



CONSIDERACIONES FILOSÓFICAS ACERCA DEL VIDEOJUEGO: TECNOLOGÍA, HOMO LUDENS, LOS RELATOS QUE NOS CUENTAN Y LA MÚSICA QUE LOS ACOMPANIAN.

Nieves Carreño Páez
(ncarrenopaez@gmail.com)
&
Guillermo Fernández Muñoz
(guillermofernandezmunoz@gmail.com)

Resumen

Este trabajo pretende aproximarse a varias cuestiones fundamentales que se nos plantean al tratar de cartografiar un área no suficientemente explorada por la filosofía como son los videojuegos: para ello nos adentraremos en la ontología del juego, la relación entre la obra-juego con el espectador-jugador y sus cualidades artísticas y estéticas.

Finalmente nos detendremos en la manera que tienen los videojuegos de narrar, y cómo ha sido el desarrollo y la función de la música dentro de los videojuegos.

Palabras clave: Juego, Filosofía en videojuegos, Jugador-espectador, Inmersión, Interactividad, Narrativas, Teoría de la música.

Abstract

This article aims to approach several basic inquiries which arise as we try to map an area not explored enough by philosophy such as video games: for that matter we will enter in the



ontology of games, the relationship created between the object and player-spectator and its artistic and aesthetic qualities.

keywords: Game, Philosophy in video games, Player-spectator, Immersion, Interactivity, Narratives, Theory of music.

1. Introducción.

Su importancia en nuestra cultura.

Este artículo trata de profundizar en el entendimiento de los videojuegos, un artefacto contemporáneo de gran complejidad, como objeto estético y filosófico.

El juego, con toda su ambigüedad inherente, es una práctica ya presente desde los orígenes de lo humano y la civilización. Ahora en el siglo XXI y en plena inserción en la cultura popular gracias al desarrollo tecnológico y la aplicación de heterogéneas técnicas de otras disciplinas, podemos acercarnos a los videojuegos como sistemas diseñados, productos de la cultura que facilitan experiencias lúdicas y de otros tipos, como pueden ser experiencias narrativas o musicales. El videojuego, además de ser una combinación híbrida de formas anteriores como los juegos de mesa, cine, la literatura o el teatro, tiene su propio lenguaje y preocupaciones estéticas, capacidades y fuerzas que lo hacen un objeto digno de estudio para la filosofía.

En la primera década del siglo XXI se impone una "ludificación de la cultura" (Raessens 2006, 2012). Encabezando este desplazamiento podemos hablar de la gran popularidad de los videojuegos, que hace tiempo ya que han superado a la industria del cine en términos de ventas mundiales. Aunque quizá sea el fenómeno más visible, la cultura del videojuego es sólo una manifestación de un proceso que parece penetrar todo ámbito cultural (Neitzel y Nohr 2006).



Lo lúdico no sólo caracteriza ya el tiempo de ocio con actividades tales como shopping, hacer deporte, los parques de atracciones, navegar en Internet, el uso de smartphones... sino que se introduce en lo que solía ser serio como el trabajo (que por encima de todo debería de ser algo divertido y apasionante), la educación, la política, economía y especialmente la guerra (juegos de ordenador como simuladores e interfaces de guerra). Según Jeremy Rifkin “el juego se está haciendo tan importante en la economía cultural como el trabajo lo fue en la economía industrial” (2000, 263). Más aún, hoy en día, podemos hablar del crecimiento de la importancia de éstos y la capacidad de divertir en tiempos de recogimiento debido a la presente pandemia Covid-19.

La cultura postmoderna ha sido también descrita como “un juego sin un objetivo general, un juego sin una destinación trascendente” (Minnema 1998, 21).

El sociólogo Zygmunt Bauman mantiene que la identidad humana se ha convertido en un fenómeno jocoso. El juego ya no se restringe a la infancia, sino que es una actitud vital: “La marca del adulto postmoderno es la voluntad por abrazar el juego completamente, como los niños hacen” (Baumann 1995, 99).

2. Tecnología y videojuegos. Aparición y límites tecnológicos.

Los videojuegos tienen ya un recorrido de más de 50 años. El desarrollo de los videojuegos ha estado radicalmente al servicio de lo que la tecnología le permitía.

El fin de la II Guerra Mundial propició el desarrollo de los avances tecnológicos en computación y electrónica que se iniciaron durante esta, y con esto el despliegue de un “incipiente ocio electrónico”. (López 2006: 3)



Parece que el físico estadounidense William Higinbotham fue el primero en crear un videojuego, cuando en una de sus exposiciones en 1958 creó un juego, un tenis primitivo llamado Tennis for Two con el fin de entretener a sus asistentes. El soporte de este juego era un osciloscopio analógico y unos botones muy básicos. El primer videojuego para computadora fue Spacewar creado por Steve Slug Russell tres años después de Tennis for Two. La batalla durante la guerra fría en cuanto a la exploración espacial, propicia la creación de Spacewar. "El hecho de que Steve cuando crea el primer videojuego de la historia elija una temática de naves espaciales, es sin duda, fruto del contexto histórico y político del país" (López 2006: 6)

Spacewar tuvo tal éxito que fue expuesto en numerosas universidades americanas. Una de fue en la de UTHA. En esta universidad estaba recién matriculado Nolan Bushnell y quedó profundamente impresionado (Ibid).

Esta motivación hizo que investigara hasta crear lo que se puede considerar la primera máquina recreativa (o arcade) llamada Computer Space. Era una adaptación del Spacewar pero sin la limitación que tenía este al no poderse usar en cualquier TV normal, sino que tenía que ejecutarse en monitores especiales. El tema del juego seguía siendo el mismo: naves espaciales.

Pasaron 12 años desde el nacimiento del ordenador ENIAC para que apareciera el primer videojuego (Tennis for Two). No tuvo especial éxito ni propósito comercial, por ello no quiso patentarlo. Algo de lo que luego se arrepentiría; 15 años más tarde fue desarrollado y comercializado por Atari el videojuego "PONG". Una idea muy similar al videojuego de William Higinbotham, pero con un éxito comercial muy por encima. En 1972 se estrenó el PONG. Consistía en un mueble de madera con un televisor y unas ruedas de control colocado en un bar. El éxito comercial que tuvo el juego, al estar el mueble repleto



de monedas fue sólo una pista del éxito futuro que tendrían los videojuegos. Llegando a estar a la altura e incluso hacerle sombra al cine (Villalobos 2014). Las primeras videoconsolas domésticas eran tan primitivas que los jugadores tenían que anotar sus puntuaciones en un papel debido a que estas carecían de memoria. Durante los siguientes años fueron creándose nuevas videoconsolas domésticas, nuevas compañías surgen y a su vez una nueva industria que ha ido evolucionando vertiginosamente hasta el día de hoy, encajando en el marco de la industria cultural y de entretenimiento.

3. Homo ludens: el juego en la cultura.

“El pensamiento de ver la cultura sub specie ludi no es nada nuevo”. (Huizinga 1938, 4). En los albores del pensamiento occidental, Heráclito especuló que el “curso del mundo es un niño jugando que mueve figuras en un tablero – el niño como dirigente absoluto del universo” (Sprague 2001). No hay cultura conocida para los antropólogos, historiadores, o arqueólogos, en la cual los juegos no tengan presencia .

Mientras que la Ilustración no mostró un interés muy profundo por el juego, el movimiento romántico estuvo fascinado por este fenómeno. Schiller consideró el impulso del juego como el núcleo de lo humano ya que permite al hombre reconciliar necesidad y libertad. En la educación estética del hombre: “El hombre juega solo cuando él es en el pleno sentido de la palabra un hombre, y él es solo enteramente Hombre cuando está jugando” (Schiller 2004, 80).

Filósofos como Nietzsche, Wittgenstein, Heidegger, Gadamer, Marcuse, Deleuze y Derrida siguen las pistas lúdicas de Heráclito y Schiller en sus intentos por transformar el pensamiento moderno, de ontología y antropologías predominantemente racionalistas y utilitaristas (Minnema 1998).



