



**UNIVERSIDAD
ALBERTO HURTADO**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
DIRECCIÓN DE POSTGRADO**

**El poder de la imagen en los videojuegos: un estudio sobre la experiencia en el género
sandbox**

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGISTER EN ESTUDIOS DE LA IMAGEN

Cristian Enrique Aguilera Millalen

Tutoría:

Ana María Risco

Co-tutoría:

Carolina Gainza

Santiago, Chile

(2018)

Índice

| | |
|---|-------|
| Introducción | (7) |
| Videojuegos: una aproximación conceptual | (24) |
| En torno a la representación sandbox: el caso <i>Grand Theft Auto</i> | (38) |
| El poder de la imagen en los videojuegos | (49) |
| Poder e Inmersión | (79) |
| Conclusión: La Experiencia | (108) |
| Bibliografía | (118) |

Leonard: Oh, a little Red Dead Redemption, huh

Sheldon: [shown playing video game] Yes.

Leonard: How come you're not doing a mission? You're just wandering around.

Sheldon: I had a rough night, thought I'd go for a walk and clear my head.

Sheldon Cooper, The Big Bang Theory.

Introducción

Cuenta Stoichita que hace más o menos tres siglos las obras de arte, confinadas a estar en los museos, solicitaban al espectador “no tocarla”. Relata que con esa apelación restrictiva no solo se impedía -como pudiera pensarse- que el espectador cuidará de cualquier daño a la obra, sino que aquella frase permitía que el observador evitara todo intento de superar la percepción óptica. La vida no podía interferir con el arte, debía mantener recelo de este, debía, finalmente, ser irreal. Menciona: “Las imágenes no existen. Tocar la obra equivale a retrotraerla al estadio de objeto, atentando contra su esencia, que pertenece al orden de lo imaginario” (2006: 11). En muchos casos, lo que comenta Stoichita se ha mantenido así hasta el día de hoy, pues, a menos que la obra sea más bien performática (se represente mediante acciones) o bien apele a la interactividad, el objeto no se relaciona de manera palpable con el observador. Este último asume una pasividad corporal frente a su objeto y desde esa posición, analiza. El resultado de esto puede ser más bien una representación efrástica (<<ecfrasis>>), en la cual se describe la obra en cuestión o bien una representación audiovisual, mediante cualquier artefacto técnico (cámara fotográfica, videocámara, móvil, etc.). Pareciera ser, por lo tanto, que mientras más se avanzó en cuestión de tecnologías de la imagen técnica, más fija estaba la mirada del observador.

Desde fines del siglo XX los nuevos medios, y en particular los videojuegos, comienzan a diversificar el papel del observador en las artes. Las lógicas de observar cambian y el mismo objeto promueve aquello. Si bien el ver sigue siendo el pilar

fundamental, acompañar la indagación con otros sentidos es ahora, una práctica más que habitual. Por lo mismo, hoy somos parte de medios que involucran con mayor autoridad al espectador en la obra. Medios como la televisión, el cine, los móviles y la publicidad están plagados de invitaciones a participar de sus producciones. Con ello, somos testigos de “documentales interactivos” que en vez de imponer la mirada unidireccional, promueven al espectador a dirigir la mirada que él quiera, publicidades que incrustan en su imagen códigos QR, o incluso fragancias en la misma instalación publicitaria. Con esto observamos dos cosas: la primera es que interactuar con los medios y sus imágenes es cada vez más importante en la industria de la imagen y audiovisual. Lo segundo, es que logrado aquello, la intención de las imágenes en esta interacción, pareciera tener una funcionalidad más allá de hacer participar al observador.

La interactividad en los nuevos medios va en alza, pues una vez situada la mirada sobre el objeto, el siguiente paso pareciera ser invertir en la obra para que el observador no solo obtenga una mirada del evento. Por lo mismo, crear estrategias para el usuario es uno de los requisitos de mayor importancia en la imagen contemporánea. El objetivo de este fenómeno pareciera ser más bien del orden práctico, es decir, implementar estos artefactos con una función propiamente comercial. Evidentemente lo es, sin embargo, se evidencia en un género de los nuevos medios una suerte de objetivo paralelo, pues ¿qué sucede una vez que el espectador se ha involucrado en tal imagen? La respuesta en los medios estándar es darle la atención al objeto, procesarla brevemente y cambiar la mirada. Por otro lado, los nuevos medios invitan a participar de la imagen, moldearla a su antojo, hacer partícipe otros sentidos y otras prácticas, dándole a este diálogo una coautoría

palpable y una focalización diversa. Tal como en el teatro y su artificio en virtud del cual un personaje se dirige al público sin que otro personaje lo vea, o el cine con su focalización múltiple otorgada por los planos de la imagen, o incluso la literatura, donde tienen cabida apelaciones directas al que lee; cualquier narratología implica una participación del observador/lector. Sin embargo ¿Qué sucede cuando esta relación se extrapola en un tiempo continuo y real? ¿Qué pasa cuando esta asociación es ininterrumpida y asociada no solo a la obra, sino que a una triada que involucra a esta último, al observador y a una comunidad?

Involucrarse a tal nivel en algún objeto, hecho o tema pareciera muchas veces forjar algún tipo de portal paralelo a la realidad. No obstante, el punto importante, es saber cómo esto llega a ocurrir, dónde y en qué dimensiones estéticas o sociales se instaura.

Los videojuegos desde su masificación en la década de los 80 parecieran haber forjado completamente la lógica inmersiva. La inmersión como tal, compromete al espectador de tal modo que este deja de percibir de forma clara su entorno natural, pues se le introduce en una suerte de mundo paralelo. En muchos sentidos el videojuego sigue las lógicas del juego como tal: involucrar a los participantes (generalmente dos) en operaciones, basadas en reglas, que ambos individuos deben seguir con el fin de adentrarse en un diálogo concreto, que lleve a uno de los dos a ganar. Basados en estas características, el fin del juego tradicional era, además de que uno resultara con más ventaja que el otro, inmiscuir a ambos en su realidad alterna.

