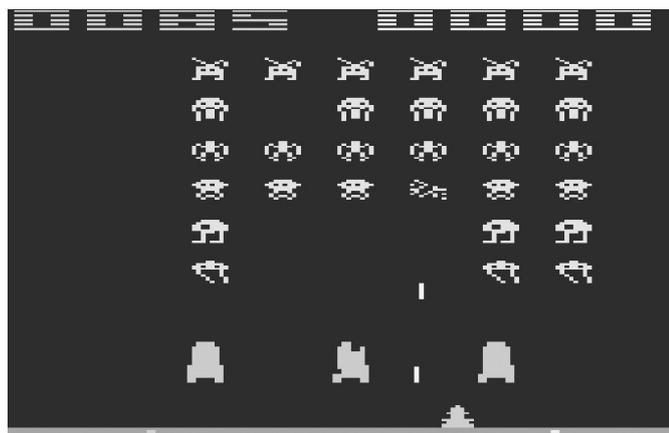
información de la sociedad del milenio, es probable que este medio siga siendo importante durante bastante tiempo.

Empecemos por aquí: si las fotografías son imágenes, y las películas son imágenes en movimiento, entonces los *videojuegos son acciones*. Hagamos que esta sea la primera palabra de la teoría de los videojuegos. Sin acción, los juegos sólo permanecen en las páginas de un reglamento abstracto. Sin la participación activa de los jugadores y las máquinas, los videojuegos sólo existen como código informático estático. Los videojuegos cobran vida cuando la máquina se enciende y el software se ejecuta; existen cuando se juegan.

Los videojuegos son acciones. Consideremos las diferencias formales entre los videojuegos y otros medios: lo cierto es que uno *toma* una fotografía, uno *actúa* en una película. Pero estas acciones se dan durante la fabricación de la obra, una obra que acaba asumiendo la forma de un objeto físico (la copia). En los videojuegos, la obra en sí es acción material. Uno *juega* a un juego. Y el software se *ejecuta*. El operador y la máquina juegan al juego juntos, paso a paso, movimiento tras movimiento. En este caso la «obra» no es tan sólida ni integral como en otros medios. Pensemos en la diferencia entre la cámara y el *joystick*, o entre imagen y acción, o entre ver y hacer. En sus obras sobre cine, Gilles Deleuze usó el término «imagen-acción» para describir la expresión de fuerza o acción en él. En el caso de los videojuegos, la imagen-acción ha sobrevivido, pero ahora no es un ejemplo de representación histórica o formal particular sino el planteamiento de un medio totalmente nuevo. «Los juegos son objetos y procesos», escribe Espen Aarseth y añade: «no se pueden leer como textos o escucharse como si fueran música, tienen que jugarse».³ Así que para entender los videojuegos hay que entender cómo se da la acción en la jugabilidad, prestando especial atención a sus múltiples variaciones e intensidades.

Habría que resistirse a equiparar la acción del juego con una teoría de la «interactividad» o con la teoría de los medios sobre la «audiencia activa». La teoría de la audiencia activa afirma que las audiencias siempre incorporan sus propias interpretaciones y recepciones a la obra. Pero yo comparto la afirmación, cuyos orígenes se encuentran en la cibernética y en la informática, de que un medio

1. Utilizo el término «videojuego» de manera un tanto inexacta. Para ser preciso, un videojuego remite a un juego que se juega en una consola con un monitor de vídeo. En una definición tan concreta como esta, el término excluiría los juegos de *arcade*, los que se juegan en ordenadores personales, los de dispositivos móviles, etc. Empleo «videojuego» en su sentido coloquial para simplificar, como término aglutinador para toda clase de juegos electrónicos interactivos.
2. Algunos sugieren, y en parte estoy de acuerdo, que «jugador» es mejor término general que «operador». Mi objetivo al evitar el término «jugador» no es eliminar la importancia del juego, como resultará evidente más adelante, sino, al utilizar el término «operador», subrayar el aspecto maquinal, casi industrial y desde luego cibernético de gran parte de la interacción persona-ordenador, en la que el juego constituye una faceta clave. Además, el término «operador» atenúa, aunque solo sea un poco, el mito antropológico del jugador humano único e inconfundible, y eso solo puede beneficiar a mi esquema mental. Los operadores son, en la mayoría de las situaciones, jugadores humanos orgánicos, pero también puede ser algún tipo de agente inteligente del juego como un *bot* o un *script*. Por lo tanto, la neutralidad mayor del término «operador» resulta práctica. Los lectores reticentes deberían cortar mentalmente «operador» y pegar «jugador» en su lugar; el cambio es del todo tolerable.
3. Espen Aarseth (2001, julio), «Computer Game Studies, Year One» [artículo en línea], *Game Studies*, núm. 1, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>, ISSN: 1604-7982.
Aarseth utiliza el término «ergódico» para describir la acción en los medios. Véase Espen Aarseth (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.



Space Invaders, Taito Corporation, 1978



Berzerk, Stern Electronics, 1980

activo es aquel cuya materialidad misma se mueve y se reestructura a sí misma: píxeles que se apagan y se encienden, bits que cambian de posición en los registros de hardware, discos que giran a mayor o menor velocidad. Debido a esta potencial confusión evito la palabra «interactivo» y prefiero considerar al videojuego, como al ordenador, un medio *basado en la acción*.⁴

Por este motivo, por primera vez en mucho tiempo se está produciendo un cambio interesante en el área de la cultura de masas. Lo que solía estar dominado por la mirada y lo visual es más probable que actualmente lo esté por los músculos y la acción, concretamente de los *pulgares*, y lo que solía ser la acción de leer es ahora la acción de hacer, o simplemente «la acción». Es decir, mientras los medios de comunicación de masas del cine, la literatura, la televisión y demás continúan enfrascados en varios debates en torno a la representación, la textualidad y la subjetividad, ha emergido en los últimos años un nuevo medio, los ordenadores y, en particular, los videojuegos, que no se basa en mirar y leer sino en provocar el cambio material a través de la acción. Y lo más curioso del cambio es –parafraseando lo que dijo una vez Critical Art Ensemble sobre los hackers– que los trabajadores culturales más importantes de hoy en día son los niños.

La gente mueve las manos, el cuerpo, los ojos y la boca cuando juega a videojuegos. Pero las máquinas también actúan. Actúan en respuesta a las acciones del jugador así como de manera independiente a ellas. Philip Agre utiliza la expresión «gramáticas de acción» para describir cómo las actividades humanas están codificadas para el análisis sintáctico de las máquinas utilizando metáforas lingüísticas y estructurales.⁵ Los videojuegos crean sus propias gramáticas de acción; el controlador del juego ofrece los vocabularios físicos primarios para que los humanos representen estas gramáticas gestuales. Pero más allá del controlador, los juegos también tienen sus propias gramáticas de acción que emergen a través de la jugabilidad. Estas gramáticas son parte del código. Ayudan a transmitir mensajes de objeto a objeto dentro del software de la máquina, pero también ayudan a articular acciones de mayor nivel, acciones que se experimentan en el uso habitual de los juegos, como el encendido o los retrasos en la red.

Se puede empezar distinguiendo dos tipos básicos de acción en los videojuegos: acciones de la máquina y acciones del operador. La diferencia es la siguiente: las acciones de la máquina son actos realizados por el software y hardware del juego de ordenador, mientras

4. Nunca me ha convencido la palabra «interactividad». «Me parece un concepto demasiado amplio para ser realmente útil», escribe Lev Manovich. Dada su amplitud, Manovich no incluye este concepto como principio central de los nuevos medios. La mayoría de los denominados medios viejos también son interactivos, continúa Manovich. «Todo el arte clásico, y aún más el moderno, es “interactivo” en varios sentidos. Las elipsis en la narración literaria, los detalles que faltan en objetos del arte visual, y otros “atajos” de la representación exigen al usuario que aporte la información ausente». Véase Lev Manovich (2001), *The language of new media*, Cambridge, MIT Press, pág. 55-56. [Versión en castellano: Lev Manovich (2005), *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós]

Esta afirmación remite a lo que Umberto Eco denomina la máquina perezosa: «Y es que, como ya he escrito, todo texto es una máquina perezosa que le pide al lector que le haga parte del trabajo». Véase Umberto Eco (1995), *Six Walks in the Fictional Woods*, Cambridge, Harvard University Press, pág. 3. [Versión en castellano: Umberto Eco (1996), *Seis paseos por los bosques narrativos*, Barcelona, Lumen]. Aunque soy de la opinión de que los «textos» tradicionales no son máquinas en absoluto, al menos no en el sentido en el que un ordenador es una máquina. Por lo tanto, distingo entre las formas de arte que exigen la acción física tanto del usuario como de la obra para que ésta exista, y las que no. Claro que a fin de cuentas semejantes distinciones son más bien estratégicas, y tienen como objetivo ensalzar un nuevo medio reclamando cierto espacio de especificidad artística, un objetivo que se ha repetido una y otra vez en las diversas vanguardias y vaivenes artísticos de la era moderna.

5. Philip Agre (2003), «Surveillance and Capture», en: Noah Wardrip-Fruin; Nick Montfort (ed.) (2003), *The New Media Reader*, Cambridge, MIT Press.

que las acciones del operador son actos realizados por los jugadores. Así que ganar *Metroid Prime* es un acto del operador, pero lo pierde la máquina. Localizar un *power-up* en *Super Mario Bros* es un acto del operador, pero el *power-up* que realmente estimula la salud del personaje del jugador es un acto de la máquina.

Claro que esta división es completamente artificial: tanto la máquina como el operador trabajan juntos en una relación cibernética para efectuar las distintas acciones del videojuego en su totalidad. Los dos tipos de acción son antológicamente la misma. De hecho, en gran parte de la jugabilidad, las dos acciones existen como un *solo fenómeno unificado*, aunque sean distinguibles para el análisis. Este artículo no privilegiará un tipo de acción sobre otro (como suelen hacer análisis de otros medios): en los videojuegos, la acción de la máquina es tan importante como la acción del operador.

Pero uno puede preguntarse: ¿qué tiene de divertido un juego jugado por un «operador» y una «máquina»? Los videojuegos pueden ser muy divertidos. Hacen que uno se sumerja en ellos y quede cautivado. Los videojuegos consiguen que los jugadores les dediquen mucho tiempo, hasta un extremo nunca visto en otros medios de comunicación masivos. Se calcula que en muchos juegos hay sesenta u ochenta horas de jugabilidad total; algunos, como *Sims Online* o *World of Warcraft*, sobrepasan en gran medida ese cálculo. Pero un videojuego no es simplemente un juguete divertido. También es una máquina algorítmica y, como todas las máquinas, funciona mediante unas reglas específicas y codificadas. El jugador –el «operador»– es el que debe relacionarse con esta máquina. Hoy en día, la máquina es el escenario de la diversión. Y también del trabajo. Adopto los términos «operador» y «máquina» no para reducir el valor del juego entretenido y con sentido, sino para señalar que, en la esfera de los medios electrónicos, los juegos son fundamentalmente sistemas de software cibernéticos que involucran a actores orgánicos e inorgánicos.

Como escribió el gran teórico alemán de los medios de comunicación Friedrich Kittler, el código es el único lenguaje que hace lo que dice. El código no es solo un lenguaje sintético y semántico, también es un lenguaje maquinal. En el tiempo de ejecución el código se desplaza. El código produce el cambio físico en un sentido muy literal. Las puertas lógicas se abren y se cierran. Los electrones fluyen. Los dispositivos de visualización se iluminan. Los dispositivos de entrada y almacenamiento van de lo físico a lo matemático. Los videojuegos son juegos, sí, pero lo más importante es que son sistemas de software, una idea que siempre debe encabezar el análisis. En términos categóricos, el videojuego *Dope Wars* tiene más en común con el software financiero *Quicken* que con juegos tradicionales como el ajedrez, la ruleta o el billar. Por lo tanto, este artículo parte de la perspectiva del software informático, de los *objetos culturales algorítmicos*.