En el penúltimo capítulo resume Huizinga “el espíritu de la competición jocosa es un impulso social, más viejo que la propia cultura. El ritual creció en el jugar sagrado; la poesía nació del jugar; la música y la danza eran puro jugar. El saber y la filosofía encontraron expresión en palabras y formas derivadas de concursos religiosos. Las reglas de la guerra, las convenciones nobles eran construidas a partir de patrones de juego.” (ibid., 173).

“Resumiendo las características formales del jugar podemos llamarlo una actividad libre que se sitúa conscientemente fuera de la vida ordinaria como “no pretendida”, pero que al mismo tiempo absorbe al jugador total e intensamente, y no beneficio puede obtenerse por ello. Ello procede dentro de sus propios límites de tiempo y espacio de acuerdo con reglas fijadas y de manera ordenada” (Huizinga 1955, 13).

Jugar es algo “no pretendido”, con esto nos referimos a la actividad de “hacer como si”. La cosa representada en el juego no es real, jugar es sólo pretender que lo es. A esto lo llama la conciencia de que es ‘diferente’ de la vida ordinaria.

Jugar se separa de lo ordinario en localidad y duración. El círculo mágico del juego no es sólo un círculo espacial, sino temporal. “Puede ser repetido en cualquier momento, ya sea el juego de niños o un juego de ajedrez, o a intervalos fijados como un misterio. Es esta facultad de repetición donde yace una de las cualidades más esenciales del jugar (ibid., 10).

Las reglas que constituyen el mundo del jugar son cruciales al concepto: “Todo jugar tiene sus reglas. Determinan lo que se ‘sostiene’ en el mundo contingente circunscrito por el jugar. Las reglas de un juego son absolutamente vinculantes y no permiten dudas. En cuanto las reglas son transgredidas todo el mundo del juego colapsa. Mientras que el tramposo aún pretende jugar y al hacerlo aún reconoce el círculo mágico y su ciclo, “el jugador que traspasa contra las reglas o las ignora es



un 'aguafiestas' (ibid., 11). Jugar crea orden, es orden. Dentro de un mundo imperfecto y dentro de la confusión de la vida trae una perfección limitada, temporaria. Jugar es "indispensable para el bienestar de la comunidad, es fecunda de comprensión cósmica y el desarrollo social" (ibid., 25). Siendo el jugar una categoría primaria de la vida, Huizinga exclama que todas las personas juegan y que lo hacen de maneras muy parecidas.

Si bien Huizinga enfatiza que toda cultura emerge en y como jugar, niega que las culturas siempre se mantengan en esta dimensión. Huizinga argumenta que las culturas son más jocosas en su infancia, y gradualmente se vuelven más serias y pierden este atributo según crecen y maduran (Huizinga 1955, 75). Para Huizinga, el Romanticismo fue el último periodo en la cultura occidental que exhibió un espíritu jocosos, mientras que, en el siglo XIX, la sociedad "parece haber dejado poco espacio para el jugar" (ibid., 191). Y en el siglo XX "se está desvaneciendo": "la civilización hoy en día ya no se juega" (ibid., 206). Se muestra muy crítico con la tecnología y el papel que los medios de comunicación han tenido en nuestra cultura.

No olvidemos que escribió estas amargas palabras en 1938, la memoria de la Gran Guerra aún presente y en anticipación de la emergencia de los movimientos fascistas. Pero este pesimismo no sólo está motivado por el contexto histórico, sino que apunta a contradicciones existentes en su argumentación. Hay que comentar al respecto que Huizinga se equivocaba por completo, poco tiempo después se creó el primer videojuego y con él empezó su historia y su desarrollo hasta el punto de insertarnos en una de las sociedades más lúdicas de la historia de la humanidad. Seguramente, Huizinga criticaba y alertaba del peligro de construir una sociedad tecnológica y la pérdida, en consecuencia, de valores esenciales del ser humano al estilo frankfurtiano (alienación, reproductibilidad e industrialización del arte...)



Huizinga presenta el jugar como siendo ambos: realidad y apariencia. Por una parte, es una dimensión clave de la vida humana hasta el punto de mantener que la cultura sólo es posible en y como juego. Por otro lado, argumenta que el jugar toma lugar enteramente al margen de la vida diaria y que no es más que un "interludio" desinteresado.

Jugar es tanto libertad y fuerza. Es tanto una celebración de la libertad humana, y sin embargo, afirma que "pone un hechizo sobre nosotros" porque demanda nuestra completa absorción enloquecida (ibid., 10). En el análisis gadameriano del jugar, se enfatiza: "Todo jugar es un ser-jugado" (Gadamer 2006, 106). Conversamente, si bien las reglas del jugar son absolutamente vinculantes, los jugadores están continuamente rompiendo estas reglas. Los juegos son tanto determinados como cambiantes.

Jugar es tanto una actividad individual como colectiva. Aunque el jugador esté absorbido en su mundo de juego privado, en muchos casos juega con o contra otros jugadores, y a veces frente a una audiencia. Incluso cuando uno juega solitariamente, se juega frente a una audiencia imaginada. "Todo jugar" (Spiel) es, al menos potencialmente, una "presentación para una audiencia" (Schauspiel) (ibid., 2006, 109).

La experiencia estética está estrechamente relacionada con la experiencia del jugar, ambas se caracterizan por una duplicidad similar. Cuando vemos una película de horror, y estamos totalmente inmersos en la narrativa, podemos vivir un miedo intenso. Al mismo tiempo, sin embargo, sabemos que lo que estamos viendo es "solo una película", "sólo como si". Esta doble experiencia ambigua está conectada con la reflexividad humana, no sólo el hecho de que los seres humanos experimentan, sino también, y al mismo tiempo, que son capaces de experimentar su experiencia. En la terminología de



Plessner (1975): la experiencia humana es simultáneamente céntrica y excéntrica: no sólo implica que vamos más allá de nuestra experiencia privada y nos imaginamos a nosotros mismos bajo la vida de otro, sino que también podemos enmascarnos a nosotros mismos y jugar diferentes roles en la vida social. Sin embargo, al mismo tiempo debemos permanecer inmersos en nuestras propias experiencias. Como consecuencia, cuando contactamos con las actividades jocosas, no estamos dando, como Huizinga y Caillois sugieren, pasos fuera del espacio mundano hacia el círculo mágico del mundo del juego, sino que intencional y explícitamente jugamos con la doble existencia que caracteriza la vida humana. Eugen Fink explica:

El jugador que participa en un juego ejecuta en el mundo real una acción de un tipo familiar. Dentro del contexto del significado interno del jugar, sin embargo, está tomando cargo de un rol. Aquí debemos distinguir entre el hombre real que "juega" y el hombre creado por el rol dentro del jugar. El jugador esconde su sí mismo real detrás de un rol y se sumerge en él. Vive en su rol con una intensidad singular, y sin embargo no es como un esquizofrénico, quien es incapaz de distinguir entre "realidad" e "ilusión". El jugador puede volver sobre sí desde su rol; mientras que está jugando, el hombre retiene un conocimiento de su doble existencia, aún cuan altamente reducido pueda ser este conocimiento. El hombre existe en dos esferas simultáneamente, no por falta de concentración o por olvido, sino porque esta doble personalidad es esencial para el jugar (Fink 1968, 23).