El videojuego desde su origen no fue la excepción, bajo las mismas operaciones del “jugar”, aunque claramente no los mismos medios, basó la didáctica del juego en tecnologías totalmente diferentes, partiendo de la base esencial para que estos se llevarán a cabo: un monitor. Este se constituía claramente de tecnología informática y técnica, sin embargo el patrón común de toda jugabilidad computacional era que se proyectaba mediante un soporte. Ante esto, la relación inmediata entre los jugadores cambiaba, pues o el juego se completaba con el otro observador o más bien con/contra una Inteligencia Artificial. Además, siempre fue necesario el monitor como intermediario. Por lo tanto, la imagen proyectada por la pantalla pasó a ser el medio fundamental a través del cual observar el juego y para que el otro -o los otros- aplicaran las reglas que se les otorgaban mediante mandos periféricos destinados a ejecutar aquellas.

Dentro de los nuevos medios, el videojuego es un actor privilegiado en cuanto a niveles de interactividad. Siempre se cuenta como anécdota, a propósito de la forma en que los niños jugaban a los videojuegos en la década de los noventa, en sus primeras consolas de sobremesa, llámese *Nintendo* o *Sega*, incluso *Atari*, que cuando el avatar en la pantalla debía moverse hacia alguna dirección, o saltar, el pequeño movía el mando con entusiasmo hacia esa dirección. Obviamente, ese acto físico no interfería en la operación del juego, sin embargo, se producía como reacción inevitable ante la tensa situación en el monitor, que llevaba a realizar ese bobo movimiento. Algo ocurría entonces –luego de haber pasado satisfactoriamente esos segundos- en la mente de esos niños: en ellos se hacía consciente el acto físico involuntario, que sin duda, el videojuego provoca. Este fenómeno que hemos

descrito es la consecuencia de distintos niveles de interacción en el juego, la ya mencionada inmersión.

Los propios informáticos dicen, como bien mencionan Bolter y Grusin (1999), que el objetivo de la realidad virtual es *alimentar en el espectador un sentido de presencia*, por lo tanto, el espectador debe olvidar que de hecho lleva una interfaz digital enfrente, la pantalla, pasa a un segundo plano en la jugabilidad aunque sea uno de sus soportes principales en la materialidad. Lo curioso es que ya en aparatos básicos de videojuegos, y no en la realidad virtual que podemos observar en la actualidad, se producían resultados perceptuales que se siguen buscando con mayor fidelidad hoy en día.

Lo anterior nos permite dar cuenta que la inmersión en los videojuegos no depende tanto de los dispositivos tecnológicos o hardwares de alto nivel, puede ocasionarla hasta la representación más básica de un videojuego. A su vez, que la imagen en los videojuegos, por arcaica que sea, siempre ha posibilitado una interacción más allá de la simple percepción.

El novelista Británico Martin Amis (2015: 16) describía: “Podéis contemplar las centellas efervescentes de un millón de guerras galácticas, encuentros de la tercera fase, invasiones de ultracuerpos, noches de los muertos vivientes o increíbles hombres menguantes: todo ello ocurriendo ante nuestros ojos.”. Esta es una narración acerca de lo que ocurría en los barrios de Londres en la década de los 70 ante la llegada masiva de las máquinas de *Arcade* y el atiborramiento de niños, jóvenes y adultos ante estas pantallas. No deja de llamar la atención el tono de su reseña, cualquiera que leyera ese párrafo y no

tuviera el contexto, pensaría que es testigo de una invasión extraterrestre, o zombie quizás. Sin embargo, hace alusión a un evento real y una de sus adicciones: los videojuegos. Similar a lo que mencionábamos del niño que mueve el mando en dirección al personaje, Amis relata su experiencia con similares resultados a la acción del niño, describiendo su presencia en los hechos de la pantalla. Finalmente, el escritor terminará ese relato escribiendo: “No caben dudas al respecto, los marcianitos nos han invadido” (2015: 16).

El poder de la imagen en los nuevos medios es innegable, y en los videojuegos parecieran tener una particularidad, una vivacidad única que permite al espectador involucrarse de tal manera en la pantalla que es posible que se llegue a narrar en primera persona hechos que ocurren en ella o empatice saltando con el personaje, aunque el avatar (representación gráfica asociada al jugador en el videojuego) no dependa de su ayuda física. Los marcianitos, como menciona Amis, no dejan de aparecer incesantemente en la vida de los jugadores.

En el siglo XXI esta funcionalidad se ha mantenido, llevando esta jugabilidad sin embargo a una potencialidad gráfica indiscutible, lo que por lo tanto, ha hecho que cualquier imagen proyectada, sea una mimesis incomparable a años anteriores. Ahora bien, no sólo de hiperrealidad constan este tipo de nuevos medios, pues existe una gama de características estéticas, narratológicas e interactivas que permiten al videojuego proponer esquemas inmersivos únicos entre los nuevos medios. De hecho, existe tipos de juegos, denominados “sandbox” que llevan la inmediatez perceptual a niveles de inmersión pocas veces visto. Es acerca de estas operaciones en los videojuegos de las cuales hablaremos en

la tesis, centrándonos en los modos por los cuales el videojuego sandbox devino en un fenómeno Inmersivo único.

En esta investigación pretendemos abordar el impacto inmersivo de los videojuegos por medio de los elementos técnicos que componen la imagen, específicamente, mediante la imagen sintética. El objetivo central de este trabajo es evidenciar cómo el videojuego sandbox a través de la iconicidad ininterrumpida de sus imágenes crea una experiencia inmersiva única por medio de la a) imagen sintética y los modos interfásicos que la estructuran. Veremos cómo esta imagen en el videojuego, dada su morfología, y en relación con el jugador, b) crea una espacialización particular de poder, creando y fomentando un emplazamiento heterotópico en la virtualidad. El videojuego devendrá en un espacio de poder a consumir, formando y reformulando discursos, establecidos entre la ficción de las imágenes y el imaginario del jugador. Por último, c) detallaremos cómo en la operación del jugar, la interactividad y la simulación se funden en la experiencia para consolidar esta inmersividad única que se desarrolla en la jugabilidad. Observaremos como mediante la maquinaria técnica de este nuevo medio, la ininterrumpida proyección icónica del videojuego y el emplazamiento del videojugador en el espacio-otro en el explorar del videojuego sandbox se formaliza una percepción única por la lógica inherente de sus imágenes y la maleabilidad de estas en la experiencia inmersiva.