Warcraft III, Blizzard Entertainment, 2002

La acción del juego suele describirse como algo que sucede dentro de un espacio separado, semiautónomo, que se separa de la vida cotidiana. El sociólogo y antropólogo francés Roger Caillois escribe que los juegos son «fantasías» (*make-believe*), que están «acompañadas por una conciencia especial de una segunda realidad o de una irrealidad libre, frente a la vida real». ⁶ El historiador cultural holandés Johan Huizinga se muestra de acuerdo cuando escribe que el juego se da «de manera bastante consciente, fuera de la vida «ordinaria»». ⁷



Deus Ex, Ion Storm, 2000

6. Roger Caillois (1979), *Man, Play and Games*, Meyer Barash (trad.), Nueva York, Schocken Books, pág. 10.

7. Johan Huizinga (1950), *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Boston, Beacon, pág. 13. [Versión en castellano: Johan Huizinga (2000), *Homo Ludens*, Madrid, Cátedra].

Así que además de la separación previa entre máquina y operador, es posible hacer una segunda distinción analítica: en los videojuegos, hay algunas acciones que se dan en el espacio diegético y acciones que se dan en el espacio no diegético. Adopto los términos «diegético» y «no diegético» de la teoría literaria y cinematográfica, pero al pasar de un medio a otro el significado de los términos cambiará sin duda ligeramente.⁸ La diégesis de un videojuego es el mundo total de acción narrativa del juego. Como ocurre con el cine, la diégesis del videojuego incluye tanto los elementos de la pantalla como los que están fuera de ella. Incluye personajes y eventos que se muestran, pero también aquellos a los que solamente se hace referencia o que se cree que existen dentro de la situación del juego. Aunque algunos juegos no tienen narrativas elaboradas, siempre existe alguna clase de escenario o situación de juego elemental –la «segunda realidad» de Caillois– que funciona como diégesis. En *PONG* es una mesa, una pelota y dos palas; en *World of Warcraft* son dos continentes grandes con un mar entremedio. Por su parte, los elementos no diegéticos del juego son aquellos elementos de su aparato que son externos al mundo de la acción narrativa. En teoría cinematográfica, lo «no diegético» se refiere a un conjunto de técnicas formales que forman parte del aparato del film pero siguen quedando fuera de su mundo narrativo, como la banda sonora o los títulos de crédito. Al usar el término «no diegético», quiero generar este mismo contexto para los videojuegos: los elementos de juego

que están dentro del aparato total del juego pero que quedan fuera de la porción del aparato que constituye un mundo ficticio de personajes e historias. Y por cierto, los elementos no diegéticos suelen estar conectados directamente con la jugabilidad, así que el hecho de que algo no sea diegético no significa necesariamente que sea externo al juego. A veces los elementos no diegéticos están firmemente insertados en el mundo del juego. A veces están completamente fuera. La *heads-up display* (HUD o información mostrada en pantalla durante el juego) de *Deus Ex* no es diegética, mientras que las diversas habitaciones y entornos del juego sí lo son. O en *Berzerk*, pulsar Empezar es un acto no diegético, mientras que disparar a robots es un acto diegético. De la misma manera, activar el botón de Pausa en *Max Payne* es un acto no diegético, pero activar el efecto de cámara lenta durante un tiroteo es un acto diegético. Como acabará resultando evidente, lo no diegético es mucho más común en los juegos que en el cine y la literatura, y por ese mismo motivo ocupará un lugar mucho más importante en mi estudio. De hecho, encuentro que la necesidad de emplear el concepto de lo diegético no procede del deseo de reducir los juegos a textos narrativos, sino más bien al contrario: dado que lo no diegético es tan importante en los videojuegos, resulta imposible no emplear el concepto, aunque sea en un sentido negativo. Y de hecho, en algunos casos resultará difícil delimitar la diferencia entre actos diegéticos y no diegéticos en un videojuego, ya que el proceso para que se produzca una

Acción del juego

Tipo de acción del juego	Categorías	Forma de la acción	Rasgo de la acción	Juegos emblemáticos
Acto diegético de la máquina	Acto ambiental, <i>machinima</i>	Proceso	Informática, ambiental	<i>Ico, Myst, Shenmue</i>
Acto no diegético del operador	Actos de configuración, acto de configuración inicial	Algoritmo	Simulación, material	<i>Warcraft III, Flight Simulator, Final Fantasy X</i>
Acto diegético del operador	Acto de movimiento, acto expresivo	Juego	Basada en reglas, singular	<i>Tekken, Metroid Prime, Half-Life</i>
Acto no diegético de la máquina	Acto de inutilización, acto de habilitación, encarnaciones maquinales	Código	Multitudes, esquematización, <i>relacionalidad</i>	<i>Dance Dance Revolution, SOD, State of Emergency</i>

8. Gérard Genette usa el término «extradiegético» (en vez de «no diegético») para designar la circunstancia narrativa en sí, en oposición a la propia narración: «Cualquier suceso que explica una narrativa está en un nivel diegético inmediatamente superior al nivel en el que está situado el acto narrativo que produce esta narrativa. La escritura de M. de Renoncourt de sus ficticias *Mémoires* es un acto (literario) llevado a cabo en un primer nivel, que denominamos *extradiegético*: los sucesos narrados en esas *Mémoires* (incluido el acto narrativo de Des Grieux) se encuentran dentro de esta primera narrativa, así que los describiremos como *diegéticos* o *intradiegéticos*.» Véase Gérard Genette (1980), *Narrative Discourse: An Essay in Method*, Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, pág. 228. [Versión en castellano: Gérard Genette (1998), *Nuevo discurso del relato*, Madrid, Cátedra].

La cuestión de la narrativa resulta un tanto controvertida en los estudios sobre juegos: los narratólogos afirman que los videojuegos son sencillamente narrativas interactivas, mientras que los ludólogos afirman que los juegos deben definirse separadamente del concepto de narrativa. En última instancia me pongo del lado de los ludólogos, pero me parece que la separación entre lo diegético y lo no diegético, pese a basarse en la teoría narrativa, siguen resultando útil para entender los distintos tipos de acción en el juego. Para conocer un buen análisis sobre cómo la narrativa se ajusta a la jugabilidad, véase Katie Salen; Eric Zimmerman (2004), *Rules of Play*, Cambridge, MIT Press, cap. 26, pág. 377-419.

buena continuidad en el juego consiste en fusionar estos actos de la manera más perfecta posible.

La superposición de estos dos ejes ortogonales –máquina y operador, diegético y no diegético– supone un intento deliberado de adoptar una teoría amplia de la acción en los juegos.⁹ Quiero dejar espacio para todo el medio del videojuego. Según este modelo, pulsar Pausa es tan importante como disparar un arma. Los engaños son tan importantes como las estrategias. Otros enfoques podrían pasar todas estas cosas por alto. Los cuatro cuadrantes de estos dos ejes aportarán la estructura para el resto del artículo. Así que aquí ofrezco cuatro momentos de acción en los juegos. Cada uno desvelará una perspectiva distinta sobre las cualidades formales del videojuego.

Proceso puro

El primer cuadrante trata sobre la máquina y la vitalidad de la materia pura. Pensemos en *Shenmue* de Yu Suzuki. Uno juega a *Shenmue* participando en su *proceso*. Se puede eliminar todo y sigue habiendo acción, un ritmo de vida delicadamente conmovedor. Se privilegia lo cotidiano, lo simple. Como en las películas de Yasujiro Ozu, la experiencia del tiempo es importante. Hay una repetición de movimientos y diálogos («Aquel día la nieve se convirtió en lluvia», repiten los personajes). Un paso conduce lenta y deliberadamente al siguiente. Hay una acumulación lenta y consecuente de experiencias.

Cuando se deja de jugar a juegos como *Shenmue*, suelen quedarse en un momento de equilibrio. No en un bucle grabado, ni en un salto, sino un estado de descanso. El juego se desplaza lentamente, moviéndose de lado a lado y otra vez hacia el centro. Se ejecuta o juega a sí mismo, quizás. El juego está en un estado ambiental, un *acto ambiental*. No todos los juegos poseen esta acción, pero cuando la tienen, pueden mantenerse en un acto ambiental de manera indefinida. Ningún estímulo importante del entorno del juego perturbará al personaje del jugador. *Grand Theft Auto III* se va por defecto al acto ambiental. Casi todos los momentos de jugabilidad de *Final Fantasy X* pueden volver momentáneamente a un acto ambiental si el jugador deja de jugar y se aleja. Pese a su reloj, *Shenmue* vuelve al acto ambiental. Las cosas continúan cambiando cuando se está en un acto ambiental, pero no cambia nada importante. No hay ninguna cuenta atrás. No se pierden puntos. Si el hecho de que pase el tiempo significa algo, entonces es que el juego no está en un estado ambiental. Llueve. El sol se pone y luego sale. Los árboles se agitan. Estos actos son un tipo de suceso perpetuo, un cuadro vivo. Los actos ambientales se distinguen de una pausa del juego mediante la existencia de micromovimientos, al igual que los pequeños mo-



Shenmue, Sega AM2, 2000

vimientos visibles descritos por Deleuze como «imagen-afección». Indican que el juego sigue desarrollándose, pero que no hay ningún tipo de jugabilidad en ese momento. El juego sigue presente, pero el jugar está ausente. Los micromovimientos suelen presentarse en forma de repeticiones pseudoaleatorias de acción memorizada del juego, o como recopilaciones ordenadas de repeticiones que se ajustan a distintas periodicidades para añadir complejidad al acto ambiental. La máquina sigue *en funcionamiento* en un acto ambiental, pero el operador está ausente. La jugabilidad vuelve a empezar en cuanto el operador vuelve al controlador. El acto ambiental es el acto de la máquina. El usuario está en suspenso, pero la máquina sigue funcionando. En este sentido, un acto ambiental es lo contrario de pulsar Pausa. Mientras la *máquina* se detiene en una pausa y el operador puede tomarse un descanso, es el *operador* el que queda

9. La distinción que establezco aquí es similar a la que sugiere Nick Montfort en su análisis de la ficción interactiva. Sus «comandos» son mis actos diegéticos del operador; sus «directivas» son actos no diegéticos del operador; sus «respuestas» son actos diegéticos de la máquina y sus «informes» son actos no diegéticos de la máquina. Véase Nick Montfort (2003), *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*, Cambridge, MIT Press, pág. 25-28.

en pausa en un acto ambiental, dejando que la máquina se mantenga en un estado de proceso puro.

El acto ambiental es una acción ejecutada por la máquina y por lo tanto emana hacia fuera, hacia el operador (asumiendo que se haya quedado para presenciaria). En este sentido, sigue la lógica de las formas tradicionalmente expresivas o representativas del arte como la pintura o el cine. El mundo del juego existe como objeto puramente estético en un acto ambiental. Puede contemplarse; está separado del mundo, es una expresión independiente. Pero siempre hay una especie de «expectación cargada» en el acto ambiental:¹⁰ es la posibilidad, la petición sutil para que vuelva el operador.