El videojuego, como vemos, puede ser abordado filosóficamente y como experiencia estética si se asimilan los nuevos conceptos adaptando y remitiéndolos a los heredados, los símbolos y referencias de los conceptos van cambiando, haciendo visible la necesidad de revisar e integrar los nuevos que van surgiendo. Es interesante abordar el videojuego desde



la perspectiva de la catarsis, mimesis, choreia, etc:

La palabra inmersión remite a la choreia, en cuyo ritmo, decíamos, se sumía el participante. De la choreia al videojuego, sin embargo, hay un largo camino que pasa por la constitución de la obra de arte y su posterior transformación (virtualización) para reasumir al sujeto estético. Hablando hegelianamente, hemos transitado de la indiferencia de sujeto y obra en la choreia a su contraposición mediante el arte, para alcanzar su Aufhebung en el videojuego. Participación e inmersión, por tanto, no son equiparables: el danzante se pierde a sí mismo en el ritmo, el jugador se introduce en otro mundo. Pero ese otro mundo tiene la característica de la obra, y el jugador no deja de ser él mismo. En verdad, la relación con el protagonista es peculiar: si en el arte tradicional éste se le aparecía al espectador en términos de tercera persona, y en la choreia apenas en la primera, en el videojuego lo hace en algo así como la segunda. El jugador no es el protagonista, porque éste tiene su biografía y su mundo propios. Pero, a la vez, el protagonista exige la acción del jugador porque de lo contrario la historia no progresa. El actor tiene una relación similar con el personaje que interpreta, pero tiende todavía hacia la choreia; por el contrario, el jugador se sabe distinto y ajeno al protagonista. Así que este protagonista no es para el jugador un él, ni un yo, sino un tú: el jugador le ordena, le guía, le conduce (en ocasiones, si la inmersión es perfecta, le acompaña). Es para el protagonista lo que el juego es para el jugador, su principio psicagógico. En el videojuego habría por tanto que distinguir entre la inmersión en el mundo, en primera persona, y la relación peculiar con el protagonista, que podemos llamar segunda persona. (Siabra Fraile, 2012: 87,88)



Asimismo, son diversas las apreciaciones filosóficas que el juego per se tiene. Si Gadamer entendía el arte en términos de juego, quizá no vayamos muy descaminados abordando este tema.

En el desocultar y revelar podemos encontrar el videojuego en tanto que accedemos y exploramos mundos ficcionales -dándose una apertura- pero también el otro movimiento: el de ocultamiento y retiro del mundo real. Un ocultamiento porque -en potencia- olvidamos la cotidianidad, accedemos a lo virtual y dialogamos -muchas veces- no con nosotros mismos, pero tampoco con algo ajeno -un él- que no nos suscite interés, sino un diálogo fructivo entre nosotros donde lo subyacente es el goce, la diversión, el juego. Ese diálogo nietzscheano entre lo apolíneo y lo dionisiaco, ese movimiento de carácter lúdico que es la existencia humana que actualmente vive su apogeo en el video-juego y ese despliegue donde lo alienante de la modernidad no duele, en vaivén continuo donde no se persigue ningún fin pero adoptando nuevas formas. Suerte de narratividad, o relato contado por un tercero que alcanza una seriedad porque "resulta que quien no se toma en serio el juego es un aguafiestas". Pero, aunque haya un tercero, el videojuego también construye sus propias reglas: cada uno tiene un acercamiento único a él. Ahí es donde se salva la distancia propia del arte que Gadamer critica de Brecht.

Fink sitúa lo lúdico en el ámbito de lo esencial en la existencia humana, es decir, al mismo nivel del amor, la muerte, el trabajo y el dominio: "El juego penetra la vida real misma y proporciona modelos, configura roles e imprime tensión y movimiento a la existencia"

En palabras de Nietzsche: "La madurez del hombre es haberse reencontrado, de grande, con la seriedad que de niño tenía al jugar"



4. Consideraciones filosóficas/éticas del videojuego.

Podemos hacer un análisis de cuántas partes dispone el videojuego, siendo éste una realidad multidisciplinar, una combinación de artes y disciplinas, donde a la luz de cada una de ellas se desvelan tantas cuestiones filosóficas como queramos detenernos a pensar.

Yendo a lo más básico o esencial del videojuego, entendiendo esto como aquello sin lo cual el videojuego no podría darse, nos topamos con la programación y la I.A. La informática juega un papel esencial en su creación. Puede imaginarse, en este ámbito, la cantidad de preguntas, de debates y de preocupaciones que el pensamiento filosófico lleva ocupándose desde hace tiempo. Nos referimos, por ejemplo, a la cuestión de las máquinas y la informática que desde la postmodernidad se halla en el centro de los estudios de, por ejemplo, Lyotard y su Condición Postmoderna que, en su primer capítulo llamado El campo: el saber en las sociedades informatizadas, pone en relieve la investigación y la transmisión de conocimientos del saber en las nuevas sociedades, caracterizado por su rápida propagación y mercantilización. El saber es producido para ser vendido, el saber por el saber no tiene cabida en estas sociedades y, el videojuego, al formar parte de la industria, no difiere de todo esto. Se trata de un producto que a día de hoy es el que más vende, por encima del cine. Y, como hemos resaltado anteriormente, en este espacio se dan narrativas, guiños históricos, guiones y diálogos donde se transmite información y conocimiento a un ritmo vertiginoso.

La sociedad actual está en parte definida por el uso de la tecnología, y el juego, no es excepción. La tecnología ha calado tan bien en él, que podría decirse que el videojuego es el juego por excelencia de este siglo. Las sociedades van cambiando y con ellas sus formas de divertirse. Y la sociedad actual requiere cada vez más de dispositivos tecnológicos para pasar su tiempo libre.



Por otro lado, podemos pensar los videojuegos desde el ámbito de la educación. La mayoría de los artículos escritos versan sobre este tema. ¿En qué sentido está presente en estos juegos?, ¿cómo afecta a los niños que desde tan temprana edad empiecen a jugar?, ¿son todos los juegos aptos para menores?, ¿es sano para su desarrollo cognitivo y/o social? Estas son sólo algunas de las preguntas en torno a esto, siendo cuestión de debate, de estadísticas y estudios que hoy día están muy presentes. Las TIC en la educación llevan ya varios años en muchos programas educativos, con estudios que demuestran cómo ciertos tipos de videojuegos (de género educativo) ayudan satisfactoriamente al aprendizaje del alumno. “En la última década, los investigadores han difundido el uso de juegos de computadora con el propósito de enseñar y aprender. Considerado sólo un medio de ocio por muchos, el videojuego ofrece un potencial que radica en reconocer sus características positivas para incorporarlas en los procesos educativos.” (Massa 2017: 2)

Hay géneros con alto componente narrativo, novelas gráficas que consisten en contar una historia interactivamente; videojuegos históricos más o menos fieles a la realidad ocurrida, otros de estrategia, toma de decisiones, simulación, adopción de diferentes roles, mundos posibles, fantasía y en general, videojuegos que ejercitan la imaginación. También hay algunos donde se practican áreas de matemática, lógica, cálculo y análisis. En muchos videojuegos se ejercita la coordinación ojo-mano, habilidades motrices; psicomotricidad fina y gruesa, reflejos, y un largo etcétera donde no sólo niños son aptos para estos juegos, cada vez más adultos ven en estos una oportunidad para ejercitar estas áreas. Mucho está, por supuesto, en el trabajo educativo de los padres y madres dentro del seno familiar y somos conscientes de que otras actividades lúdicas fuera de casa, son imprescindibles para el desarrollo social de las personas). “Aunque los videojuegos proporcionan un entorno de aprendizaje rico y complejo, es necesario



modificar las estrategias educativas para poder integrarlos de una forma coherente y adecuada" (Massa, 2017: 3)

Pero también hay que entender que los niños que nacen bajo la "generación Internet" han adoptado una serie de actitudes y aptitudes, un conjunto de herramientas y formas de expresión y comunicación con su entorno muy diferente de la generación de los padres y profesores. "Tapscott (1998) indica que la 'generación Internet' aprende, juega, se comunica en forma muy distinta a la de sus padres. Beck y Wade afirman que la 'generación del jugador' tiene sistemáticamente diferentes formas de trabajar que son la consecuencia de un factor central: crecer con los videojuegos (Beck y Wade, 2004, 2006)" (Massa 2017:2).