Sumado a lo anterior, es también nuestro propósito evidenciar el impacto cultural de los videojuegos. Con ello, específicamente centrados en este objeto como nuevo medio, se pretende observar su evolución, su actualidad y su proyección. Teóricamente, su medio cultural, definiendo sus bases, sus alcances y los márgenes de su recepción, así como la

experiencia del juego. Por medio de la constitución de los diversos tipos de imágenes en distintos videojuegos y la posibilidad que plantean sus formatos interfásicos, nuestro objetivo también es evidenciar cómo los videojuegos han llegado a ser un objeto cultural de estudio. Durante las últimas décadas, la familiaridad de todas las características en los videojuegos ha llegado a generar una nueva lógica frente a su recepción, ello conjugado con la mediatización cultural, se traduce en distintas formas de pensar la cultura, y nuestro objeto, contribuye directamente.

Lo anterior nos permitirá observar de qué forma este nuevo medio, y en particular este tipo de género sandbox o “no lineal” (lo denominamos así debido a que, contrario a un videojuego lineal, el no lineal posibilita al jugador completar los desafíos propios del juego de manera diferente cada vez), devienen en una inmediatez perceptual, proveyendo en su conjunto imagen-narración-acción un análisis activo del objeto por medio de sus características inherentes, como lo son la interacción, la inmersión y las didácticas de juego.

La metodología con la que se llevara a cabo nuestro trabajo es de índole teórica. Utilizaremos principalmente un método, en donde a partir de una revisión bibliográfica, trataremos con distintas obras para discutir, comparar y extraer distintos tipos de análisis que desarrollen o bordeen acercamientos temáticos como el nuestro. Con esto, las fuentes bibliográficas que tomamos han sido sin duda diversas, pues al ser nuestro objeto un reciente tema de estudio, y además de carácter interdisciplinar, los recursos tanto teóricos como técnicos se desarrollan en distintos medios.

Podemos dividir nuestras consideraciones teóricas en tres segmentos: lúdico, técnico-digital y narrativo-ficcional. Desde el apartado lúdico, presentamos un soporte teórico basado en Johan Huizinga (1872-1945) y su concepción de juego, la cual es desarrollada fundamentalmente en *Homo Ludens* (1938). En esta misma línea, hacemos uso de la reformulación de juego que describe Roger Caillois (1913-1978) en *Los juegos y los hombres* (1958), quien nos señala definiciones de conceptos fundamentales como *Paidia* y *Ludus*. En relación al segmento técnico-digital, utilizamos una amplia gama de autores para desarrollar principalmente dos áreas investigativas: nuevos medios e imagen de síntesis. Ambas se describen mayoritariamente en el desarrollo de nuestro trabajo, y están basadas en análisis de autores como Román Gubern (1934), Lev Manovich (1960), Françoise Holtz-Bonneau (1941-2008), Joan Costa (1926), Bolter (1951) y Grusin. La tercera parte investigativa en nuestra tesis, narrativo-ficcional, se construye a partir de concepciones de poder y sus relaciones, basadas principalmente en Michel Foucault (1926-1984). Conceptos teóricos como poder y heterotopía se interrelacionan con los procesos inmersivos que otorga nuestro objeto. Para finalizar los antecedentes investigativos, Jean Baudrillard (1929-2007) nos aporta con *Simulacro y Simulación* (1981) algunas de las bases para entender la experiencia que se lleva a cabo en los videojuegos.

Así como hemos utilizado artículos científicos, teóricos y académicos más formales, también nos hemos valido de material periodístico –el cual aborda en mayor cantidad los videojuegos- revistas online y videos de *Youtube*. Por otro lado, y ligado plenamente con lo anterior, un análisis estético ha sido fundamental en nuestra investigación, pues con ello hemos pretendido observar y evidenciar cómo la imagen y sus diferentes interfaces

proveen de una indistinta experiencia a sus usuarios, y por lo mismo, cómo se compenetra con la práctica del juego.

Por lo tanto, a través de una investigación teórica y cualitativa, en base a la observación y ejecución de distintos tipos de videojuegos sandbox de distintas generaciones, identificamos diferentes patrones en relación a la imagen, la adecuación del personaje principal en el mundo instaurado por el software, tipos de mapas, mundo y narrativa. Mediante la observación y experiencia de juego, se lograron repensar los objetivos propuestos en este trabajo y a través de aquellas conclusiones determinar los distintos enfoques que proponemos, entre ellos, la potencialidad de la imagen en el medio, el discurso y el poder involucrados en la acción del jugar, como también la experiencia en la recepción del jugador ante las imágenes. Con ello conseguimos identificar los efectos de la experiencia inmersiva y los componentes técnicos y socio-culturales que desencadenan tal vivencia en la virtualidad.

Para lograr esto observamos y ejecutamos como mínimo una hora de juego de cada uno de los videojuegos Sandbox que aparecerán en este trabajo, en especial los que pertenecen a la saga GTA. Del mismo modo, observamos gameplays (ver a otros usuarios desenvolverse en el juego) de varios jugadores para consolidar una mirada global. También se analizaron varias entrevistas escritas en prensa en relación a la experiencia que tenía y buscaba cada jugador al ingresar en un videojuego sandbox. Por último, poseemos un banco de imágenes dispuesto para cada ejemplificación e ilustración necesaria.

En el desarrollo de este trabajo nuestro objeto fundamental será la saga del videojuego Grand Theft Auto. Trabajaremos con este juego debido al género al que pertenece y a las dimensiones de su saga. GTA (como se abrevia) es un juego de acción-aventura, lo que quiere decir que combina varios géneros, haciendo aún más diversas las posibilidades de toma de decisiones. Por lo mismo, las variantes de la imagen que entrega esta saga fomenta un estudio completo de uno de los nuevos medios como lo es el videojuego; su estética permite analizar de mejor manera la imagen y su experiencia.