De manera similar, hay otra categoría relacionada con el acto ambiental que debería describirse en términos ligeramente invertidos. Se trata de varios interludios, transiciones y otros *machinima* que constituyen los segmentos puramente cinematográficos de un juego. James Newman usa el término «off-line» para describir estos momentos de pasividad del jugador, en oposición a los momentos «on-line» de jugabilidad real.¹¹ La mayoría de los videojuegos incorporan animación temporal y lineal en algún punto, tanto si se trata de las rápidas animaciones mostradas entre niveles en *Pac-Man* como de las secuencias de elevado presupuesto rodadas en cine en *Enter the Matrix*. Hay cierta adaptación y reutilización de escenarios, alentada por la nostalgia por los medios anteriores y el miedo a la singularidad pura del videojuego. (Como escribió McLuhan en las páginas iniciales de *Comprender los medios de comunicación*, el contenido de cualquier medio nuevo siempre es otro medio). En estos segmentos, el operador resulta momentáneamente irrelevante: en el acto ambiental faltaba el operador; aquí se olvida. Pero en vez de estar en un estado perpetuo de no-acción, los elementos cinematográficos de un juego son muy útiles y pensados, ya que llevan el peso del desarrollo de los personajes o desplazan el argumento de maneras que no pueden lograrse a través de la jugabilidad normal. Los interludios cinematográficos se dan en el mundo del juego y de alguna manera extienden el espacio o narrativa del mismo. Están fuera de la jugabilidad, pero no están fuera de la narrativa de la jugabilidad. En términos formales, los interludios cinematográficos son una clase de grotesca conversión en fetiche del juego en sí como máquina. La máquina se

pone al servicio del cine. Las escenas se representan y producen a partir de la máquina como vídeo renderizado o como acción procedimental dentro del juego. También pueden añadirse el montaje estilo Hollywood y la posproducción de sonido. Así que, irónicamente, lo que uno puede pensar que son los momentos más puramente maquinales o «digitales» en un videojuego —el hecho de deshacerse del operador y de la jugabilidad para crear *machinima* a partir de la propia máquina— son al final los aspectos menos vinculados al juego. La necesidad de la relación operador-máquina se vuelve demasiado evidente. Estos interludios cinematográficos constituyen una ventana hacia la máquina en sí, ajena e independiente.

Las acciones que se presentan en este artículo son el primer paso hacia la creación de un sistema de clasificación de la acción en los videojuegos. Dado que se dan dentro del mundo imaginario del juego y son acciones instigadas por la máquina, llamaré a esta primera categoría *actos diegéticos de la máquina*. Los aspectos materiales del entorno del juego residen en ella, al igual que las acciones de los personajes que no son jugadores. Este momento es el momento de proceso puro. La máquina está encendida y en marcha: ni más, ni menos.

Un algoritmo subjetivo

Pero, por supuesto, los videojuegos no son tan impersonales y maquinales como se plantea. El operador es tan importante para el fenómeno cibernético de los videojuegos como la máquina en sí. Así que ahora fijémonos en un momento radicalmente distinto de la acción del juego. Este segundo momento es la representación alegórica de la intervención política, el hackeo y la crítica.

El segundo momento de acción del juego remite a un proceso cuyos orígenes son espontáneos pero persigue fines deliberados. Se trata de la acción del juego como algoritmo subjetivo. Es decir, en este segundo momento, la acción del videojuego es un tipo de esquema de movimientos inductivo y diacrónico ejecutado por actores u operadores individuales.¹² Ahora estamos listos para explorar el

10. Esta expresión me la sugirió Katie Salen.

11. James Newman (2002, julio), «The Myth of the Ergodic Videogame: Some Thoughts on Player-Character Relationships in Videogames» [artículo en línea], *Game Studies*, núm. 2, <http://www.gamestudies.org/0102/newman/>, ISSN:1604-7982.

12. La forma más pura que existe de esta acción se encuentra probablemente en Maurice Blondel (1984), *Action (1893): Essay on a Critique of Life and a Science of Practice*, Notre Dame, University of Notre Dame Press. [Versión en castellano: Maurice Blondel (1996), *La acción: Ensayo de una crítica de la vida y de una ciencia de la práctica*, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos]. *Total Commitment: Blondel's «L'Action»* (1968, Washington, D.C., Corpus), de James Somerville, supone una referencia útil de segunda mano sobre el texto de Blondel. A Blondel le interesa el carácter irreductible de la acción. Hoy en día suele invocarse la palabra «interactivo» para describir la combinación de usuario y máquina, pero el concepto que tiene Blondel de la acción es más singular, está más orientado en torno a la vida individual, o lo que el denominó el todo del hombre. «¿Sí o no, tiene sentido la vida humana, y tiene el hombre un destino?». Esta pregunta sirve para iniciar el que puede que sea el análisis más extenso y concienzudo de la acción en la historia de la filosofía. «Es hacia la acción hacia donde deberíamos trasladar el centro de la filosofía», según su premisa, «porque ahí también se encuentra el centro de la vida» (pág. 3, 13). Y por lo tanto me inspiro en Blondel, pero no por las motivaciones de la acción, ni por las consecuencias de la acción, ni por las bases morales de esta o aquella acción. Esos

segundo cuadrante de acción del juego: los *actos no diegéticos del operador*.

Son acciones de configuración. Siempre las ejecuta el operador y las recibe la máquina. Suceden en el exterior del mundo del juego pero siguen formando parte del software del juego y son totalmente esenciales para poder jugarlo. Pongamos un ejemplo: el acto no diegético más sencillo del operador consiste en pulsar Pausa. Poner un juego en pausa es una acción del operador que hace que todo el juego entre en un estado de animación suspendida. La pausa procede del exterior de la máquina y suspende el juego en una burbuja temporal de inactividad. El juego se suspende por completo. No es que esté solamente en espera, como ocurre con el acto ambiental, ni que el software de la máquina haya fallado. Por lo tanto, una pausa no produce daños en el juego y siempre es reversible, aunque la máquina en sí nunca puede predecir cuándo ocurrirá. Es no diegética precisamente porque nada del mundo del juego puede explicarla o motivarla cuando sucede. Las pausas son, en realidad, lo contrario de las acciones de la máquina (por oposición a las del operador), sencillamente porque niegan la acción, aunque sólo sea temporalmente.

Otro ejemplo de acto no diegético del operador es el uso de trampas o trucos en el juego. Muchos juegos tienen trampas incorporadas en su interior. A menudo están incluidas deliberadamente en el juego para depurar o hacer pruebas y sólo se filtran al público más adelante o si los jugadores emprendedores los descubren accidentalmente. Como la pausa, la trampa es ejecutada por el operador desde fuera del mundo del juego. Afecta a cómo se juega el juego de alguna manera. Esta acción puede realizarse con el hardware, así como con Game Genie y otros complementos físicos, pero suele realizarse más a menudo a través del software del propio juego, usando una consola terminal especial o sencillamente pulsando secuencias de botones predeterminadas. También pueden aparecer atajos y trucos como resultado de añadir series de instrucciones (*scripts*) o software, como ocurre con el uso de macros en *Everquest* o con los complementos en *World of Warcraft*, o puede haber trampas directas como la capacidad para atravesar las paredes de *Counter-Strike*. La comunidad de jugadores suele desalentar el uso de trampas, ya que destruyen la jugabilidad tradicional desviándose del conjunto de reglas establecidas del juego. Pero las macros y los complementos suelen tolerarse, incluso se anima a usarlos. De manera parecida, el uso de un emulador de hardware para jugar a un videojuego puede introducir nuevos actos no diegéticos del operador (una pausa, por ejemplo), aunque no existan en el juego original.

Yendo más allá de estas observaciones iniciales sobre el acto no diegético del operador, se pueden describir dos variantes básicas. La primera se limita al área de configuración. Hay acciones de configuración en todos los juegos. Son los actos intersticiales de establecimiento de preferencias, configuración del juego, metaanálisis de la jugabilidad, acción de cargar o guardar, selección de un jugador o dos, y similares. La pausa y la trampa forman parte de esta categoría, que incluye todas las actividades anteriores, posteriores y simultáneas al juego.

Pero existe una segunda variante del acto no diegético del operador que es muy importante, y alrededor de la cual se han diseñado muchos de los juegos más destacados. Se trata de acciones de juego en las que el propio acto de configuración *se sitúa en la jugabilidad*. Son juegos orientados en torno a la comprensión y ejecución de algoritmos específicos. Todas las simulaciones de gestión de recursos, así como la mayoría de juegos de estrategia en tiempo real (ETR, o RTS en inglés) y por turnos, están diseñados de este modo. En juegos ETR como *Warcraft III*, las acciones de configuración pueden asumir mucha importancia dentro de la jugabilidad, no sólo antes de que ésta se dé, como ocurre con las acciones de configuración inicial. En *Final Fantasy X*, el proceso de configuración de diversas armas y armaduras, la interacción con el diagrama esférico o la elección de cómo se desarrollará el combate se ejecutan mediante interfaces y menús que no están dentro del mundo diegético del juego. Puede que estas actividades estén estrechamente conectadas a la narrativa del juego, pero existen en una capa informática previamente separada del escenario de juego ficticio donde se representan los personajes y la historia. Estas acciones de configuración suelen ser la esencia misma de la experiencia que tiene el operador de la jugabilidad, una demostración sencilla de que el jugar puede, aunque sólo sea unos instantes, evitar totalmente lo diegético. (Como he dicho al principio, el estatus de lo diegético va a ponerse a prueba en este artículo, y acabo de esgrimir uno de los motivos para ello). Muchos simuladores y juegos de estrategia por turnos como *Civilization III* también tienden a utilizar en gran medida actos no diegéticos del operador para la jugabilidad.

¿Pero por qué deberían los videojuegos exigir al operador que se establezca una relación estrecha con complejos algoritmos multipropósito y ejecutarlos durante la jugabilidad? Vale la pena detenerse un momento e introducir el concepto de interpretación. Para hacerlo recorro a Clifford Geertz y a su glosa del concepto de «juego profundo». En el ensayo «Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight», Geertz ofrece una expresión muy sugerente: «la cultura, un documento ac-

debates relacionados en la tradición de la filosofía analítica intentan desbaratar el estudio de la acción pura reduciéndola a otros temas, como si el estudio de las causas y los efectos pudiera arrojar luz nueva sobre el fenómeno de realizarla en sí. El libro de Blondel pretende responder, de manera no muy distinta a Descartes, una pregunta básica para el destino humano. «En mis actos», escribió, «en el mundo, dentro de mí, fuera de mí, no sé ni dónde ni qué, *hay algo*» (pág. 52). Y lo cierto es que se trata de un tema recurrente en filosofía, desde el «efecto» de los átomos de Epicuro al caer por el espacio a la «cantineña» de Deleuze y Guattari que apela a las fuerzas del caos.

tuado».¹³ Hay tres ideas entrelazadas en esta expresión: Hay cultura, pero la cultura es un *documento*, un texto que sigue las diversas lógicas de un sistema semiótico, y finalmente es un documento *actuado*. Esto sitúa la cultura en una situación muy distinta respecto a otros sistemas semióticos no actuados. (Lo cierto es que en literatura o cine hay importantes conexiones con la acción del autor, o con la estructura del discurso y sus expresiones actuadas, o con la acción de la lectura, pero *en tanto que textos* no son medios basados en la acción en el mismo sentido que lo es la cultura y, tal y como sugiero aquí, también los videojuegos. Por lo tanto, la observación de Geertz no consiste en decir que la cultura es un texto sino en decir que la *acción es un texto*. En años posteriores esta idea ha resonado mucho en los estudios culturales, sobre todo en teorías de la interpretación). En «Deep Play», Geertz describe el juego como un fenómeno que tiene significado. Debido a que jugar es un acto cultural y a que la acción es textual, el juego está sujeto a la interpretación como cualquier otro texto. El concepto de «profundidad» remite al modo en el que cuanto más igualitaria se vuelve una pelea de gallos, más impredecible y volátil puede ser el resultado. Cuanto más cerca se encuentra uno de un adversario, más probable resulta que se labren o destruyan reputaciones enteras a partir del resultado de la pelea. Así que, al identificar el juego profundo (*deep play*), Geertz demuestra cómo algo totalmente fuera del juego puede incorporarse y expresarse a través de él:

Lo que hace que la pelea de gallos balinesa sea profunda no es por lo tanto el dinero en sí, sino lo que el dinero hace que suceda, y que cuanto más dinero hay en juego más sucede: la migración de la jerarquía del estatus balinés hacia el cuerpo de la pelea... Puede que los gallos representen la personalidad de sus dueños, puede que sean espejos animales del estado psíquico, pero la pelea de gallos es —o para ser más exactos, deliberadamente se hace que sea— una simulación de la matriz social, el complicado sistema de grupos altamente corporativos que se entrecruzan y solapan —pueblos, grupos familiares, sociedades de irrigación, congregaciones de templos, «castas»— en el que viven sus devotos. Y al igual que el prestigio y la necesidad de afirmarlo, defenderlo, exaltarlo, justificarlo y, simplemente, disfrutarlo (pero no, dada la personalidad profundamente atributiva de la estratificación balinesa, de buscarlo) es quizás la fuerza impulsora central de la sociedad, también —dejando de lado los penes ambulantes, los sacrificios de sangre y los



Final Fantasy X, Squaresoft, 2001

intercambios monetarios— lo es la pelea de gallos. Este entretenimiento evidente y supuesto deporte es, tomando otra expresión de Erving Goffman, «una masacre de estatus».¹⁴

El juego es una acción simbólica para temas más amplios de la cultura. Es la expresión de la estructura. «La pelea de gallos es un modo de expresión», escribe.¹⁵ Es un vehículo estético representado para una «interpretación potente de la vida».¹⁶

13. Clifford Geertz (1973), *The Interpretation of Cultures*, Nueva York, Basic Books, pág. 10. [Versión en castellano: Clifford Geertz (1988), *Interpretación de las culturas*, Barcelona, Gedisa].

14. *Ibid.*, pág. 436. La irracionalidad aparente del «juego profundo» en la pelea de gallos va en contra del origen de la expresión, que se encuentra en Jeremy Bentham: «Arrebatadle a un hombre la cuarta parte de su fortuna y le quitaréis la cuarta parte de su felicidad, y así sucesivamente... [pero] es a esta cabeza a la que deberían achacarse los males del juego profundo. Aunque mientras se trate de dinero las oportunidades siempre son equitativas, cuando se trata de placer, siempre son desfavorables. Tengo mil libras. La apuesta está a quinientos. Si pierdo, mi fortuna disminuye la mitad; si gano, aumenta solo una tercera parte. Supongamos que la apuesta es de mil libras. Si gano, mi felicidad no se duplica con mi fortuna; si pierdo, mi felicidad queda destruida: quedo reducido a la indigencia». Véase Jeremy Bentham (1871), *Theory of Legislation*, Londres, Trubner, pág. 106.

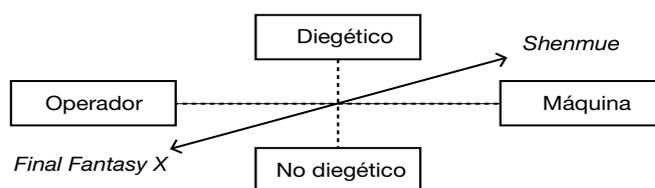
15. Geertz, *The Interpretation of Cultures*, pág. 444.

16. *Ibid.*, pág. 446.

Quiero sugerir que está ocurriendo algo muy similar en *Final Fantasy X* o *The Sims*. Los actos de configuración de los videojuegos expresan procesos en la cultura que son amplios, desconocidos, peligrosos y dolorosos, pero no los expresan directamente. «El mordisco juguetón indica la mordedura»,¹⁷ escribió Gregory Bateson, «pero no indica lo que indicaría la mordedura». Los actos de configuración son interpretaciones de la vida: la transformación de los Estados Unidos en una economía de la información desde el nacimiento de los videojuegos como medio de masas en los años setenta ha precipitado cambios masivos en la vida de las personas, sujetas a un proceso de reciclaje y reorientación hacia una nueva economía mediada por máquinas y otros artefactos informáticos. Esta transformación ha suscitado múltiples reflexiones en la obra de autores de toda clase, desde Fredric Jameson a Manuel Castells. El nuevo «equivalente general» de la información ha cambiado el modo en el que se crea y experimenta la cultura. Las mismas modulaciones cuantitativas y valoraciones numéricas exigidas por el nuevo trabajador de la información se observan así en una impresionante variedad de nuevos fenómenos culturales, desde la cultura hip-hop del *cut-up* y del *sampling* hasta las curvas de cálculo del diseño arquitectónico asistido por ordenador. Resumiendo, hoy en día vivir es aprender a usar menús. Los actos de configuración en los videojuegos no son sino una nota al pie de esta transformación general. Así que la segunda clasificación de acciones de juego que he propuesto, los actos no diegéticos del operador, sigue la misma lógica revelada en el análisis que hace Geertz de la pelea de gallos balinesa o, de hecho, la interpretación que hacía Marx del trabajo social: al igual que el producto conlleva en su interior un mapa para entender todas las contradicciones mayores de la vida en el capitalismo, y al igual que la pelea de gallos es un lugar para representar diversos dramas de relaciones sociales, estos actos no diegéticos del operador en los videojuegos son una alegoría de la estructura algorítmica en la cultura informática actual. Los videojuegos interpretan realidades sociales y las convierten en una estructura jugable.

Teniendo en mente estos dos momentos de acción del juego, uno puede empezar a vislumbrar los primeros pasos hacia un sistema de clasificación. El primer momento de acción del juego reveló actos diegéticos de la máquina, mientras que el segundo reveló actos no diegéticos del operador. Ahora puedo unir los dos primeros ejes en el esquema de clasificación, emparejando lo diegético en oposición a lo no diegético y la máquina en oposición al operador.

Por lo tanto, los dos primeros momentos de acción del juego exploran una de las relaciones en diagonal de este diagrama. (Algunas de las otras relaciones de este diagrama se examinarán en breve). La primera relación en diagonal es entre (1) la experiencia de acción de estar a disposición de reglas de información abstractas (la atmósfera



del acto ambiental en *Shenmue*) y (2) la experiencia de acción de estructurar el juego subjetivo, de trabajar con reglas y configuraciones (configurar y ejecutar planes en *Final Fantasy X*). Un movimiento emana hacia fuera desde la máquina, mientras que el otro avanza hacia el interior de la máquina. Uno de ellos aborda el proceso de la informática y el otro aborda la informática del proceso. Como ocurre con *Shenmue*, el carácter ingenioso de juegos como *Myst* o *Ico* reside en su capacidad para atraer los deseos del operador en una especie de poesía del algoritmo. La experiencia del ambiente, del no-juego, siempre está llamando en *Ico*. Aunque no haya juego, el operador aproxima su experiencia a los ritmos reales de la máquina. De este modo, los deseos del operador se someten a un estado de sumisión a manos de los deseos de la máquina. Esta misma fascinación masoquista resulta evidente en *Myst*. Uno no juega a *Myst* tanto como se somete a él. Sus complicados puzzles y espléndidos renderizados logran resultados equivalentes en este sentido. Pero en *Warcraft III* o *Civilization III* o en cualquier juego de simulación y ETR, se da la experiencia de acción contrapuesta: en vez de penetrar en la lógica de la máquina, el operador se cierne sobre el juego, un paso detrás de su diégesis, dedicándose a toquetear botones y ajustar menús. En vez de mostrarse sumiso, se habla de «juegos tipo Dios». En vez de experimentar el algoritmo como algoritmo, se *representa* al algoritmo. En ambos casos, el operador posee una relación definida con la



Ico, Sony Computer Entertainment, 2001

17. Gregory Bateson (1972), «A Theory of Play and Fantasy», en: *Steps to an Ecology of Mind*, Chicago, University of Chicago Press, pág. 180. [Versión en castellano: Gregory Bateson (1993), *Una unidad sagrada: pasos ulteriores hacia una ecología de la mente*, Barcelona, Gedisa].

informática, pero la cuestión es de qué se compone esta relación. *Shenmue* es una experiencia informática desde dentro, mientras que *Final Fantasy X* es una experiencia informática desde arriba. Pero aún mantengo los ejes de mi diagrama: *Shenmue* es ante todo un juego jugado por una máquina, mientras que *Final Fantasy X* es ante todo un juego jugado por un operador; y de manera similar, *Shenmue* sitúa la jugabilidad sobre todo en el espacio diegético, mientras que *Final Fantasy X* sitúa la jugabilidad sobre todo en el espacio no diegético.

El dromenon

He esperado hasta llegar a este punto para abordar directamente los conceptos gemelos de «jugar» (*play*) y «juego» (*game*), puede que arriesgándome mucho, para transmitir la utilidad limitada de ambos términos. Tal y como he afirmado al principio, un juego es una actividad definida por reglas en la que los jugadores tratan de alcanzar alguna clase de objetivo. En lo que respecta a *jug*, es uno de los conceptos sobre el que menos se ha teorizado, pese a ser tan importante en la actividad humana.¹⁸ La obra de Huizinga en los años treinta, que culmina en su libro *Homo ludens*, y el libro de 1958 de Caillois *Los juegos y los hombres* analizan el acto de jugar como fenómeno social y cultural.

Jugar es una actividad u ocupación voluntaria ejecutada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según reglas libremente aceptadas pero absolutamente vinculantes, cuyo objetivo se encuentra en sí mismo y está acompañado por una sensación de tensión, placer y la conciencia de que es «distinto» de la «vida ordinaria».¹⁹

Esta definición de Huizinga es la síntesis de sus observaciones sobre la naturaleza del juego: que es libre, que no forma parte de la vida ordinaria, que está aislado en el tiempo y el espacio, que crea orden (en forma de reglas) y que fomenta la formación de comunida-

des de jugadores. Revelando una deuda intelectual insólita con el libro anterior, Caillois (que era de izquierdas y amigo de gente como George Bataille; Huizinga era un historiador cultural de la vieja escuela) está de acuerdo casi punto por punto con Huizinga en su definición de *jug* (*play*): «Parece ser una actividad que es (1) libre, (2) separada, (3) incierta, (4) improductiva, (5) regulada y (6) ficticia.»²⁰

Huizinga intenta que el juego se considere una parte de la vida humana en sus múltiples detalles. Defiende que se haga una conexión directa entre juego y cultura, que el juego no es simplemente algo que existe en la cultura, sino que por el contrario la cultura surge en y a través del juego. «Tenemos que concluir», escribe, «que la civilización es, en sus primeras fases, jugada. No procede *del* juego como un bebé que se separa del útero: surge *en* y *como* juego, y nunca sale de él», o antes, en el texto: «La cultura surge en forma de juego... Se juega desde el principio mismo».²¹ Pero al mismo tiempo, Huizinga presta escasa atención a los detalles materiales de uno u otro momento determinado del juego. En vez de eso toma como centro el concepto de juego, despojándolo de cualquier elemento que no sea esencial. Su planteamiento es que nunca se debe empezar asumiendo que el juego se define a través de algo que *no* es el juego,²² y por lo tanto el juego se convierte para Huizinga en algo no asignado y separado, articulado en su forma esencial pero rara vez en su forma real como juego (*game*) o medio. Al final, para Huizinga es la irreductibilidad misma del juego (*play*) —su pureza natural— lo que hace que resulte menos útil para un análisis de la especificidad de los videojuegos como medio. Su libro se aparta tanto del medio que sólo puede indicar un camino a seguir, sin ofrecer un enfoque central.