Otra preocupación es acerca de si los videojuegos hacen tener a niños y adolescentes conductas violentas. La mayoría del género Shooter (videojuegos de disparos) entran en esta porfía. Son muchos los niños que a temprana edad acceden a este tipo de videojuegos. También a los del género Survival Horror, dedicados a generar horror, inquietud y emociones negativas. Los clichés y recursos estéticos y narrativos que se han usado en la novela de terror o en el cine son utilizados igualmente en estos. ¿Jugar a este tipo de videojuego vuelve al gamer más violento? "En relación con la posible asociación entre videojuegos y agresividad, las revisiones muestran que las investigaciones son escasas, destacando sobre todo la carencia de los estudios sobre los efectos a largo plazo. Además, los estudios tienden a apoyarse en una base teórica más bien débil, sus resultados son inconsistentes, y no se han realizado meta-análisis. Por ello, podemos concluir que hay insuficientes datos como para plantear afirmaciones causales sólidas acerca de los efectos del uso de videojuegos violentos sobre la agresión en los niños (Ferguson, 2008)" (Salguero y Vallecillo 2009: 240)



Sin embargo, es obvio que este tipo de videojuegos no están pensados para un público menor. El hecho de que accedan a estos es una cuestión más enfocada a la relación tutor-niño que al juego mismo.

Los videojuegos reflejan ciertos valores e ideología de su tiempo, a través de los cuales uno puede convertirse en el protagonista de una historia y llevar a cabo misiones para alcanzar distintos objetivos y avanzar en el relato. En este sentido se compara a los videojuegos con las películas y las novelas, dado que los juegos actuales tienen relatos muy ricos y recrean mundos muy detallados, y muchas veces el personaje tiene que enfrentarse a elecciones que plantean algún tipo de dificultad o resistencia. Las narrativas son complejas, y el desarrollo de la historia se basa en las decisiones que toma el jugador.

Por ejemplo, *Fallout 3* es un videojuego cuyo mundo virtual es un escenario post-apocalíptico, es un escenario en el que la guerra y holocausto nuclear que ha destruido toda institución social. Los hombres se agrupan para defenderse unos de otros en un mundo tan hostil que el protagonista tiene que decidir si quiere actuar de una manera ética o no; de un modo u otro tendrá consecuencias positivas y negativas. Algunos juegos toman como núcleo la toma de decisiones, que el jugador pueda avanzar en distintas posibilidades, enfrentándolo con distintos dilemas morales (Santoyo 2013).

Hay algunos juegos que hacen que el jugador reflexione en el significado de sus acciones, y promueven la reflexión moral y la responsabilidad ética.

También son de profundo interés filosófico las cualidades artísticas y estéticas propias del videojuego, en las que entraremos en detalle a continuación.



5. Cualidades artísticas-estéticas del videojuego.

La pregunta acerca de si los videojuegos se constituyen o no como arte sigue siendo un tema que provoca reacciones de todo tipo. La pregunta ¿qué es arte? puede resultar, per se, engorrosa, llena de debates y desavenencias. Sin embargo, en general, el pensamiento de quienes se niegan a ver el videojuego como una forma de expresión artística, está afectado por una serie de prejuicios que los llevan a tomar esta postura. Éstos lo consideran un pasatiempo infantil o de adolescentes sin nada que aportarles, solo adicción y violencia. El videojuego es visto como una máquina tragaperras sin nada positivo que aportar a la mente humana. Por otro lado, es difícil conseguir ese reconocimiento dado su carácter innovador y poco convencional. (Hidalgo, 2011)

Este prejuicio se hace más incomprensible si se tiene en cuenta la importancia que las dinámicas del juego han tenido y tienen en el arte moderno y contemporáneo, especialmente en el llamado arte relacional (Bourriaud, 2007) y también en el pensamiento estético desde Gadamer.

Centrándonos en lo exclusivamente artístico que compone los videojuegos, hemos de aclarar que no todos los juegos cumplen los requisitos para formar parte de lo que entendemos como "artístico". Es cierto que, en el proceso de creación de la mayoría de juegos interviene un vasto (en muchos casos) departamento artístico que logra grandes obras tanto en imagen como en música y narrativa. Figuras de renombre en el mundo del arte que forman parte de la creación de estos. No obstante, la cantidad de personal implicado en la creación y producción de un videojuego no implica necesariamente calidad. Existen videojuegos indie (independientes y de bajo presupuesto) de gran calidad artística.



Hidalgo destaca una lista de rasgos que debe ofrecer un buen videojuego enfocando su atención a los factores artísticos. Estos son, citando literalmente:

- Diseño de personajes y escenarios: muchos dibujos y diseños son encargados a artistas plásticos de renombre, dejando su impronta estilística.
- Generación de ambientes, atmósferas que consiguen envolver al espectador/jugador.
- Ricos juegos de texturas e iluminación. En la mayoría de los casos, realismo, pero destacan también los ambientes abstractos y sugerentes.
- Elaboradas bandas sonoras o temas musicales.
- Historias interesantes, narrativa. Muchos argumentos están basados en literatura clásica, historia de la humanidad o la mitología; pero lo más interesante es que algunos argumentos de videojuegos se han adaptado a textos literarios con gran éxito.
- Son numerosos los videojuegos que se recrean en distintas épocas, utilizando elementos visuales relacionados con la historia del arte y la arquitectura.
- Creatividad.
- Igualmente, y dentro de un rango más técnico; participación de profesionales de distintas disciplinas artísticas como: diseñadores, dibujantes, escultores, programadores, guionistas, directores, etc., que hacen del videojuego una forma de "arte total".

Reconociendo todos estos factores podemos comprender por qué los videojuegos podrían elevarse al rango de Arte. La autora también nos recuerda formas de expresión artísticas, tales como la fotografía, el cómic o el cine, que hoy en día son reconocidas artísticamente, y en su momento no estuvieron legitimadas como tal.

El método que usa es la comparación entre estas artes y el videojuego para vislumbrar, si es posible, los factores que



impiden contemplarlo como arte. El resultado apunta a una cuestión de tiempo; aún es pronto para aceptar el videojuego como arte. No obstante, los defensores disponen de sobrados argumentos para reafirmar su postura además del respaldo de multitud de usuarios y comunidades gamer a su favor. Pero no sólo eso: museos, instituciones, centros culturales, festivales o premios internacionales están incluyendo y reconociendo el trabajo artístico y creativo de estos juegos. Karen Collins, profesora en el Departamento de Artes de la Comunicación de la Universidad de Waterloo, especializada principalmente en sonido y música de los medios interactivos, autora de una obra enciclopédica sobre el audio en los videojuegos, también denuncia la lentitud de los académicos reconociendo la importancia de estos.

Hidalgo Vásquez (2011) proporciona una lista de casos concretos donde se reconoce el trabajo creativo de multitud de videojuegos. Estos son sólo algunos de los ejemplos que nombra:

- El ZKM (Centro de Arte y Tecnología) de Alemania que incluye dos museos, uno el Museo de Arte Contemporáneo que incluye alguna obra de "Media Art", y el Museo de Medios de Comunicación Tecnológica tiene exposiciones permanentes de videojuegos históricamente significativos.

Desde los años 2000 ha habido numerosas exhibiciones y galardones otorgados a los videojuegos y su creación en múltiples categorías:

- Premios BAFTA. Reúne la industria cinematográfica, televisiva y de los videojuegos en el Reino Unido. BAFTA se remonta al año 1947 y en 2005 incluyó los videojuegos entre sus premios. Esta academia se encarga de identificar y premiar la excelencia de trabajos audiovisuales. En 2018 el mejor videojuego galardonado fue What Remains of Edith Finch lanzado en 2017, considerando el juego del año. Y no es para menos, este juego



contiene multitud de elementos artísticos que te hacen vivir una verdadera experiencia estética. Algunas de las más destacables categorías que premia BAFTA son: Artistic Achievement (logro artístico), se refiere a los logros conseguidos en lo visual y la animación en todos los géneros; Original Score (música original), valorando el virtuosismo en las composiciones que hacen mejorar la experiencia del juego; Story (historia), historia original y creativa e innovadora narrativa; Use of Audio, encargado del diseño y la creatividad del audio.

- En 2011 el videojuego Journey estuvo nominado a los premios Grammy a la mejor Banda Sonora Original.
- En 2003 Game Audio Network Guild lanzó el premio anual G.A.N.G para reconocer la música de videojuegos y el diseño de sonido, este se celebra cada año en la Game Developers Conference.
- Los premios Satellite Awards anuales otorgados por la academia de prensa internacional de Los Ángeles a cine, televisión y New Media han incluido a los videojuegos dentro de esta última categoría.
- El Museo de Arte de Nueva York (MoMa) incluye veinte videojuegos en su exposición permanente, con la intención de expandirlo a unos cuarenta.
- Además de multitud de museos, conferencias y premios dedicados exclusivamente a videojuegos.