Otro de los motivos por los cuales se ha elegido este juego es por su historia en la industria. Grand Theft Auto lleva aproximadamente 20 años desde su primer lanzamiento, por lo tanto, estudiar este videojuego equivale a ser parte de la historia de estos dispositivos, de su género denominado Sandbox y a su vez, observar los avances tecnológicos de softwares y hardwares en la industria. Tales aspectos tienen una importancia sustancial en esta investigación, pues desde los noventa y la asunción de *Nintendo* en la historia con su primera consola de sobremesa (NES), pasando posteriormente a *Sony* y *Play Station* a fines de siglo anterior, los videojuegos no han decaído, sino que todo lo contrario. En el mundo, los videojuegos el año 2015 movieron 95 mil millones de dólares¹, de hecho, solo en España ese mismo año, facturaron más de 1.000 millones de euros, el doble que la industria del cine². Estos datos no solo nos hablan en aspectos económicos, sino que nos permiten comprender cuál está siendo el alcance de

¹ Datos entregados por el periódico *El mercurio*, el 7 de Febrero del 2016.

<http://www.economiaynegocios.cl/noticias/noticias.asp?id=224420>

² En el *Economista.es*, el 2 de Junio del 2016.

<http://www.economiaynegocios.cl/noticias/noticias.asp?id=224420>

esta industria, y por sobretodo, cuánto tiempo la gente le está otorgando a estos medios culturales, a sus filtros, a su información y a la producción artística que se concreta ahí. Por otra parte, la evolución tecnológica en 20 años ha progresado de manera palpable, por mencionar solo una de las consolas: *Play station One* en 1994 estrenó su consola con una CPU de 32 bit, gráfica integrada y memoria disponible de 2 mb. En el 2013, la última generación de consolas (8va gen) de Sony, *Play Station 4*, sale al mercado con una CPU AMD x86-64 Jaguar a 1,6 GHz (8 nú-cleos), además de una GPU AMD Radeon personalizada 1152 shaders @ 800 MHz (1,84 TFLOP/s), un TB de almacenamiento y lector de Blu-ray 3D. Esto equivale a mejoras gráficas, por lo menos cincuenta veces mayores a su primera versión. Si a esto le agregamos que los motores gráficos (soportes con los cuales los desarrolladores de videojuegos crean el mundo del juego) han crecido de la misma forma, se dimensiona cuál es el nivel de gráficos y jugabilidad en la actualidad. Por último, esta evolución ha ido acompañada de todo lo que al mismo juego compete, es decir, al arte, guion, historia, etc.

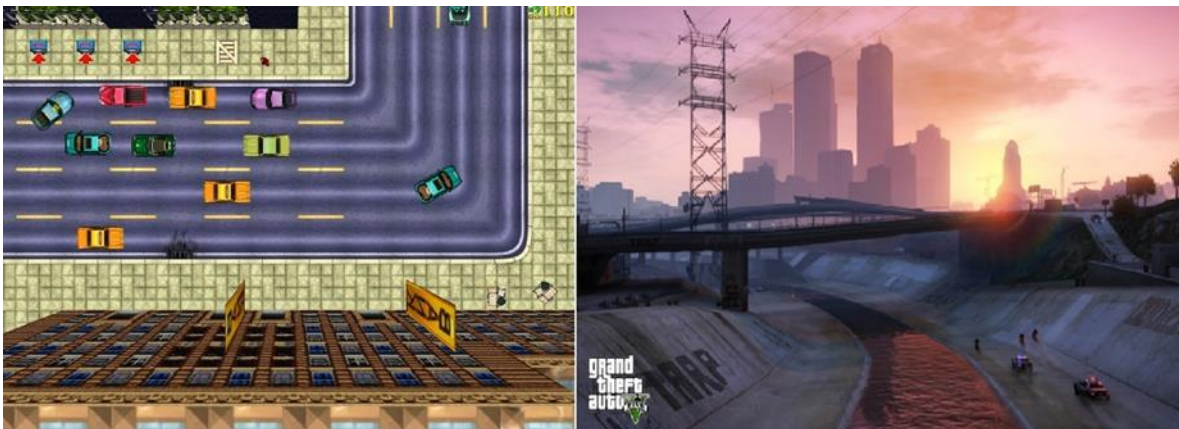


Ilustración 1. A la izquierda el primer GTA (1997), estrenado para la consola Play Station. A la derecha, GTA V (2013), el último juego de la saga hasta ahora.

Ambas características nos permiten ver en Grand Theft Auto y su saga un ejemplo perfecto para analizar la experiencia en este nuevo medio y su potencial de imágenes que lo constituyen como un dispositivo cultural único de inmediatez perceptual.

Aunque en este trabajo se ejemplificarán las posibilidades que otorga este tipo de videojuegos con otro además de GTA, como mencionamos anteriormente este último engloba todos los elementos a analizar, por lo que nos centraremos en él.

Estructura de la Tesis:

La tesis tendrá un total de cinco capítulos, los cuales se dividirán de acuerdo a los objetivos antes mencionados:

1. Videojuegos: una aproximación conceptual
2. En torno a la representación sandbox: el caso *Grand Theft Auto*
3. El poder de la imagen en los videojuegos
4. Poder e Inmersión
5. Conclusión: La Experiencia

El primer capítulo estará centrado en definir teorías y conceptos de los videojuegos que se utilizarán en este trabajo. Se desarrollará desde lo general a lo particular, partiendo por definir conceptos como videojuego, inmersión, jugabilidad, interfaz, para continuar con teorías de videojuegos o que se apliquen en este objeto y que tengan como función lograr evidenciar los objetivos de este trabajo. Esencialmente, es este primer capítulo, se busca sentar las bases conceptuales y teóricas para continuar con el resto de la investigación.

Continuando, el capítulo dos tiene como función involucrar al lector en la jugabilidad sandbox y en particular, el Universo de *Grand Theft Auto*. Con esto, ya teniendo las bases acerca de los videojuegos, ahora nos concentramos en nuestro género en particular y unos

de sus más importantes exponentes. De este modo tenemos los conocimientos necesarios sobre la historia, jugabilidad y evolución del tipo de juego y su saga, para así junto con el primer capítulo, tener las herramientas necesarias para abstraer las discusiones y temas que conducen los objetivos de este trabajo.