Aunque Huizinga y Caillois suelen estar de acuerdo en la cuestión del juego, lo que los distingue es lo siguiente: Caillois va más allá de la definición formal de juego, ya que afirma que se «opone a la realidad», y avanza para describir las «características únicas e irreducibles» de los juegos en su «multitudinaria e infinita variedad».²³ Es en este enfoque más materialista donde Caillois se siente más cómodo. A continuación bosqueja cuatro tipos básicos de juegos (competitivos, de azar, de imitación y de pánico o «vértigo»), cada uno de los cuales

18. De hecho, para Schiller, el impulso lúdico es sinónimo de la libertad moral del hombre y su experiencia estética. Véase en particular las cartas 14 y 15 de Friedrich Schiller (1967), *On the Aesthetic Education of Man*, Oxford, Oxford University Press. [Versión en castellano: Friedrich Schiller (1990), *Kallias: cartas sobre la educación estética del hombre*, Rubí, Anthropos].

19. Huizinga, *Homo Ludens*, pág. 28. Un resumen un poco más detallado del concepto aparece con anterioridad en el libro: «Al sintetizar las características formales del juego podemos considerarlo una actividad libre que se sitúa de manera bastante consciente fuera de la vida "ordinaria" al "no ser serio", pero que al mismo tiempo absorbe al jugador de manera intensa y completa. Es una actividad que no está conectada con ningún interés material y no proporciona ningún beneficio. Se desarrolla dentro de sus propios límites establecidos de tiempo y espacio, de acuerdo a reglas fijadas y de manera ordenada. Promueve la formación de grupos sociales que tienden a rodearse de secretismo y a recalcar sus diferencias respecto al mundo común mediante el disfraz u otros medios» (pág. 13).

20. Caillois, *Man, Play and Games*, pág. 43. Aparece una definición más ampulosa en las páginas 9-10.

21. Huizinga, *Homo Ludens*, pág. 173, 46.

22. «Todas estas hipótesis [inaceptables] tienen una cosa en común: parten de la suposición de que el juego debe servir a algo que no es el juego.» Huizinga, *Homo Ludens*, pág. 2.

23. Caillois, *Man, Play and Games*, pág. 10, 11.

fluctúa por un continuo que va de la improvisación caprichosa a estar constreñido por reglas. Y, a diferencia de Huizinga, Caillois no duda en mencionar juegos reales, así como actividades lúdicas, y agruparlas según diversos rasgos. Así que Caillois habla también del fútbol y la ruleta, de volar cometas y de las ferias ambulantes.

Pero lo que Huizinga y Caillois tienen en común, y lo que limita su utilidad sólo al momento presente de acción en los juegos, es que ambos se centran de manera específica en la experiencia del individuo durante el juego. Como sociólogos, privilegian de manera natural lo humano sobre lo tecnológico: jugar es una «ocupación» o «actividad» de los humanos (y también de algunos animales). Como teóricos del juego, consideran de manera natural que la ausencia de juego es algo que queda aparte. Esto está bien para entender el juego en general, pero sólo sirve en parte para entender los videojuegos como un medio histórico concreto con cualidades tangibles y definidas. Ya he descrito cómo en el acto ambiental la jugabilidad queda básicamente suspendida, pero, ¿significa esto que el acto ambiental no forma parte de lo que significa jugar a un videojuego? O también he descrito el uso de trucos y trampas como actos no diegéticos del operador, que tanto Huizinga y Caillois dirían que amenazan por definición el juego (los tramposos son «aguafiestas», afirma Huizinga), pero, ¿significa esto que los trucos y las trampas no forman parte de lo que significa jugar a un videojuego? Si el objeto de análisis es un medio en su totalidad, ¿deben considerarse solamente aquellos aspectos del medio que se asemejen a jugar a un juego? Un enfoque semejante otorga una comprensión simple y llana de *jugar* o de *juego*, pero, al hacerlo, ignora los ingentes detalles del medio en general. Así que, para llegar a una definición de los videojuegos, hay que tomar el concepto de juego de Huizinga y Caillois y considerar que está realmente incrustado dentro de las máquinas de juego algorítmicas.²⁴ Este enfoque distinto, más próximo al estudio de los medios que a la antropología cultural, trata de retroceder partiendo del material disponible, abordando el medio en su totalidad en vez de como si fuera una ejemplificación de un elemento específico de la actividad humana. Sólo entonces se pueden empezar a cribar las distintas trazas y los efectos de la esfera de los videojuegos para llegar a un marco adecuado para interpretarla. Es por este motivo por el que no empiezo este artículo con Huizinga y Caillois, como harían diversos enfoques, sino que los sitúo en este tercer momento, en la intersección del agente jugador y el espacio diegético de la jugabilidad.

Este tercer momento ilumina la acción siguiendo la definición más convencional de ésta, como los movimientos deliberados de un indivi-

duo. En este contexto la interpretación que hace Huizinga del elemento lúdico en las representaciones sagradas resulta reveladora:

El rito es un *dromenon*, que significa «algo actuado», un acto, una acción. Lo que se representa, o el material de la acción, es un *drama*, que vuelve a significar acto, acción representada en un escenario. Semejante acción puede darse como actuación o competición. El rito o «acto ritual» representa un suceso cósmico, un evento en el proceso natural. La palabra «representa», no obstante, no sirve para explicar el significado exacto del acto, al menos no en sus connotaciones más amplias y modernas, ya que en este caso «representación» es realmente *identificación*, la repetición mística o *re-presentación* del evento. El rito produce el efecto de que más que *mostrarse figurativamente se reproduce realmente* en la acción. Por lo tanto, la función del rito está lejos de ser meramente imitativa: hace que los fieles participen en el propio suceso sagrado.²⁵

La representación consiste en volver a mostrar figurativamente una acción, sugiere Huizinga, mientras que jugar es un efecto reproducido *en* la acción. El *dromenon*, el acto ritual, resulta por lo tanto útil para comprender el tercer momento de la acción del juego: el acto diegético del operador. Es el momento de acción directa del operador dentro del mundo imaginario de la jugabilidad y la parte de mi esquema que más coincide con Huizinga y Caillois.

Los actos diegéticos del operador son diegéticos porque tienen lugar dentro del mundo de la jugabilidad; son actos del operador porque son perpetrados por el jugador del juego en vez de por el software o cualquier otra fuerza exterior. Los actos diegéticos del operador aparecen en forma de *actos de movimiento* o *actos expresivos* (dos categorías que más bien son variaciones de un mismo tema que categorías mutuamente excluyentes). Para decirlo llanamente, los actos de movimiento cambian la posición u orientación física del entorno del juego. Esto puede significar que la posición del personaje del jugador se traslade en el mundo del jugador o que la mirada del personaje del jugador se desplace de manera que se hagan visibles nuevas zonas del mundo del juego. Los actos de movimiento suelen realizarse usando un *joystick* o mando analógico, o cualquier clase de controlador de movimiento. En muchos videojuegos, los actos de movimiento se dan con el movimiento del personaje del jugador: correr, saltar, conducir, bombardear, agacharse, etc.; pero también, en juegos como *Tetris*, en los que el jugador no tiene un avatar como personaje en sentido estricto, sigue habiendo actos de movimiento en forma de traslación espacial, rotación, apilamiento y entrelazado de los elementos del juego.

24. En un guiño a la sencilla división de periodos de Huizinga del *Homo sapiens* al *Homo faber* y luego al *Homo ludens*, Vilém Flusser subraya la eventual transformación del juego en términos algorítmicos usando la palabra «programa»: «El nuevo ser humano ya no es un hombre de acción sino un jugador: *Homo ludens* en oposición a *Homo faber*. La vida ya no es una obra dramática (*drama*) para él, sino una actuación (*performance*). Ya no se trata de una acción sino de una sensación. El nuevo ser humano no desea hacer o tener sino experimentar. Desea experimentar, conocer y, por encima de todo, disfrutar. Y ya no le interesan las cosas, no tiene problemas, sino programas». Vilém Flusser (1999), *The Shape of Things*, Londres, Reaktion, pág. 89.
25. Huizinga, *Homo Ludens*, pág. 14-15.



Tony Hawk's Pro Skater 4, Neversoft, 2002

Pero, de manera paralela a este acto, en la jugabilidad del operador hay un tipo de acto de juego que, sencillamente, remite a la *expresión* del jugador. Incluso un solo clic de ratón cuenta. Se trata de acciones como seleccionar, recoger, coger, rotar, desbloquear, abrir, hablar, examinar, usar, disparar, atacar, arrojar, aplicar, escribir, exteriorizar emociones. Los actos expresivos pueden ser bastante unidimensionales en ciertos géneros de juegos (el acto expresivo de disparar en *Quake* o *Unreal*, por ejemplo), o altamente complejos, como en el caso de la selección y combinación de objetos en juegos de estrategia o aventura.

Algunos juegos añan estos actos expresivos diversos. En *Metroid Prime*, disparar el arma se usa tanto para atacar como para abrir puertas. De hecho, estos actos son equivalentes como experiencias: ambos impulsan un deseo expresivo hacia fuera partiendo del personaje del jugador, dirigido a objetos del mundo que se consideran accionables. Que un acto expresivo abra una puerta y otro mate a un personaje que no juega resulta insignificante desde la perspectiva de la acción del juego. Lo que importa es conectar el agente actor (el personaje del jugador) y el objeto accionable.

No todo lo que hay en un juego resulta accesible para el acto expresivo. Hay objetos accionables y otros que no lo son. Además,

los objetos pueden modificar su estatus accionable. Por ejemplo, un esclavo alienígena de *Half-Life* resulta accionable cuando está vivo y no accionable cuando lo matan, o una mina de oro en *Warcraft III* resulta accionable cuando produce pero no cuando se derrumba. Los objetos accionables pueden presentarse en forma de botones, bloques, llaves, obstáculos, puertas, palabras, personajes que no juegan y demás. Así que en un juego textual como *Adventure*, los objetos accionables se presentan como nombres concretos de objetos de acción a examinar o utilizar, mientras que en *Metroid Prime* los objetos accionables suelen revelarse al operador a través del visor de escáner, o en *Deus Ex* los objetos accionables se destacan a través de la HUD. Los objetos no accionables son paisajes inertes. Por mucho que uno se esfuerce no obtendrá resultados de objetos no accionables. La capacidad de accionar objetos queda determinada cuando se diseñan los niveles del juego. Ciertos objetos se crean como masas inertes, mientras que otros están vinculados a funciones específicas en el juego que producen respuestas de acción. (Durante el diseño de niveles, también se especifican algunos actos de la máquina, como los puntos de creación de entidades o *spawn points*, las luces, los *shaders* y peligros). Los objetos disponibles del acto expresivo tienden a tener distintos niveles de importancia para distintos géneros de juegos. Los juegos de aventuras como *The Longest Journey* exigen estar muy atento al estatus de los objetos en el campo visual. Pero en los juegos de ETR o en juegos de disparo en primera persona, descubrir la capacidad de accionar objetos nuevos no es un objetivo prioritario de la jugabilidad, sino que estos géneros se basan en la interacción con objetos de acción conocidos, comúnmente una combinación de munición, *health packs* y monstruos.