Más allá de su consideración como arte -algo que depende en todo caso de apreciaciones históricas-, es innegable que el videojuego posee un gran potencial estético por la complejidad y la intensidad que suponen su creación y su recepción. Y, más allá también del "juicio estético" -igualmente histórico y cultural-, las diferentes sensaciones que experimentamos al



interactuar con uno de estos juegos llevan a un planteamiento filosófico más general.

Los videojuegos no son únicamente la forma de escapismo predominante. Ahora en el siglo XXI, con todo el poder representacional que ofrece, desde la narración de historias, a la construcción arquitectónica de espacios virtuales, pasando por el montaje y estilo cinematográficos, el desarrollo de interfaces ordenador-humano, inteligencia artificial y la simulación de mundos, y un largo etcétera de disciplinas y ciencias que son catalizadas al servicio de una idea: ofrecer una experiencia significativa al jugador. Transportarlo a otros mundos, otros espacios, otras reglas. Como casi todo el arte que se ha producido antes que él, los videojuegos tratan de conseguir la inmersión total del espectador. Para conseguir esto, juegan un papel fundamental las técnicas artísticas que se desenvuelven en el transcurso de un videojuego, hablamos de una narración que ordena y da coherencia a los sucesos, el uso fotografía y técnicas cinematográficas, el acompañamiento musical, etc. que promueven y amplifican este pretendido efecto inmersivo.

5.1 La cualidad narrativa.

En el caso de los videojuegos, el espacio distintivo es un espacio virtual, el cual puede ser manipulado con la ayuda de varios aparatos de input (ratón, joystick, y demás) cuyos efectos pueden ser vistos en un dispositivo de output (monitor). El proceso de monitorizado da al jugador la posibilidad de observar continuamente los resultados de su acción. Britta Neitzel (2000) lo define como “un proceso de autoobservación con un feedback continuo”. Esta distinción entre el punto de acción y el punto de vista permite al jugador reflexionar sobre el sí mismo como otro – como el avatar.

Otro aspecto que Neitzel señala es que los videojuegos representan acciones en las cuales los seres humanos podrían



participar. Esto a menudo no es verdadero para puzzles (Tetris) y simuladores, pero sí lo es para la mayoría de los juegos de acción y de lucha, aventuras, juegos de rol, juegos de deportes, y juegos de estrategia. Según Neitzel constata, es esta conexión del nivel de la acción al nivel de representación que enlaza juegos de ordenador a las narrativas, según estos también son representaciones de una cadena de acciones reales o ficticias.

Podemos formular la siguiente definición mínima de una narrativa: Es la representación de una serie de eventos relacionados lógicamente y cronológicamente en un ambiente específico con un principio, un medio y un final, y causados o sufridos por actores. El cierre que caracteriza la mayoría de las historias se conecta con el hecho de que, como primero describió Tzvetan Toderov, que representan una transformación en la cual (1) un estatus de equilibrio en el inicio es (2) interrumpido por algún evento (acción o suceso), (3) el reconocimiento de esta disrupción por el personaje (principal), seguido por (4) un intento de reparar lo ocurrido, y finalmente (5) la restauración del equilibrio inicial (Branigan, 2013, p. 4).

A primer vistazo esta descripción es también aplicable a muchos juegos de ordenador. La mayoría de los juegos tienen este tipo de estructura de misión, en la cual los protagonistas deben llevar a cabo una serie de pruebas a fin de lograr su objetivo. En muchos juegos encontramos también existentes (personajes y ambientación/configuración) y eventos (sucesos y acciones).

Si hay una característica que distinga los juegos de ordenador de las narrativas tradicionales debe ser la de interacción. Mientras que el lector (o espectador) de una narrativa es presentado con una cadena de eventos imaginados por el autor (o director) del relato, en el juego de ordenador la cadena de eventos es el resultado de la acción del jugador.

Esto no quiere decir que el lector sea un consumidor pasivo del



relato; respecto a la lectura de narrativas el lector desempeña un rol doble, ocupa al mismo tiempo un punto de vista pasivo y un punto de interpretación activo. Según una presuposición estándar en narratología, un relato sólo llega a ser cuando el lector lo construye activamente interpretando los elementos narrativos en relación unos con otros. En este sentido, los lectores tienen una cierta libertad de interpretación y diferentes lectores pueden leer diferentes relatos dependiendo de sus conocimientos previos. Sin embargo, con la excepción de ciertos textos avant-garde como el de Julio Cortázar *Rayuela* (1987; cf. De Mul 2000) o *El jardín de los senderos que se bifurcan* (1941) de Borges, en el caso de las narrativas el orden de los elementos narrativos o lexía está determinado por el autor y no por el lector. En videojuegos, por otro lado, el jugador puede ser interactivo en el sentido de que él o ella determina la secuencia de los elementos que aparecen en el monitor.

Una narrativa es lineal y los elementos de las narrativas están enlazados juntos por una causalidad narrativa. La narrativa habla con el lenguaje del destino, cada acción y cada evento está causado por las acciones y motivos precedentes. Es gracias a esta cadena específica de sucesos que la narrativa en un libro puede ser transportada a una película. Ambos medios comparten la misma gramática narrativa. Por el contrario, en un juego un jugador tiene una relativa gran libertad de determinar la secuencia él mismo. El juego, por tanto, es necesariamente multilineal, si el jugador no puede escoger entre varias opciones no hay juego (al menos dos, según Ryan 2006). Aunque la trama principal subyacente sea una sola, cada partida se juega de una manera diferente.

En la cultura occidental, desde la era de la modernidad, parece haber un creciente dominio de la dimensión proyectiva de nuestra existencia. En la era moderna, el hombre se entiende a sí mismo predominantemente como un agente autónomo, un sujeto de libre acción. El sujeto moderno puede ser concebido



como un Homo volens, que da forma a la vida autónomamente. La tecnología moderna ha dado a este sujeto autónomo de medios poderosos para aumentar el poder de elegir y actuar. El videojuego puede ser considerado como un derivado popular de esta ideología moderna (de Mul, 2005). No es coincidencia que la interactividad sea la palabra más empleada en la industria del entretenimiento. Tanto en el videojuego como en el “juego de la vida”, el sujeto moderno continuamente tiene que hacer elecciones. Mientras que en la cultura premoderna la mayoría de las elecciones –tu compañero/a de vida, ocupación, religión– usualmente eran ya determinadas, como sujeto moderno tenemos que elegir continuamente.

El énfasis ahora se pone en la dimensión volitiva de nuestra personalidad. Como podemos observar esto requiere una flexibilidad de sí mismo. Por supuesto, los videojuegos no causan este cambio en la identidad. Esta transformación del sí mismo moderno es un proceso complejo en el cual, entre muchas otras cosas, desarrollos de tipo social, político, económico y tecnológico desempeñan un rol. Sin embargo, la masiva diseminación de videojuegos en las culturas occidentales y occidentalizadas, sin lugar a duda, forma parte de este proceso. Esto demuestra que hay un giro primordial desde el entorno y el ambiente al carácter y desde los sucesos a las acciones. La reflexión ha girado de la interpretación del significado a un feedback reflexivo sobre la acción.

Es importante tener en cuenta que los juegos de ordenador no son “simplemente juegos” sino que llevan a cabo un rol constitutivo en el desarrollo cognitivo y en la construcción de la identidad. Este rol puede ser incluso más fundamental que en el caso de las narrativas, porque la involucración emocional en los videojuegos es muy fuerte.