Los capítulos tres y cuatro corresponden al desarrollo central de esta investigación, pues congregan el objetivo principal: anexar la estética de los videojuegos y su poder, con la experiencia inmersiva que proveen estos nuevos medios.

La conclusión, corresponderá a la reflexión última de este trabajo, basando su proyección como método de estudio en la experiencia de juego y en los procesos técnicos y estéticos que la conforman. Con ello corroboramos los métodos mediante los cuales la experiencia única inmersiva se hace patente, a su vez observamos la influencia y la potencialidad que tiene la imagen en nuestro objeto. Como resultado, con este trabajo se intentará colaborar al campo cultural y académico de los estudios de los videojuegos y de la imagen.

Capítulo 1

Videojuegos: una aproximación conceptual

Para comenzar a hablar acerca de videojuegos, y en particular de nuestro objeto que se sitúa como un tipo de estos, creemos necesario identificar primeramente cuál es su definición y cuál es la que se adecua a nuestro propósito. Por lo tanto, en esta primera etapa, consideraremos analizar varias conceptualizaciones de “lo que es” un videojuego para, desde lo general a lo particular obtener una definición de videojuego que nos permita dar consistencia al término a lo largo de este trabajo.

Primeramente realizamos esta conceptualización debido a que la definición de videojuego ha variado constantemente. Esto ya que su definición se produce tomando su rol desde distintas perspectivas dependiendo del ámbito en el que se use. Por lo tanto, mientras que por un lado el videojuego puede ser referido como juego-software (Un *Cartridge* o CD por ejemplo), por otro lado se puede hacer mención a él como un soporte tecnológico, el cual es la consola, un dispositivo móvil o una CPU (*central processing unit* o unidad central de procesamiento) propiamente tal. Además de esto, la significación de videojuego se diversifica también dependiendo del campo que genere la definición; como tal, videojuego puede ser algo muy diferente para un informático, para un artista gráfico o para un historiador, incluso estos contextos pueden interferir en las terminologías de su uso. Por otra parte, dependiendo de las tecnologías, un juego puede implicar la habilidad para ocupar un solo mando (*Atari, 1972*) o puede necesitar de una sincronización corporal otorgada por sensores (*Nintendo Wii, 2006*). Por tal diversificación de su uso y definición, es que ideamos un conjunto de definiciones del término. Con esto pretendemos otorgar claridad al uso de la palabra en este trabajo.

Además, teniendo este panorama, intentaremos observar cual es la definición más adecuada para nuestro propósito y finalmente, crear una aproximación en detalle a las características que nos sean propicias.

Partimos con una de las definiciones mayormente trabajadas y conocidas en el ámbito del juego, la del historiador Johan Huizinga, quien señala:

“El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y en un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (2008: 27).”

En *Homo Ludens*, Huizinga recalca la importancia del juego en el desarrollo de las personas. De la cita anterior podemos observar varias cosas. La primera y de mayor importancia para nuestro tema es la que hace mención a “situar fuera de la vida corriente” al jugador y que además “puede absorberlo por completo”. Esto nos señala que incluso fuera del contexto de la virtualidad técnica del medio que tratamos, Huizinga otorgaba una

importancia sustancial a la inmersión que puede competir a los jugadores. Y esto, solo analizando el acto de jugar básico, es decir, sin ningún tipo de soporte además de las personas involucradas. También menciona el uso de reglas y el orden al que se someten los participantes, lo que compete a la mayoría de los casos. No obstante, el sometimiento a reglas y el orden de aquellas es algo que podemos poner en duda en la jugabilidad de los videojuegos. Más adelante observaremos el porqué.

Otro de los autores que hacen referencia al juego son Von Neumann y Mongerstern quienes en su libro *Theory of Games and Economic Behavior* mencionan:

“Un juego es simplemente la totalidad de normas que lo describen. Todas las formas en la que es usado son entendidas como jugar (...). Los movimientos son las ocasiones que tienen los jugadores de elegir entre varias alternativas bajo las normas del juego. (...). La alternativa específica que es elegida en un instante concreto por un jugador la definiremos como elección. (...). Finalmente las normas no deben confundirse con las estrategias de los jugadores. (...) Cada jugador elige sus estrategias - los principios generales que gobiernan sus elecciones - (...) sin embargo las reglas son comandos absolutos. Si son infringidas, entonces el juego cesa (2004: 49).”

Sin duda, esta definición obedece más a una cuestión reglamentada, en parte alejada de la definición de Huizinga. La estrategia se hace parte del juego acá, teniendo un punto de creatividad menor sin embargo, pues a pesar de ello, las reglas son comandos absolutos y no pueden ser infringidas sin que el juego termine. Los principios, finalmente, gobiernan sus elecciones.

Ambas definiciones de lo que podríamos llamar un juego “estándar” pueden ayudar a moldear una definición para lo que es un videojuego en la actualidad. Presentan características comunes como lo son la reglamentación y el orden determinado por el juego, como también, y no menos importante, el carácter inmersivo que caracteriza a los videojuegos no lineales.

Las descripciones anteriores hacían referencia al juego. Es importante señalar aquellas primeras definiciones pues, si bien no aluden a “videojuego”, sí lo hacen al carácter principal que posee cada videojuego, que es el jugar. Por lo mismo, con ello vamos teniendo una idea acerca de cómo finalmente se construirá la definición de la palabra hoy en día. Además, notaremos que las características ya en nuestro tiempo no niegan las otrora particularidades del juego, sino que se complementan a las de hoy. Veamos ahora como se ha definido el videojuego desde su concepción contemporánea.

Darley describe al videojuego: “Es una actividad envolvente dirigida a un objetivo, se encuentra dentro de un micromundo que está dirigido por una serie de normas, relativamente sencillas y claras (2000: 164).” Por otro lado Rodríguez lo cataloga como:

“Todo juego electrónico con objetivo esencialmente lúdico que, sirviéndose de la tecnología informática, se presenta en diversos soportes (2002: 16).”