El debate sobre los actos diegéticos del operador, y el anterior sobre la vertiente no diegética, puede documentarse a través de una especie de exploración arqueológica del diseño del controlador del juego. Los controladores del juego generan estas dos clases de actos a través de botones, mandos, disparadores y otros dispositivos de entrada. Así que aunque existe una forma imaginativa del acto expresivo dentro de la diégesis del juego, también hay una forma física del mismo acto. En un juego de PC como *Half-Life*, los actos del operador se inscriben literalmente en varias zonas del teclado y el ratón. El movimiento de la bola del ratón está dedicado a actos de movimiento, pero los botones del ratón son para actos expresivos. Del mismo modo, ciertos grupos de teclas del teclado (A, W, S, D, *Espacio* y Ctrl) son para actos de movimiento, mientras que otros (R, E, F) son para actos expresivos. Pero esta inscripción física también es variable. Aunque ciertos botones del controlador, como los botones *Empezar* y *Seleccionar* de la Playstation, se utilizan de manera casi exclusiva para actos no diegéticos del operador, este tipo de botones suelen tener una doble función, ya que poseen una utilidad cuando se dan determinadas lógicas del juego y una utilidad distinta cuando se dan otras. Por ejemplo, el *joystick* Atari 2600, un controlador relativamente

sencillo con botón y mando direccional, debe facilitar todos los actos del operador durante el juego.

El juego de la estructura

En «La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas», Jacques Derrida se centra en el concepto de juego. Escribe sobre cómo las cosas «entran en juego» y remite a «el *juego* de la estructura» o el «juego del significado» o incluso simplemente «el juego del mundo».²⁶ O en *La diseminación*, escribe sobre el «juego de una sintaxis» o el «juego» de «una cadena de significados».²⁷ Así que a un nivel básico, el juego es sencillamente para Derrida la manera en que se dan lingüísticamente las cosas, cómo, en un sentido general, resulta que suceden. Pero el concepto es más sofisticado de lo que pueda parecer, ya que se dirige a la naturaleza misma del lenguaje. Tras citar a Claude Lévi-Strauss acerca de la imposibilidad práctica de comprender totalmente el lenguaje, ya que uno nunca puede repetir de manera precisa el discurso de un pueblo sin tener en cuenta de manera exhaustiva cada palabra dicha en el pasado, las palabras que circulan hoy en día, así como todas las palabras que vendrán, Derrida aprovecha esta búsqueda inútil de la totalidad para explicar más a fondo el sentido que da a la palabra «juego».

Por lo tanto, la totalización se define a veces como algo *inútil*, y a veces como algo *imposible*. Esto se debe sin duda al hecho de que hay dos modos de concebir el límite de la totalización. Y vuelvo a afirmar que estas dos determinaciones coexisten de un modo no expresado en el discurso de Lévi-Strauss. La totalización puede considerarse imposible al estilo clásico: uno remite entonces al esfuerzo empírico de un sujeto o un discurso limitado que suspira inútilmente por una riqueza infinita que nunca dominará. Hay demasiado y más de lo que uno puede afirmar.

Entonces Derrida pasa a hablar del juego.

Pero la no totalización puede determinarse también en otro sentido: ya no desde el punto de vista de un concepto de finitud que relega a lo

empírico, sino desde el punto de vista del concepto de *juego* [*jeu*]. Si la totalización ya no tiene ningún sentido, no es porque la infinitud de un campo no pueda cubrirse con una mirada finita o un discurso finito, sino porque la naturaleza del campo —es decir, el lenguaje y un lenguaje finito— excluye la totalización: este campo es en efecto el de un *juego* [*jeu*], es decir, un campo de infinitas sustituciones en el cierre de un grupo finito. Este campo sólo permite estas sustituciones infinitas porque es finito, es decir, porque en vez de ser un campo inconmensurable, como en las hipótesis clásicas, en vez de ser demasiado amplio, le falta algo: un centro que atraiga y sitúe el juego de sustituciones. Se podría decir —usando de manera rigurosa esa palabra cuyo escandaloso significado siempre se desdibuja en francés— que este movimiento de juego, permitido por la falta, la ausencia de centro u origen, es el movimiento de *suplementariedad*.²⁸

Por consiguiente, el campo del lenguaje no es cuantitativo, sino *cualitativamente* inadecuado. No se trata de ampliar el campo sino de renovarlo internamente. Este proceso de reconstrucción es lo que Derrida llama el movimiento de juego.²⁹ Usando la lógica de la *suplementariedad*, el juego reorganiza el campo, no para crear una nueva totalidad sino para reforzar una especie de estado de permanente ausencia de totalidad o «no totalización». El juego es una especie de agitación permanente del campo, un movimiento generativo que llena la estructura en sí, que la compensa, pero que también la complementa y la mantiene. «El juego transformador», escriben Katie Salen y Eric Zimmerman, «es un tipo especial de juego que se da cuando el movimiento libre del juego altera la estructura más rígida en la que tiene lugar».³⁰ Derrida describe esta agitación generativa de la siguiente manera:

El juego es la alteración de la presencia... Volcada hacia la pérdida o presencia imposible del origen ausente, la temática estructuralista de la inmediatez rota [de Lévi-Strauss] es por lo tanto el lado rousseauniano de las ideas del juego, enristecido, *negativo*, nostálgico y culpable, cuyo reverso sería la *afirmación* nietzscheana, la afirmación dichosa del mundo en juego y la inocencia al devenir, la afirmación de un mundo de signos sin culpa, sin verdad, y sin origen que se ofrece a una interpretación activa. *Esta afirmación determina por lo tanto el no centro más que una pérdida*

26. Jacques Derrida (1978), *Writing and Difference*, Chicago, University of Chicago Press, pág. 280, 278, 281, 292. [Versión en castellano: Jacques Derrida (1989), *La escritura y la diferencia*, Rubí, Anthropos]. El término francés *jeu* se traduce como «juego» (*play* o *game*), o como se podría decir hoy en día, *gaming*.

27. Jacques Derrida (1981), *Dissemination*, Chicago, University of Chicago Press, pág. 194, 95. [Versión en castellano: Jacques Derrida (1975), *La diseminación*, Madrid, Fundamentos].

28. Derrida, *Writing and Difference*, pág. 289 (traducción modificada por el autor).

29. «Si se sigue la línea de pensamiento que va de Heráclito pasando por Nietzsche a Deleuze y Derrida», escribe McKenzie Wark, «quizás sería preferible decir que el juego es un movimiento libre que puede engendrar estructuras más rígidas. En otras palabras, el juego no es la condición previa para jugar, sino que jugar es la condición de posibilidad del juego. Brian Massumi lo argumenta de manera muy convincente en su obra *Parables of the Virtual*». Véase McKenzie Wark (2004), «Designer Playtime», reseña del libro *Rules of Play*, de Katie Salen y Eric Zimmerman [reseña en línea], *Rhizome Digest*, 5 de enero, <http://rhizome.org/editorial/digest/?msg=00095>, ISSN: 1525-9110.

30. Salen; Zimmerman, *Rules of Play*, pág. 305.

del centro. Y juega sin garantías. Porque hay un juego *seguro*: el que está limitado a la *sustitución de piezas presentes, dadas y existentes*. Por absoluta casualidad, la afirmación también se rinde a la indeterminación *genética*, a la aventura *seminal* del rastro.³¹

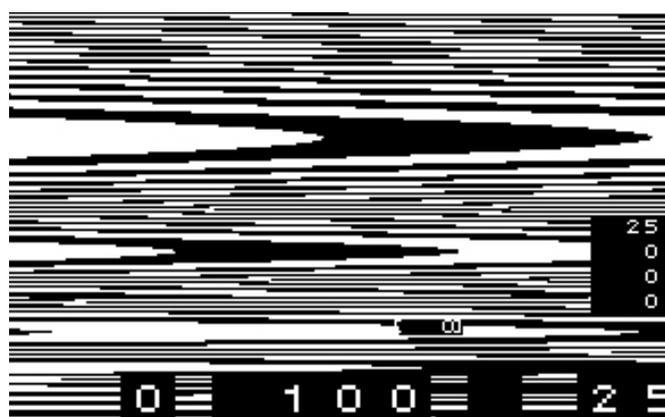
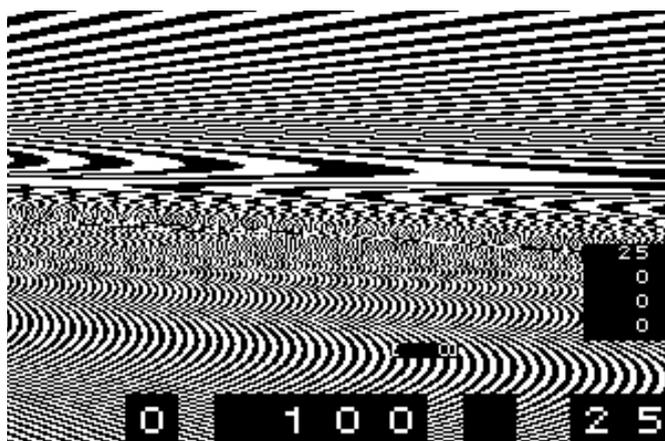
Así que aunque es uno de sus términos más valorados, Derrida no llega a explicar el juego, sino más bien el uso del concepto de juego para explicar la naturaleza de algo más, concretamente la estructura del lenguaje. La palabra es lo bastante afortunada como para situarse junto a otro concepto privilegiado de Derrida: en esta sección se empareja con el suplemento y el rastro. Y en *La diseminación*, el concepto de juego se describe con pinceladas tan amplias y de manera tan cercana a la propia escritura que un término se podría intercambiar fácilmente por otro. Tras describir la relación entre lo lúdico y lo serio en Platón, Derrida observa: «En cuanto cobra vida y accede al lenguaje, el juego *se borra como tal*. Al igual que la escritura debe borrarse a sí misma ante la verdad y similares. Lo importante es que en no *hay ningún como tal* cuando se trata de la escritura y el juego».³² El juego es, en este sentido, decisivo tanto para el lenguaje como para el significado, aunque se borre en el acto de dar vida a estos últimos conceptos.

Así se cierra el círculo. Para Huizinga, el juego permanecía como un concepto completamente axiomático, que no podía reducirse a nada más primitivo desde el punto de vista fenomenológico. Pero para Geertz, el concepto puro se somete a los rigores de la lectura atenta, como cualquier otra forma textual. Y ahora con Derrida se vuelve al concepto de juego como puro positivismo. Si el objetivo de Geertz es la interpretación de juego, entonces el de Derrida es el juego de la interpretación. El juego saca a relucir para Derrida un cierto sentido de agitación o ambigüedad generativa, un modo de avanzar alegremente sin estar limitado por las estructuras retrógradas de pérdida o ausencia. Y como la asociación que hace Blondel de la verdad con la acción, Derrida trató de reemplazar la llamada verdad textual con las tensiones generativas de la lectura activa.

Ahora estamos listos para plantearnos el cuarto tipo de acción de juego, la de los *actos no diegéticos de la máquina*. Son acciones realizadas por la máquina y que participan de la experiencia completa del juego, pero que no están contenidas en una concepción limitada del mundo de la jugabilidad. Esta es la categoría más interesante. En ella se incluyen fuerzas internas como *power-ups*, objetivos, estadísticas de puntuaciones más altas, ajuste dinámico de la dificultad (ADD o DDA en inglés), la HUD y *health packs*, pero también fuerzas externas ejercidas (a sabiendas o no) por la máquina, como fallos de software, recuentos bajos de polígonos, suspensiones temporales, caídas del servidor, y retrasos en la red. Hablo de «concepción limitada» porque de hecho muchos actos no diegéticos de la máquina como *power-*

ups o *health packs* se incorporan directamente a la narrativa de necesidades en el juego, de manera que la línea que separa lo que es diegético y lo que no se vuelve bastante difusa.