Hace algunas décadas Sherry Turkle comentó que esto se explica porque los videojuegos van de acción: “Cuando juegas a un videojuego entras en el mundo de los programadores que



lo hicieron. Uno tiene que hacer más que identificarse con un personaje en la pantalla. Tiene que actuar por él. La identificación a través de la acción tiene un tipo de agarre especial. Como al jugar un deporte, pone al usuario en un estado mental altamente cargado, altamente concentrado. Para mucha gente, lo que se persigue en un videojuego no es simplemente una puntuación, sino un estado alterado de conciencia" (Turkle, 1984, p. 83). Por esta razón la exposición a posibles contenidos no deseados en videojuegos (como la violencia, sexismo o racismo), puede ser más intensa que en el caso de las narrativas tradicionales como cine o literatura. De cualquier modo, los videojuegos son máquinas ontológicas en el sentido de que ellas, al igual que las narrativas, no sólo estructuran nuestra concepción del mundo, sino de nosotros mismos.

El que juega se identifica con lo que sucede, se sitúa en la escena ficcional. Si en esta escena tiene alguna capacidad de actuación, a la elaboración narrativa se sumará la necesidad lúdica, el tener que actuar para que sucedan los eventos. La identificación llega al grado de presencia, es de un grado más fuerte que el que uno sentiría leyendo una novela o viendo el cine, por ejemplo. En relación con esta fuerte conexión o inmersión propia de los videojuegos está el peligro de la adicción. Hablando generalmente, los videojuegos son una parte del mundo tecnológico que posee un carácter fuertemente adictivo como un todo.

Sin embargo, por seria que pueda ser la adicción, no deberíamos exagerar este peligro. En mi opinión, una adicción a los videojuegos está más cercana a una pasión por leer novelas o ver películas que una adicción al alcohol u otras drogas. Leer historias, ver películas, y jugar a videojuegos son actividades que no son instrumentales, sino que tienen objetivos en ellas mismas. Comparten este atributo con la adicción al alcohol y otras drogas. Que las narrativas y los juegos tomen lugar en un espacio y tiempo más allá de la



seriedad de la vida diaria no significa que no tengan valor. En tanto que son herramientas ontológicas que afilan nuestra imaginación y nos permiten construir nuevas imágenes de nosotros mismos y el mundo, su valor para nuestras vidas no puede ser fácilmente exagerado. Es por su larga historia y estatus respetable que no mucha gente está dispuesta a designar la pasión por la literatura como una adicción, y las películas se emanciparon en relativamente poco tiempo de ser una atracción de feria a una forma de arte comparable a las ya establecidas. Valoramos las novelas y películas, aunque no sabemos ni el número de novelas triviales y películas baratas que no llevan a cabo la promesa ontológica del gran arte. No es sorprendente que los videojuegos sigan el mismo camino.

5.2 Música en el cine y en el videojuego

Para este punto, haremos una asociación de la música en el film y en el videojuego, cogiendo fundamentalmente la obra Historia y teoría de la música en el cine. Presencias afectivas de Carlos Colón, Fernando Infante y Manuel Lombardo. Concretamente seguiremos el segundo paradigma del capítulo de Infante del Rosal "Las teorías de la música en el cine" centrando la atención a los elementos funcionales de la música en los medios audiovisuales.

Partiremos de la base de considerar a la música como un elemento constitutivo más de la obra, al igual que la luz o la sombra. Un elemento específico más del conjunto que es el film o el videojuego. Así, estamos desechando la visión de la música como elemento autónomo del medio, en tanto que esta es, precisamente justo al revés, elemento inherente y esencial del film. Imagen y sonido, en efecto, tiene cierta relación consustancial. Tanto imagen como sonido deben estar en mutua relación. Si de hecho no lo están, constituiría su "pecado capital".



El origen del uso de la música en el cine mudo sigue siendo cuestión de debate y análisis. Con la irrupción del cine sonoro, el debate se centró en la justificación de este mismo. Saliendo victoriosa la música en tanto que también es usada en el cine mudo. Los hermanos Lumière habían proporcionado la música mediante el uso de un piano. La música se consideraba como algo esencial que ayudaría al público a captar mejor las imágenes. Con las imágenes y la música, el film quedaba provisto como obra perfectamente acabada sin necesidad de incluir diálogos y sonidos a la escena. Además, la producción y distribución de las películas mudas podía ser más internacional puesto que no había un idioma predeterminado. La producción de películas se disparó por todo el mundo. En este contexto nace Hollywood, desplazándose de la costa Este, donde se asentaban las principales compañías cinematográficas, a la costa Oeste.

El desarrollo tecnológico, consiguió introducir el sonido en la imagen, dando lugar a la inclusión de los efectos de sonido y música, creando el cine sonoro. Fue tal el éxito del cine sonoro que poco a poco se fue disipando el cine mudo.

Adorno, sigue de algún modo esta estela, pero con el toque crítico propio de la Escuela de Fráncfort; la música, como arte inmaterial, no interesa a una sociedad industrial. La vista, sin embargo, nos ayuda a ver imágenes formadas por cosas, estas cosas no son más que mercancías, adaptándose al medio técnico, algo que en el caso del oído queda arcaico. Y no interesa por su facultad pedagógica, para él, la música puede hacer progresar a una sociedad, empero a la sociedad industrial no le interesa esto si la música no avanza bajo sus redes. Se produce entonces un adiestramiento en los oídos de las personas provocado por su repetición incesantemente. Es la repetición de la reproductibilidad técnica lo que ha situado la música en un papel alienante, perdiendo su propia esencia, pero también la del individuo. Pues no hace ejercicio del gusto



propio, está subsumido a lo que la moda que crea la gran industria cultural le dicta. El ser humano, no se forma completamente como individuo bajo estas premisas. La música, según Adorno, pierde su capacidad para hacer progresar a la sociedad.

Entender la música como producto cultural es característico de autores que, aunque cada uno con sus diferentes matices, pertenecen a la Escuela de Frankfort.

Sin embargo, “la comercialización de la música no se inició en los albores del siglo XX, cuando las casas editoras de Tin Pan Alley promocionaron la venta masiva de partituras, sino mucho antes. Ya en tiempos antiguos, en Asia, los músicos ofrecían su fuerza de trabajo a los emperadores. En Europa existen registros de funcionarios musicales cortesanos desde el siglo XIV. Ni siquiera la historia de la música erudita es tan altruista como la imaginaron los adeptos del idealismo alemán. Bach se pagaba el pan componiendo para la iglesia y muchas de las egregias obras que celebramos de Händel, Haydn, Mozart o Beethoven fueron compuestas por encargo de acaudalados y despóticos mecenas aristocráticos. Los vínculos entre el poder, dinero y la llamada música clásica son tan estrechos que el mismo Attali ha sugerido que su historia bien podría escribirse analizando el gusto de determinados monarcas melómanos. Por ende, no tiene fundamento afirmar que la industria musical moderna prostituyó la música al introducirla en el mercado capitalista. A lo mucho, trastocó su potencial mercantil al hacerla asequible para las masas con la expansión de los medios técnicos.” (Medívil, 2015)

Pero esta evolución del arte a arte masivo, no tiene por qué ser algo del todo negativo. Pensemos en Walter Benjamin, y en su obra “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. La pérdida de aura en la obra de arte contemporánea supone un cambio en el entendimiento de ésta, aludiendo a una



democratización del arte. La reproductibilidad técnica da la posibilidad de expandir el terreno del arte. Todo el mundo tiene acceso a él. Es la obra de arte la que quiere ser vista; busca y encuentra al espectador por medio de la tecnología. De esta forma el arte post-aurático, es decir, el arte que ha perdido el aura, se acerca al espectador.

Para Gadamer, la música es “el ejemplo paradigmático del lenguaje”. Un lenguaje que como tal tiene capacidad comunicativa. Pero no sólo esto, tiene además la capacidad de trascender el idioma de una cultura a otra. Todos, independientemente de nuestra situación geográfica, establecemos una suerte de comunicación con ella, entendemos ese lenguaje. El ser humano busca escuchar, entablar una conversación con los objetos de su entorno. La conversación se activa y se despliega en este entorno masificado.

El cine, pero también, los videojuegos, nacen en este contexto tecnológico. Son ineludiblemente artes tecnológicas dentro de este entorno de reproductibilidad técnica. Al igual, la música tanto de cine como de videojuegos están al servicio de unas funciones específicas que deben ser integradas en “una industria que ha de complacer a un público mayoritario” (Colón et al. 1997: 234).