Ambas definiciones nos plantean cuestiones importantes. La primera nos habla de una actividad envolvente, al igual que Huizinga, pero ahora, dentro de un micromundo observable. Esto último no estaba mencionado en la definición de juego, pues, como lo afirmamos en un principio, fue con el videojuego y su soporte tecnológico mediante lo cual el juego se materializó como un mundo evidente. Las consolas mismas, su monitor, la programación, el guion, los relatos, el diseño proveen de un universo propio muy particular y maleable a cada jugador, por lo que la posibilidad de crear un universo distinguible y compartido es ahora posible. La segunda definición no viene más que a corroborar lo anterior, sumándole el apartado del soporte. Además de esto, ambas definiciones señalan que la jugabilidad se dirige hacia algún objetivo, por lo que se asume que cada videojuego construye una estructura hacia tal fin. En términos generales el fin de un videojuego pareciera radicar en el cumplimiento de un objetivo, y aunque esto en parte es cierto, no obstante en los próximos capítulos detallaremos cómo esta suerte de premisa se va disolviendo en nuestro objeto.

En una tercera definición, el diseñador de videojuegos Chris Crawford menciona:

“Los videojuegos [a diferencia de las simulaciones] son representaciones artísticas de un fenómeno (...) El diseñador simplifica deliberadamente dicho fenómeno para focalizar la atención del jugador en aquellos factores que juzga importantes (...). Los juegos crean una representación fantástica, no un modelo científico (1982: 8).”

Por otra parte, Darley señala escuetamente: “lo narrativo, la interacción y la imagen son los fundamentos de los videojuegos” (2002: 149). Sin duda la primera definición se posiciona desde una mirada gráfica, en la cual se hace énfasis en la programación de la imagen y la focalización que se le otorga al espectador. Con ello, se describe el proceso creativo dirigido al observador, que sin duda, también es una guía de objetivos. Por otro lado, por muy breve que sea la descripción de Darley, menciona uno de los hechos más trascendentales en la jugabilidad moderna: la conjugación de la historia, la imagen y el trato con esta que se obtiene al jugar videojuegos. Si bien puede sonar algo general, la triada de Darley hace énfasis en la estructura basal de los videojuegos de comienzo del siglo XXI en adelante, pues si bien antes de este periodo los juegos poseían estas características, la pronunciación de aquellas no se evidenciaba como se hace hoy, siendo estas particularidades las que se destacan en juegos como los *Survival Horror*, acción-aventura, o en los mismos juegos no-lineales por dar algunos ejemplos.

No cabe duda que estas definiciones influyen en nuestra concepción de videojuego. De hecho, muchas de aquellas características que presentamos complementan de una u otra forma la manera en que creemos se conceptualiza un videojuego. Como indicamos antes, la definición de Darley es la que más se acerca a un videojuego estructuralmente hablando, sin embargo hay otros aspectos que no podemos dejar de lado. Algunos de estos son:

| Técnico | Ficcional | Reglamentario |
|-----------------------------|-------------------------------|----------------------|
| Posee algún tipo de soporte | Representación de un fenómeno | Tiene objetivos |
| Es un programa informático | | |
| Es participativo | Narra un mundo | Implica retos |
| Provoca inmersión | | |

Por lo tanto, dada las definiciones que hemos entregado anteriormente, un videojuego se podría concebir como un programa informático que a través de diversos soportes (Consola-Computador-Pantalla-Mandos) hace partícipe por medio de periféricos, en un sistema de juego inmersivo (Software), a uno o más jugadores. Esta concepción de videojuego, creemos, es pertinente a nuestro tema a desarrollar en las siguientes páginas. Sin duda que así como podríamos haber detallado aún más esta definición, también podríamos haberla descrito de manera más escueta, no obstante creemos que el alcance que le hemos dado, permite seguir las ideas sobre inmersión que desarrollaremos en los siguientes capítulos y abstraer y concluir de buena manera el texto sin involucrar pies forzados o infinitud de descripciones. De igual modo, con el paso de las páginas, el mismo lector irá encontrando más características que acá no se han desarrollado por completo o ni siquiera nombrado, pues aquella será también la consecuencia de nuestro análisis.

Ahora bien, habiendo descrito las concepciones de juego y propuesto una noción sistémica de lo que entendemos por videojuego en este trabajo, cabe preguntar qué tipos de videojuego existen y finalmente ¿Qué es un videojuego Sandbox y qué características tiene?

Los distintos tipos de género en los videojuegos deben su clasificación inicial principalmente a los modos de jugabilidad. Por un lado están aquellos que apelan mayoritariamente a la reflexión, mientras que otros requieren principalmente los reflejos y la coordinación visual. Esto no es muy distinto, como vemos, de la tipología que podríamos clasificar en los primeros tipos de juegos. Ahora bien, como bien describe Tardon (2014): “Dentro de la industria, sin embargo, las principales tipologías consultadas sobre videojuegos suelen dividir los videojuegos en tres dimensiones básicas: el hardware en el que funcionan, el número de jugadores y el contenido del software” (41).

Los primeros videojuegos que podemos identificar, los cuales van muy de la mano con los primeros juegos, son los llamados a) juegos de habilidad. Estos son esencialmente los que requieren destreza por sobre la secuencia de una historia. El ejemplo canónico de este tipo es *Tetris* (Pajitnov, 1985). Otro de los tipos vendría a ser los b) juegos deportivos, los cuales básicamente emulan una práctica deportiva; de manera simplificada toman los elementos de juego y representan aquel deporte en la pantalla. Un ejemplo: *FIFA 2010*. (EA, 2010). El tercer tipo de juego sería el c) juego de plataforma. En este, el jugador conduce un