El acto no diegético de la máquina más emblemático del juego es el «game over», el momento de la muerte en el juego. Aunque está determinado en parte por la actuación del operador, o ausencia de la misma, los actos de muerte son impuestos fundamentalmente por el propio juego, como respuesta a sus acciones y por encima de la capacidad competitiva del operador. Un acto de muerte es el momento en el que el controlador deja de aceptar la jugabilidad del usuario y básicamente se apaga (al menos temporalmente, hasta que el juego pueda pasar a un menú o vuelva directamente a la jugabilidad). Este momento suele coincidir con la muerte del personaje jugador del operador dentro del entorno del juego (o cuando se violan reglas concretas, como cuando se cancelan misiones en *Splinter Cell*). Los juegos creados por Jodi son experimentos perfectos sobre actos no diegéticos de la máquina en general y actos de muerte en particular. Es



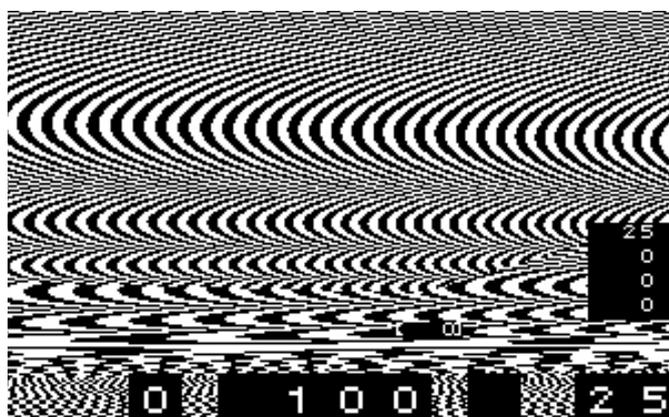
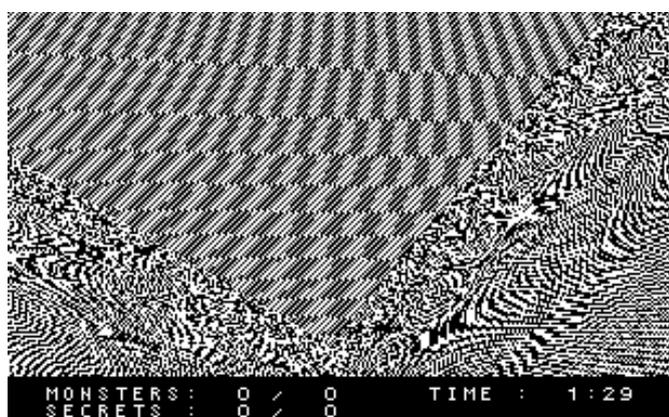
Jodi, *Ctrl-Space*, 1998-1999. Reproducido con permiso de Jodi.

31. Derrida, *Writing and Difference*, pág. 292 (traducción modificada por el autor).

32. Derrida, *Dissemination*, pág. 156-157.

una exaltación del código de la máquina en sí, con toda su ilegibilidad, sus interrupciones, su irracionalidad e impersonalidad. Jodi son lo que Huizinga llama unos aguafiestas, lo que significa que sus juegos se desvían intencionadamente del orden encantador creado por el juego:

Dentro del escenario de juegos reina un orden absoluto y peculiar. Nos encontramos con otro rasgo muy positivo del juego: crea orden, es orden. Introduce en un mundo imperfecto y en la confusión de la vida una perfección temporal, limitada. El juego exige orden absoluto y supremo. Cualquier desviación, por mínima que sea, «arruina el juego», le priva de su personalidad y hace que pierda todo el valor... El juego arroja un hechizo sobre nosotros, es «encantador», «cautivador».³³



Jodi, *Ctrl-Space*. Reproducido con permiso de Jodi.

Cito este pasaje para destacar el fuerte desacuerdo entre la postura de Huizinga y la de Derrida (o Jodi, si uno fuera lo bastante insensato como para pedirles que adoptaran una postura respecto a las cosas). En Huizinga se encuentra la noción de que el juego debe

crear orden en algún sentido, pero en Derrida la noción de juego es precisamente la desviación del orden, o más aún, la incapacidad perpetua para lograr el orden, y por lo tanto en principio nunca la desea. Hay que reconocer que el «game over» de un juego no es *afirmativo*, por usar la terminología nietzscheana de Derrida, sino que decididamente descentra, situando al jugador en un estado temporal de invalidez y sumisión.

El acto de muerte forma parte, adecuadamente situado, del primer tipo de actos no diegéticos de la máquina, al cual llamaré *acto de inutilización*. Estas acciones son todas aquellas agresiones o deficiencias del juego procedentes de fuera de su mundo y que de alguna manera influyen negativamente en él. Pueden ser fatales o temporales, necesarias o innecesarias. Así, tal y como se ha mencionado, se incluyen los fenómenos siguientes: choques, recuentos bajos de polígonos, *bugs*, ralentizaciones, suspensiones temporales y retraso en la red. Ninguna acción resulta más irritante para el jugador que éstas. Siguiendo a Huizinga, estas acciones poseen la capacidad de destruir el juego desde fuera, de inutilizar su lógica. Pero, al mismo tiempo, a menudo constituyen la categoría más esencial de actos de juego, ya que tienen la capacidad de definir los límites externos de su estética, el grado cero de un medio entero.

El segundo tipo de acto no diegético de la máquina comprende aquellas acciones ofrecidas por la máquina que enriquecen la jugabilidad del operador en vez de degradarla. Estas acciones deberían llamarse *actos de habilitación*. Son totalmente esenciales para que el tiempo de ejecución de la jugabilidad transcurra con fluidez. Con el acto de habilitación, la máquina del juego concede algo al operador: información, aumento de velocidad, invulnerabilidad temporal, una vida extra, incremento de la salud, un portal de teletransporte, puntos, dinero en efectivo, o cualquier otra bonificación. Por lo tanto, la recepción o uso de los elementos anteriormente mencionados —*power-ups*, objetivos, la HUD (excluyendo cualquier elemento de entrada) y *health packs*— constituyen actos de habilitación. La funcionalidad de los objetos, o su *accionabilidad*, deben tenerse en cuenta al plantearse el estatus de los actos de habilitación. En este acto no se incluyen los objetos inertes. Esta categoría es la que más claramente se contrapone a la de los actos diegéticos del operador comentados previamente.

Puede que sea importante señalar que, aunque muchos de estos actos de habilitación constituyen el centro de la mayoría de los juegos, mantienen una relación incómoda con el mundo diegético del juego. De hecho, muchos objetos de habilitación de los juegos están integrados a la perfección en el mundo del juego usando alguna clase de truco o disfraz —lo que Eddo Stern denomina «artefactos metafóricamente conectados»—,³⁴ como sucede con las grabadoras de

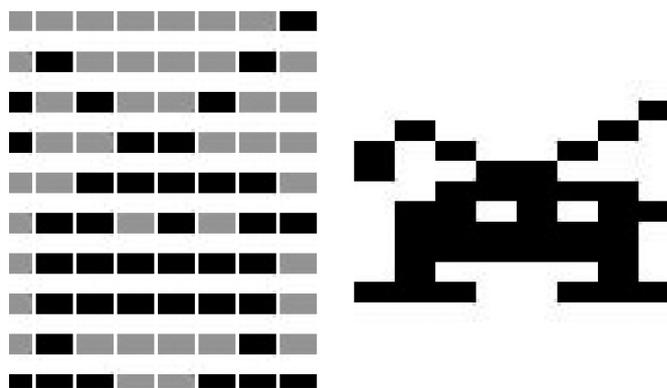
33. Huizinga, *Homo ludens*, pág. 10.

34. Eddo Stern (2005), *A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games* [artículo en línea], [fecha de consulta: 25 de abril de 2005], http://www.eddostern.com/texts/Stern_TOME.html.

voz usadas como estaciones de parada en *The Thing* o las estaciones de recarga del traje HEV que añaden salud en *Half-Life* (o incluso se borran del mundo de objetos del juego, como ocurre con el acto de apoyarse contra la pared para recuperar salud en *The Getaway*). Por lo tanto, el comando «xyzyzy» de *Adventure*, que teletransporta al personaje del jugador a y desde la base principal, técnicamente es un acto no diegético de la máquina, pero su estatus no diegético está encubierto por la narrativa del juego, que insiste en que el comando es un hechizo mágico. Por lo tanto, aunque no es diegético, el comando coopera con la diégesis en vez de cuestionarla. Se da la misma lógica *xyzyzy* en los taxis de *Vice City* que, después de que muera el personaje del jugador, lo transportan de vuelta a la misión anterior. Este agujero a través del espacio y el tiempo revela la tensión a menudo presente en los juegos en los que se utilizan objetos diegéticos como máscara para encubrir funciones de juego no diegéticas (pero necesarias).

Más allá de los actos de inutilización y habilitación, existe una categoría adicional de actos no diegéticos de la máquina que merece la pena mencionar. Se trata de todas aquellas *encarnaciones maquinales* que emanan del juego hacia el exterior para ejercer su propia lógica sobre la forma del juego. Por ejemplo, el diseño gráfico de los alienígenas en la versión para Atari 2600 de *Space Invaders* es una encarnación directa de cómo un byte de datos, equivalente a ocho bits *cero* o *uno*, puede representarse como una tira de ocho píxeles que se encienden o apagan. Los invasores alienígenas no son más que una tira de bytes apilados.³⁵ Las matemáticas se vuelven visibles.

La forma y el tamaño de Mario en la versión NES de *Super Mario Bros* está determinada no solamente por la intervención artística o la lógica narrativa sino también por las especificaciones de diseño del microchip 6502 de 8 bits que hace funcionar el software del juego. Sólo puede escribirse un número limitado de colores en una pantalla NES a la vez, y por lo tanto el diseño de Mario sigue la lógica de la máquina usando solamente colores concretos y paletas concretas. Pero no se trata de determinismo simple a escala macro de lo que existe a escala micro. También se dan otras influencias procedentes de la lógica informática que afectan a la naturaleza de ciertas acciones del juego. Uno de los ejemplos es la programación multihilo y orientada a objetos que crea las condiciones de posibilidad para que se produzcan ciertos resultados formales en el juego. Cuando uno juega a *State of Emergency*, el efecto multitudinario de causar disturbios es una acción formal representada por el juego en la experiencia de la jugabilidad e incorporada a la narrativa del juego. Pero el rasgo formal de aglomerarse como tal sigue siendo no diegético en la medida en que fundamentalmente tiene su origen en la actual lógica informática (emergencia, redes sociales, vida artificial, etcétera) en



Alienígena de *Space Invaders* representado como pila de diez bytes

vez de en cualquier elemento necesario de la narrativa, que está pensada para «explicar» e incorporar esta fuerza no diegética en el argumento (los disturbios) con posterioridad.

Otras transformaciones de la cultura material pueden reaparecer en los juegos como emanaciones no diegéticas. Pensemos en la diferencia entre los juegos de *arcade* y los juegos para ordenador doméstico o consola. Los juegos de *arcade* suelen instalarse en espacios públicos y hay que pagar para jugar. Por su parte, los juegos de ordenador y consola se juegan principalmente en casa y suelen jugarse gratis una vez adquiridos. Esta diferencia material ha tendido a estructurar el flujo narrativo de los juegos de dos maneras muy distintas. Los juegos de *arcade* suelen diseñarse en torno al concepto de vidas, mientras que los juegos de consola están diseñados en torno a la salud. Por ejemplo, en el *arcade Pac-Man*, una sola moneda de 25 centavos otorga al jugador un número fijo de vidas, mientras que en *SOCOM* el jugador debe mantener la salud por encima de cero o morirá. Los juegos de *arcade* se caracterizan por un conjunto más cuantificable de penalizaciones y limitaciones en el juego: una moneda de 25 centavos equivale a un cierto número de vidas. Por contraste, los juegos de ordenador y consola ofrecen un continuo más fluido de jugabilidad basado en el reabastecimiento y agotamiento de un recurso cualitativo. Las estaciones de parada extienden esta lógica a las plataformas de la consola y el ordenador, de modo que se produce un sentido más continuo y no repetitivo de la jugabilidad. Y en el mismo momento histórico, se puede documentar la invención de la pausa como rasgo estándar de los videojuegos (la pausa no suele presentarse en el *arcade*). *Super Mario Bros*, que se lanzó por primera vez para *arcade* y luego funcionó perfectamente para la consola doméstica Nintendo Entertainment Systems, se encuentra en el límite entre estas dos encarnaciones no diegéticas de la máquina.