En el videojuego, la limitación tecnológica, como comentábamos en el anterior capítulo, era un hándicap para insertar música, esto a medida que fue pasando el tiempo fue mejorando, dándole un papel de más calidad e importancia a la música. Aunque ambas comparten el terreno de inserción en el “medio audiovisual”, cada una tiene sus propias características. Esto da lugar a funciones igual o parecidas, pero también a divergencias.

El espacio donde se dieron ambos medios audiovisuales es



diferente. La primera proyección de los hermanos Lumière en el Salón Indien del Gran Café era un espacio muy diferente al bar donde Nolan Bushnell y Ted Dabney colocaron el mueble de madera con un televisor y unas ruedas de control. Sin nombrar los anteriores orígenes del ocio electrónico en computadoras. Los videojuegos no cuentan con un espacio público, siendo más bien justo al contrario; el espacio de los videojuegos es un espacio privado. El desarrollo de los videojuegos desde aquella "primera" aparición en aquel bar que llenaría la máquina de monedas hasta el punto atorarla se fue individualizando. Se empezaron a comercializar prontamente consolas domésticas. Es lo que actualmente el cine está viviendo. Cada vez menos gente acude al cine y más son las plataformas de películas para verlas en casa. El espacio del cine ha ido cambiando hacia el ámbito doméstico, logrando cada vez más emular la experiencia del cine en casa, con pantallas enormes y home cinema.

Históricamente, las funciones de la música ya han estado consolidadas, pero cuando se analizan desde el medio cinematográfico, éstas adquieren un papel concreto dentro de la experiencia cinematográfica (Colón et al. 1997)

Esta aproximación de la música como recurso que causa un efecto concreto, será el punto de partida para el análisis de la música en el film.

Dentro de la lógica de la creación y la lógica de la recepción,

La música de cine es el elemento cinematográfico más volcado hacia la recepción, justificado en este nivel de análisis en función de un efecto sobre el espectador. Ella hace explícito el carácter de eficacia con respecto a una recepción que define el cine en general. La teoría del cine ha ido asumiendo progresivamente la figura del espectador, la receptividad, como constituyente del hecho fílmico. La receptividad en el cine deja de



entenderse como fase que culmina un proceso, como hecho explicable mediante una lógica propia (de recepción) que empieza donde termina la creación, poseedora también de una lógica particular (de la creación). El cine reúne ambas lógicas y las hace inseparables, actúan de forma simultánea. La teoría del cine en general, y la teoría de la música cinematográfica en concreto, han incorporado al espectador en el proceso de creación hasta hacerlo lógicamente anterior a la intención del realizador, determinada a construir una obra que cobra sentido solamente desde la recepción (Colón et al. 1997: 226)

Si el cine reúne ambas lógicas y las hace inseparables, en el caso del videojuego ocurre de manera más explícita. La lógica de la recepción se convierte en un ingrediente no sólo fundamental, sino que sin ella no se podría entender al videojuego en su conjunto. El videojuego es diseñado también tomando en cuenta al espectador, es inseparable de la construcción del videojuego. Es pues, su condición de posibilidad. Las mecánicas que el jugador tiene que adoptar, están prediseñadas para que el jugador las lleve a cabo. La experiencia del juego puede variar de una mecánica a otra y esto debe ser pensado con anterioridad, ya no sólo por mejorar la experiencia del receptor, sino que forma parte ineludiblemente de la construcción del videojuego. Una película se puede iniciar dándole al play y que ésta termine sin ningún espectador. Con el videojuego esto sería imposible. El receptor es inseparable de la obra. Y por ende, la música también será insoslayable.

La música, también llega donde las limitaciones, ya no cinematográficas, sino de gráficos, de narración, historia, etc., no pueden llegar. En el videojuego se ve muy claro cuando, por ejemplo, se da una escena emotiva durante un punto importante de la historia del juego, la imagen, debido a la falta



de avance tecnológico o debido a la falta de presupuesto, se ve muy pixelada, no clara, tanto que resulta difícil integrarse en la escena. Aquí es donde, por ejemplo, la música llega donde los demás recursos no pueden llegar. La música pues, se muestra en términos de sufragio. Generando ese efecto emotivo que sin ella hubiese sido imposible o cuanto menos, una experiencia mediocre que podría pasar desapercibida. Pero no ya desde una "salvación en el último momento" es decir, no desde un retoque final como para "salir del paso", sino desde la propia lógica de la creación.

En un primer momento, se pensó que el advenimiento de la música en el cine se produjo con el objetivo de tapar los ruidos que hacía el proyector y no por una necesidad artística. No obstante, según Kracauer, esta hipótesis es insostenible, debido a que pronto se salvó este problema retirando el proyector a otra habitación. Si la música se seguía incluyendo, no eran entonces por este motivo. Esta función queda anulada.

La función de acompañamiento cobraría más sentido, daba igual el estilo de la música siempre que fuese algo popular. No había una exigencia estética por parte del público a la hora de valorar la música. Lo que parecía ocurrir es que la música producía un efecto en el público de mayor intensidad cuando veían la imagen muda. La música era un ingrediente peculiar del film. (Colón et al. 1997) Un componente que hacía resaltar y vivenciar más intensamente la experiencia de la escena, pero también peculiar por cumplir la función de potenciar la emoción. La música sigue siendo aquella que remueve las pasiones, un movimiento incesante que hace vibrar el alma. El movimiento frente a la quietud, pero movimiento dentro de la subjetividad de aquel que la escucha y que, usada en pantalla funciona como medio que potencia el pathos.

La música tiene esa peculiaridad de introducir la dimensión subjetiva al transmitir emociones al espectador. Esto, a su vez,



hace que la escena sea verosímil, más real. El cine intenta salvar esa distancia entre él mismo y la realidad. Esto se realiza mediante ese juego de irrealidad-realidad, objetividad-subjetividad. El remitir al espectador una emoción subjetiva deriva en una objetividad que se transmite en tanto que consigue hacer verosímil el film. Vemos como a su vez, el juego entre obra-espectador es ineludible a la experiencia.

La música de videojuego tiene también esta función resultante al provocar esa sensación de realidad, de verosimilitud, gracias al efecto subjetivo que nos provoca. La música puede potencialmente conseguir que te sumerjas profundamente en la escena. Esto, conforme fueron progresando los soportes técnicos, se hizo patente.

No se puede entender la música de videojuego y el videojuego en su completitud, insisto, sin reparar en los avances tecnológicos que van acompañándolo, convirtiéndose estos en su condición de posibilidad. Al igual que no se puede concebir correctamente la historia del cine sin la introducción de avances en su modo de producción, de montaje, efectos especiales, etc. Eisenstein, inspirado en las técnicas del circo y en su pasado en el teatro, lleva a cabo un cambio en la concepción del montaje, dándole un uso de carácter más emotivo. Lo que pretendía era lograr una conexión más directa con el espectador. Si bien es cierto que el uso era para inculcar una ideología en el espectador, (sea el triunfo del proletariado), el efecto que derivaba era lo decisivo. Esta función, llamemos política o ideológica; también podemos verla en Bertolt Brecht y su efecto de extrañamiento. Pero en este caso, pretendía conseguir una crítica a la realidad mediante técnicas que producían un extrañamiento en el espectador. De esta forma, el espectador no comulgaría con la realidad social, lo que pretendía era una ruptura con la realidad. Sin embargo, lo relevante de esto, son las técnicas que se introdujeron. Ambos pretendían, mediante estas técnicas, despertar una conciencia en el espectador.



Con el montaje de atracciones, asistimos a una enfatización de la relación actor-espectador, la pretensión era que ambos conformasen la obra completa. Que el espectador se hiciese uno con la obra. Esto, lejos de usarse para fines ideológicos, supuso un avance en la concepción fílmica. No se puede pensar el cine sin tener en cuenta al espectador como parte de la experiencia. Que el tren del corto de los hermanos Lumière diera la sensación de que iba a atropellar a los espectadores y que muchos de estos se agazapasen, sólo fue una pista de cómo ambas partes de la experiencia conformaban una completa. La música viene a potenciar este hecho en tanto que sirve de medio para conectar al espectador con la obra. Debido a su capacidad insufladora de emociones, potencia la verosimilitud de lo que se está viendo. Hace más real la experiencia de la pantalla, la objetiva.