personaje por medio de plataformas, en las cuales debe sortear obstáculos con gran precisión. Videojuegos como *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) o *Donkey Kong country* (Rare, 1994) son algunos de los más destacados. Otro de los juegos más notorios son los llamados d) juegos de Combate. Estos se desarrollan en escenarios “estáticos” en donde dos jugadores se enfrentan generalmente artes marciales o armas sobrehumanas (o ambas). Conocidos en este tipo son los videojuegos *Street fighter* (Capcom, 1987) o *Mortal Kombat* (Midway, 1992). Los denominados e) juegos de Rol también tienen un espacio destacado dentro de los videojuegos. Estos se basan principalmente en los juegos de mesa: existe una historia y se hace partícipe a los jugadores de esta, creando un escenario temático para su desarrollo. En el caso del videojuego, este último hace partícipe al jugador en esta narrativa. *Pokemon* (Gamefreak, 1996) y *Warcraft: Orcs & Humans* (Blizzard Entertainment, 1994) son algunos con más historia. Otro de los tipos más conocidos y jugados son los f) videojuego de disparo. En ellos el videojugador representa a un personaje con armas de fuego u arma blanca, el cual debe ir eliminando enemigos en distintos escenarios. *Counter strike* (Valve, 2000) y *Doom* (Bethesda, 2005) han sido uno de los más valorados en este tipo. Finalmente, en esta breve lista encontramos los recientes g) juegos de simulación. En estos se realizan actividades de la vida cotidiana de manera realista, generalmente en primera persona y con roles y reglas limitados al personaje designado. *Goat Simulator* (Cofee Stain Studios, 2014) es uno de los más recientemente connotados debido a que se debe simular a una cabra en su entorno natural.

Existen otro tipo de videojuegos que no detallamos acá (de mesa, estrategia, etc.)

Sin embargo, muchos ahora se entrelazan. La jugabilidad y los softwares han mejorado de

tal manera, que muchos juegos de video son generalmente una mezcla de varios géneros. Por ejemplo, antes del 2010, *FIFA* era solo un juego deportivo, sin embargo después de esa fecha, incorporó a su juego un apartado de simulación, denominado “modo jugador”, mediante el cual el videojugador dirige la carrera de un jugador desde sus inicios y debe jugar sólo con aquel personaje. Esta jugabilidad implica desde crear físicamente al jugador, hasta determinar sus traspasos a otros equipos y manejar sus sponsors e ingresos. Es probable que cada juego contenga dentro de sí muchos géneros, lo cual es una gran virtud para la industria, el jugador y de todos modos, para los fines de este estudio. De hecho, el género que trabajaremos acá consta y se desliga de muchos tipos de videojuego.

Por videojuego sandbox o también conocidos como “de mundo abierto” o “no lineales” (en contraposición a los lineales) se conoce a los juegos de diversas plataformas en los cuales se imponen limitaciones de carácter mínimas al jugador, lo que permite que el jugador deambule e intervenga un mundo virtual a voluntad. A diferencia de un juego de estilo de progresión, un juego sandbox enfatiza el *roaming* (desplazarse por varias localidades del juego) y permite a un jugador seleccionar tareas. En lugar de ofrecer áreas segmentadas o niveles numerados, un juego de caja de arena normalmente ocurre en un "mundo" al cual el jugador tiene acceso completo de principio a fin. Este sistema de juego se creó en la década de los 80, muy cercana a la masificación de los videojuegos, sin embargo, su estandarización y popularización se hizo ya en el 2001, con el videojuego *Grand Theft Auto III*³. Fue con este juego mediante el cual el género se hizo un renombre en la industria, de ahí en adelante, la cantidad de juegos en este formato ha aumentado de

³ Revista Wired. <https://www.wired.com/2015/12/open-world-games-2015/>

manera notoria. Videojuegos conocidos de este tipo son: *GTA (Saga)*, *The witcher (CD Project, 2007)*, *Minecraft (Mojang, 2011)*, *Fallout 4 (Bethesda, 2005)*, *Assasins's Creed (Ubisoft, 2007)* y en estos últimos meses *Nintendo* ha sorprendido con su antes juego de plataforma Mario Bros, en una última entrega llamada *Super Mario Odyssey (2017)*. Como vemos, las grandes empresas de videojuegos han optado por la creación de esta modalidad, pues desde su popularización hasta ahora no ha disminuido su consumo. De hecho, *Fallout 4* consiguió este año ser el juego más exitoso de *Bethesda*, superando a otra saga de su tipo como es *The Elder Scrolls V Skyrim (2011)*⁴. Esto ya se pronosticaba desde su lanzamiento sin duda, ya que a meses del evento, ya reportaba ventas por 750 millones de dólares⁵. Ahora bien, la popularidad de este género no solo reporta buenos dividendos a reconocidas empresas, sino que incluso los juegos denominados *Indie* (videojuegos creados por pequeños grupos sin apoyo financiero de distribuidores) han logrado capitalizar sus obras en la industria. Por mencionar algunos, *Yonder: The Cloud Catcher Chronicles (Prideful Sloth, 2017)* y *Don't Starve -y su variación multijugador online Don't Starve togheter- (Klei, 2013)* han tenido excelente recepción en la escena.

Como vemos, esta jugabilidad libre y muchas veces desobjetivizada ha permeado de manera profunda en los videojuegos desde su aparición, y sin duda es uno de los motivos por los cuales planteamos a este objeto como un objeto único en su ámbito de ocio. Ahora bien, además de evidenciar su particularidad en la industria del entretenimiento, nuestro

⁴ <http://www.hobbyconsolas.com/noticias/fallout-4-supera-skyrim-como-juego-mas-exitoso-bethesda-89092>

⁵ <http://www.vandal.net/noticia/1350670618/fallout-4-logra-ventas-por-valor-de-750-millones-de-dolares-y-bate-records/>

objetivo también es analizar su potencial en el ámbito estético y social. Al igual que en el arte, en los videojuegos se forman procesos que estetizan el mundo y estructuran identidades, aquello puede constatarse no solo en las cifras que mencionamos antes, sino que en el tipo de objeto que es. El videojuego es un conglomerado de artes, casi igual que el cine, proyecta en su aparato técnico arte gráfica, fotografía, música, narrativas, imaginarios, actos performáticos, y así sigue. Y esto es solo lo que produce materialmente el videojuego, pues si hablamos de cómo se abstraen las ideas, las historias y las imágenes de aquellos soportes, y aún más, cómo el usuario interactúa con aquellas, prácticamente estaríamos refiriéndonos a una cuestión monumental. En las artes, el cine es su más cercano homólogo, y aun así se ve limitado en relación al videojuego. El *Smithsonian* y el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA) parecieran estar conscientes de esto, al agregar a su colección hace un par de años el videojuego (de mundo abierto) *Minecraft* (2011)⁶.