35. Esta misma lógica maquina de la creación de la imagen se recrea en la obra para Internet de John Simon *Every icon* (1997). La obra dibuja todas las imágenes que se pueden combinar dentro de un cuadrado de 32 x 32 píxeles, apagándolos y encendiéndolos secuencialmente. La obra es básicamente matemáticas binarias convertidas en imagen.

Por un lado, el juego conserva el concepto de vidas conocido en el formato *arcade*, pero por el otro usa diversos *power-ups* que refuerzan la vitalidad relativa de cualquier vida. Una sola vida de Mario puede incrementarse e inutilizarse varias veces antes de que lo maten del todo, mostrando así una versión primitiva de lo que más adelante se conocería como salud. *Super Mario Bros* no fue el primer juego en hacerlo, pero sigue siendo un ejemplo emblemático de esta transformación de principios a mediados de los ochenta. Juegos como *Gauntlet* logran lo contrario: el juego siguió siendo popular como juego de *arcade*, pero utilizó una técnica innovadora mediante la cual las monedas de 25 centavos servían para comprar salud en vez de vidas.

Es en este sentido en el que la concepción que tiene Derrida del juego cobra bastante importancia, ya que los actos no diegéticos de la máquina pueden definirse como esos elementos que crean una *agitación* o ambigüedad generativa –lo que Genette llama metalepsis– entre el interior y el exterior del juego, entre lo que constituye el núcleo esencial del juego y lo que provoca que la ilusión (literalmente, lo que está «en juego») se despliegue. La distinción entre vidas y salud (o el diseño gráfico de *sprites* de 8 bits) no afectó a las diversas narrativas de los primeros juegos de *arcade* y de tipo doméstico: están muy volcadas en la jugabilidad, pero en muchos casos los actos no diegéticos de la máquina están dedicados a la ausencia de juego, sobre todo en el caso de los choques y retrasos ensalzados en la variante de Jodi. Aun así, no pueden evitar estar absolutamente entrelazados con la noción de juego. *Metal Gear Solid* es una exaltación de la agitación interior-exterior con el jefe Psycho Mantis. Los supuestos poderes de control mental del villano son tan poderosos que se salen totalmente de la consola de juego, y a veces simulan interrumpir el funcionamiento normal del monitor de televisión. Mantis también utiliza sus poderes psíquicos para referirse a otros juegos a los que ha jugado el jugador, un truco permitido por los archivos que escanean subrepticamente la tarjeta de memoria de la consola. Luego, en un ejemplo flagrante de violación de la ilusión diegética, se exige al jugador que mueva físicamente el controlador del juego del puerto uno al puerto dos de la consola para derrotar a Mantis. Este breve momento de ausencia de juego no lo destruye sino que de hecho lo eleva a una forma superior. Aunque el jugador no crea que Mantis es un auténtico vidente, el uso de actos no diegéticos de la máquina –que exigen, como respuesta, un acto no diegético del operador para continuar jugando– sigue resultando efectivo precisamente porque sigue el bucle de suplementariedad descrito por Derrida. La narrativa continúa de manera lo bastante coherente como para explicar la ruptura de la diégesis, y tras el breve desvío el jugador vuelve a encontrarse a salvo en la jugabilidad normal. Otras tantas narrativas como *Max Payne* contienen «momentos Mantis» similares en los que el juego rompe deliberadamente la cuarta pared.

En un estado extraño, inducido por las drogas, el personaje de Payne se sale del espacio diegético del juego para contemplarse como una especie de marioneta dentro del mundo de la jugabilidad.

ESPOSA DE MAX (voz en *off*): Estás en un juego de ordenador, Max.

MAX (voz en *off*): La verdad era un golpe verde y ardiente que me atravesaba el cerebro. Vi por el rabillo del ojo que las estadísticas de armas colgaban en el aire. Repetición interminable del acto de disparar, el tiempo ralentizándose para mostrar mis movimientos. La sensación de paranoia de que alguien controlaba cada uno de mis pasos. *Estaba en un juego de ordenador*. Menuda diversión, era lo más horrible que se me ocurría pensar.³⁶

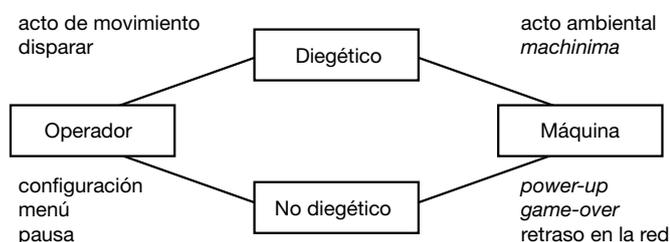
Esta agitación generativa puede explorarse más a fondo fijándose en la interfaz del juego de disparo en primera persona. En este caso hay dos capas en juego que parecen contradecirse e invalidarse mutuamente. La primera es el volumen completo del juego, que se extiende en tres dimensiones, variadas, espaciales y en diversas texturas. La segunda es la HUD, que se encuentra en un nivel plano y se superpone al primer mundo. Esta segunda capa no puede aprovecharse de la riqueza, el movimiento dinámico o la ilusión narrativa de la primera capa (aunque existen algunos ejemplos que demuestran lo contrario como *Metroid Prime*). Pero la HUD posee en cambio una especie de permanencia estática e informática, que ofrece información o diversas actualizaciones al operador. Siguiendo el vocabulario de Derrida, la HUD existe como suplemento del mundo presentado. Lo completa, pero sólo a través de un proceso de exterioridad que una vez más no es capaz de penetrar en su núcleo. La HUD se siente *incómoda* en su *bidimensionalidad*, pero siempre permanecerá así, en una relación de inconmensurabilidad con el mundo del juego, y como metáfora de la naturaleza misma del juego en sí. El juego del acto no diegético de la máquina es por consiguiente un juego dentro de las diversas capas semióticas del videojuego. Es una forma que juega con otra forma.

Siempre se debería hablar de agitaciones menguantes o crecientes. En el acto diegético de la máquina, las intensidades de la jugabilidad se ralentizan hasta alcanzar casi el equilibrio, pero en ese mismo momento el mundo del juego está lleno de acción y energía. El acto diegético del operador también se define a través de intensidades, o *vectores* de agitación: el despliegue temporal de un juego nunca es fluido o coherente sino que está marcado por una amplia varianza en la agitación del movimiento, según la cual un momento puede ser bastante plácido y tranquilo, pero otro puede estar saturado de movimiento y violencia. A menudo estas diferencias de intensidad se incorporan directamente a la jugabilidad: las sombras en oposición a la luz en *Manhunt*, por ejemplo, o las intensidades de

36. Remedy (2001), «Part III, Prologue», en: *Max Payne*, Nueva York, Rockstar Games. La cursiva es del autor.

los espacios seguros en oposición a los espacios hostiles en *Halo*. Los actos no diegéticos del operador, definidos como si lo fueran en términos de configuración, también tratan acerca de la adaptación probabilística y los calibrados concretos de opciones y números (como la disminución o aumento de parámetros estadísticos como el hambre y la energía en *The Sims*). Y, tal y como se ha comentado, los actos no diegéticos de la máquina tratan sobre las diversas intensidades de agitación entre las diversas capas del juego en sí, tanto si se trata de la agitación entre la bi- y la tridimensionalidad o entre la conectividad o ausencia de ella, o entre la jugabilidad y la falta de ella. Los juegos siempre tratan sobre ir de aquí a allí. Exigen diferenciales concretos de espacio y acción, no una navegación abstracta a través de un conjunto de puntos anclados de referencia.

Sumando los cuatro momentos, se puede recuperar el diagrama anterior. Se trata de un diagrama incompleto en múltiples sentidos. Para ser exhaustivo, habría que complementarlo considerando la relación entre dos o más operadores en un juego multijugador, ya que el concepto de espacio diegético se vuelve bastante complicado al añadir múltiples jugadores. De manera similar, probablemente debería considerarse la máquina como algo internamente complejo para que el mundo del juego pudiera pensarse de manera separada al motor que lo hace funcionar. No obstante, la experiencia activa de jugar se muestra aquí a través de cuatro momentos distintos de acción del juego.



El marco interpretativo presentado en este artículo pretende ser tan inclusivo como sea posible. He evitado deliberadamente la suposición, a mi parecer incorrecta, de que los videojuegos son meros juegos que la gente juega en ordenadores. Una postura semejante conduce a una visión unidimensional de lo que son los videojuegos. También he intentado evitar dar prioridad al juego o a la narrativa, otra tendencia común en otros enfoques. Existen muchos aspectos importantes del juego que se dan de manera completamente externa al juego propiamente dicho (por ejemplo, el acto de configuración inicial) o que no forman parte de la narrativa tradicional (por ejemplo, las encarnaciones maquinales). Por lo tanto sugiero que los videojuegos son medios complejos y activos que pueden involucrar tanto a humanos como a ordenadores y pueden desarrollarse tanto dentro del espacio diegético como fuera de él.

Resumiendo, debido a mi suposición inicial –que los videojuegos no son sólo imágenes, historias o juegos, sino acciones– he perfilado un sistema de cuatro partes para entender la acción en los videojuegos: el juego es un proceso puro que se hace cognoscible en la resonancia maquina de los actos diegéticos de la máquina; el juego es un algoritmo subjetivo, una intervención en el código ejercida desde dentro de la jugabilidad y sin ella en forma de acto no diegético del operador; el juego es un *dromenon* ritual de jugadores transportados al espacio imaginario de la jugabilidad, y ejecutado en forma de actos diegéticos del operador; y el juego es el juego de la estructura, una agitación generativa entre el interior y el exterior efectuada a través del acto no diegético de la máquina. Una analogía teórica para el primer momento sería la vitalidad de la materia pura, el tipo maquina. Para el segundo sería la intervención política, el hackeo, la crítica, el pensamiento externo. El tercero sería el deseo, la utopía y lo social. Y una analogía teórica para el cuarto momento sería *écriture*, el suplemento, lo nuevo. Son cuatro momentos, cuatro sugerencias. No deberían contemplarse de ninguna manera como «reglas» fijas para los videojuegos, sino como tendencias que han surgido a partir de examinar los juegos concretos citados aquí y en esta ocasión. No se trata de tipos ideales. Son más bien observaciones provisionales que surgen de un análisis de las especificidades materiales del medio

Cita recomendada

GALLOWAY, A. (2007). «Acción del juego, cuatro momentos». En: «Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 7. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/galloway.pdf>>

ISSN 1695-5951

Este artículo pertenece al capítulo 1 del libro *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Se ha traducido y reimpresso con el permiso de la University of Minnesota Press (www.upress.umn.edu).

Copyright © Alexander R. Galloway, 2006

CV



Alexander R. Galloway

Autor y programador que da clases en la Universidad de Nueva York
galloway@nyu.edu

Autor y programador. Es miembro fundador del colectivo de software RSG y creador del motor de vigilancia de datos Carnivore. Recientemente *The New York Times* ha descrito su trabajo como “conceptualmente agudo, visualmente atractivo y completamente en sintonía con la situación política”. Galloway es el autor de *Protocol: How Control Exists After Decentralization* (MIT, 2004), *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (Minnesota, 2006) y un nuevo libro escrito en colaboración con Eugene Thacker llamado *The Exploit: A Theory of Networks* (Minnesota, 2007). Da clases en la Universidad de Nueva York.