El videojuego “pega un salto” en esta dirección e introduce la interactividad. Esto hace necesario un análisis de las funciones y los rasgos de la música del videojuego en otros términos diferentes al film. Antes hablábamos de una comunicación de la obra fílmica con el espectador. Ahora esa comunicación se produce por la relación de participación del usuario y la computadora o consola. Entonces, además de esa comunicación afectiva, debe tener otras funciones específicas.

Según Infante (2016), Freud intuyó que la identificación era una cuestión de colocación y posición. En ocasiones, no nos identificamos con una persona porque nos despierte simpatía, nos despierta simpatía porque nos identificamos con ella. En el cine es donde se ejerce con frecuencia el poderoso carácter de la identificación, llegando en el cine de Hitchcock al grado extremo de determinismo. Nos identificamos incluso con personajes con los que no simpatizamos, que pueden tener incluso comportamientos ajenos o contrarios a los nuestros. Por otro lado, el medio literario es capaz de ofrecer esta identificación, a modo de forma relacional, gracias a la



capacidad que tiene de mostrarnos el mundo interior de los personajes, con sus pensamientos, deseos y miedos más profundos.

La unión entre obra y espectador en el videojuego, que ya se convierte en gamer, se ve de manera incluso más clara. Mediante un mando o ratón, se conecta físicamente a la obra, dando lugar a una relación íntima evidente. El gamer no sólo se conecta emocionalmente a la obra, mediante la empatía, la catarsis, la inmersión, etc. sino que, además, esa relación se clarifica cuando hay que usar un mando. Ya no es la obra la que insufla emociones y se conecta con el espectador, ahora es el propio jugador el que hace la obra. Entra en ella y la modifica a su antojo. Dependiendo del juego esto aparecerá con más o menos fuerza.

6. Conclusiones y consideraciones sobre otros media.

La pretensión de este artículo es introducir al lector en el amplio mundo de los media o medios de comunicación, concretamente los videojuegos, estableciendo relaciones con otras formas artísticas tales como la literatura y el cine. Este escrito forma parte de trabajos más amplios que, por cuestión de espacio, hemos tenido que aparcar. Sin embargo, hemos intentado arrojar luz, desde diferentes esferas, al mundo de los videojuegos: fenómeno que ha ido aumentando en importancia y presencia en las sociedades contemporáneas. Viéndolo como realidad multidimensional donde lo meramente lúdico es sólo una parte de una realidad más compleja que incluye diferentes artes y posibilidad de análisis filosófico.

Tales son las dimensiones aún abiertas e inexploradas del videojuego, que se expande a otros fenómenos nuevos en nuestra cultura como indica la creciente popularidad de las retransmisiones (streaming), que siempre están disponibles o pueden ser encendidas. Se trata de plataformas como YouTube



o Netflix. Con streaming nos vamos a referir tanto a vídeos en demanda (un vídeo ya grabado y que puede ser emitido en cualquier momento), como a retransmisiones que son grabadas y emitidas en vivo y en directo. A esta última categoría pertenece Twitch centrada en la retransmisión de videojuegos en sus inicios. Estas retransmisiones pueden tratarse tanto de competiciones o eventos, como de grabaciones personales -a modo de televisión o radio de uso particular- que una persona individual mantiene en su cuarto u oficina mostrando cómo juega.

Las retransmisiones en directo engloban una gran variedad de tópicos, pero gran parte de su popularidad creciente se debe al gran interés de los espectadores por ver a otra gente jugar a videojuegos. Desde entonces, las retransmisiones en directo han crecido paulatinamente de los videojuegos a otros ámbitos en categorías como Radio Shows, Cocina, Social Eating, Creativo, Música, IRL (vida real), etc. Ahora tanto personas normales como celebridades se retransmiten a una audiencia como otro medio social más. Personalidades como Neymar, para hablar con sus fans y jugar al Counter-Strike, como el denostado Trump, emitiendo debates en directo para promover su campaña política, se sirven de este medio que emergió en gran medida gracias al videojuego.

La interacción de los usuarios a través de salas de chat forma una parte importante de la retransmisión en directo, pudiendo hablar con el retransmisor o participar en conversaciones en el chat. Un ejemplo extremo de interacción del espectador es el experimento social Twitch Plays Pokémon, en el cual los usuarios colaboran para completar los juegos de Pokémon tecleando en el chat lo que corresponde con los inputs de un mando.

Con este último apunte queremos señalar que la expansión del videojuego y su interacción con otras formas de media en nuestra cultura suscitan fenómenos nuevos que deben ser



tenidos en cuenta y estudiados en mayor profundidad. Concluimos aquí la exposición.

En primer lugar, hemos analizado la cuestión de la tecnología (elemento ineludible del videojuego), luego, la parte que hemos considerado esencial al ser humano: el juego, lo lúdico (homo ludens), así nos hemos adentrado en consideraciones generales sobre ética y asuntos filosóficos para llegar a la estética y dimensión artística de este media.

Este trabajo es una tentativa de acercamiento y análisis desde una mirada filosófica. La emergencia de los videojuegos y el poco estudio filosófico al respecto, se manifiesta en la poca bibliografía que hay en términos exclusivamente filosóficos y no periodísticos o de otro tipo. Considerando la importancia de la filosofía para atajar y comprender mejor una realidad que cada día tiene más peso en nuestra sociedad.

7. Bibliografía

- Bauman, Z. (1995). *Life in fragments: Essays in postmodern morality*.
- Bourriaud, N., Beceyro, C., & Delgado, S. (2018). *Estética relacional*. [2007]
- Branigan, E. (2013). *Narrative comprehension and film*. Routledge.
- Colón, C; Infante, F; Lombardo. *Historia y teoría de la música en el cine: presencias afectivas*. Sevilla, Altar, 1997.
- Fink. (1968). *The oasis of happiness: Toward an ontology of play*. *Yale French Studies* no. 41, *Game, Play, Literature*: 19-30.



Fraile, J. A. S., & Joaquín, A. (2012). Bosquejo de una metafísica del videojuego. Círculo Rojo.

Frissen, V., Lammes, S., de Lange, M., de Mul, J., & Raessens, J. (Eds.). (2015). Playful identities: The ludification of digital media cultures. Amsterdam University Press.

Huizinga, J. (1955). Homo ludens: A study of the play-element in culture. [1938]

Gadamer, H. G. (2006). Truth and method. London: Continuum.

López Redondo, I. (2014). ¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI. Sevilla: Héroes de Papel.

Massa, S. (2017). Videojuegos en el aprendizaje: Oportunidades y desafíos. Prometeica, (15), 50-58.

Minnema, L. (1998). Play and (post)modern culture. An essay on changes in the scientific interest in the phenomenon of play. Cultural Dynamics 10 (1). 21-47.

Neitzel, B., Nohr, R. F. (2006). Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. Marburg.

Quintana, P. S. (2011). el juego como fenómeno fundamental existencial humano (consideraciones desde la filosofía y la psicología del arte). Revista de Teoría del Arte, (19-20), 113-136.

Raessens, J. (2006). Playful identities, or the ludification of culture. Games and Culture, 1(1), 52-57.

Raessens, J. (2012). Homo ludens 2.0. The ludic turn in media theory. Inaugural address Utrecht University.



Ricoeur, P. (1991a). Narrative identity. On Paul Ricoeur. Narrative and interpretation, ed. David Wood, 188-199. London. Routledge.

Rifkin, J., Álvarez, J. F., Teira, D. (2000). La era del acceso: la revolución de la nueva economía. Barcelona: Paidós.

Schiller, F., Snell, R. (2004). On the aesthetic education of man. Courier Corporation.

Vásquez, X. H. (2014). Transmodernidad, estética y videojuegos. HUM 736: Papeles de cultura contemporánea, (19), 5-14.

Villalobos, J. M. (2015). Cine y videojuegos: un diálogo transversal. Ediciones Héroe de papel

Turkle, S. (1995). Life on the screen: Identity in the age of the Internet. New York. Simon & Schuster.