El cómo el videojuego sandbox se ha convertido en una variable de videojuego única no solo desde las ventas, sino desde su estructura estética, lo iremos desarrollando en los siguientes capítulos analizando uno de los gestores de este fenómeno en la industria: la saga del videojuego *Grand Theft Auto*.

⁶ https://www.moma.org/explore/inside_out/2013/06/28/video-games-seven-more-building-blocks-in-momas-collection/

Capítulo 2

En torno a la representación sandbox: El caso Grand theft Auto

Grand Theft Auto, abreviado generalmente como GTA, es una saga de videojuegos estrenada en 1997 por David Jones, y posteriormente por Sam y Dan Houser. Su desarrolladora es *Rockstar Games* (EEUU). GTA es un videojuego de mundo abierto que narra la historia de una serie de delincuentes que por distintas razones vuelven a su vida criminal después de haber estado encarcelados, fuera de su país, u hostigados por vidas sin sentido (GTA V). Generalmente, el desarrollo de la trama es una suerte de novela de aprendizaje, a veces un tanto tergiversada, en donde el personaje a medida que avanza la historia, supone un crecimiento y madurez. No obstante, esta se da en términos poco ortodoxos y criminales; de pasar a ser un don nadie, a dominar toda la costa en el tráfico de drogas. Últimamente este tópico ha variado en cuanto a complejidad, pues en las últimas entregas (GTA V) el desarrollo consta de críticas a la sociedad norteamericana y a su estilo de vida, así como de distintos protagonistas en un mismo juego y de forma paralela.

Respecto a las formas de juego, estas han variado de acuerdo al paso de los años y el avance de las tecnologías informáticas. Estas mismas han sido las grandes responsables del éxito de la saga, acompañado del grupo de desarrolladores y el motor de juego (rutina de programación que posibilita el diseño, la creación y representación de un videojuego). Este juego, es sin duda el mejor ejemplo de la evolución tecnológica de los videojuegos, y específicamente de los juegos de mundo abierto, siendo su mayor exponente en la actualidad.

Cada juego dentro de la saga ha traído consigo cambios en la gráfica, algunos muy sutiles, mientras que otros increíblemente considerables. Por ejemplo, uno de los casos más

notables en la historia de GTA es del paso de GTA 2 a GTA III. Detallaremos a continuación la ficha técnica con algunos de los juegos más importantes de la saga.

Grand Theft Auto 2 (1999):

En este, el jugador observa desde una vista superior al personaje con el que identifica su propio accionar. Por lo tanto, posee una visión satelital. Las gráficas son de menor definición pues debido al año de estreno del videojuego, la tecnología aún no disponía de softwares/hardwares o consolas con procesamientos de imagen mayores como las de hoy. El fenómeno del pixelado aún es patente (64 Bits). Por otra parte, tanto la trama del videojuego, como sus formas de presentación instalarían las bases de lo que la saga continuaría desarrollando durante futuras entregas.

Ficha técnica:

Título: Grand Theft Auto 2

Desarrolladores: DMA Design/Tarantula Studios (GBC).

Distribuidores: Rockstar Games/Take-Two Interactive.

Dirección: Alex De Rakoff.

Género: Acción-aventura.

Año: 1999

País: Estados Unidos

Modos de juego: Un Jugador. Multijugador (Sólo en versión PC)

Plataformas: Microsoft Windows, Play Station, Dreamcast, Game Boy color

Formato: CD-Rom, GD-Rom, Cartuchos.

Reseña: Videojuego en el que el jugador debe encarnar al matón Claude Speed, quien por medio de misiones que lo obligan a moverse a través del mapa de juego debe conseguir el suficiente dinero para lograr desbloquear cada área de la ciudad. Estas misiones se realizan voluntariamente a zonas dominadas por bandas mafiosas diferentes, como lo son los Zaitbatsu Corporation (una de las más poderosas), Los cuellos rojo, Los Pirao, La Mafia Rusa, etc. Todo esto con el fin de obtener poder. Las bandas se ubican en diferentes distritos de la ciudad, e imponen al jugador diferente nivel de dificultad a medida que se avanza en los logros.

Grand Theft Auto III (2001):

Esta versión por primera vez le otorga un ambiente al juego, por lo que el jugador puede observar a su alrededor un mundo “real” lo cual es posible debido a que es el primer GTA hecho en 3D. Por lo tanto, el jugador cuenta con una vista en tercera persona del personaje, y por ende, posterior. El jugador ve al personaje desde su espalda, con ello, observa casi la misma panorámica que el personaje. Esto, combinado con un ambiente de las mismas características gráficas, otorga una representación detallada del espacio que se circunda. Desde este juego en adelante, la trama y los modos de narrar encuentran una sofisticación que en series anteriores no disponían. La cinemática (secuencia de video en la cual el jugador no tiene ningún control)⁷ toma un papel primordial en esto.

Ficha técnica:

Título: Grand Theft Auto III

Desarrolladores: DMA Design

Distribuidores: Rockstar Games, Capcom, Take-Two Interactive.

Productor: Leslie Benzies

Escritores: Dan Houser, Paul Kurowski, James Worrall

Género: Acción-aventura, Sandbox.

⁷ Generalmente, estas secuencias se utilizan con un fin narrativo. Más información acerca de esto en <http://www.gamerdic.es/termino/escena-cinematica>

Año: 2001

País: Estados Unidos

Modos de juego: Un Jugador. Multijugador (Sólo en versión PC)

Plataformas: Microsoft Windows, Play Station 2, Xbox, Mac OS X, iOS, Android.

Formato: DVD, CD-Rom, Distribución Digital.

Reseña: El jugador es Claude, un ladrón que es traicionado por sus dos compañeros mientras arrancaban de un robo. La mujer y el hombre le disparan a Claude y huyen con el dinero dejándolo como el único responsable, siendo posteriormente encarcelado. Fortuitamente escapa de la cárcel cuando era transportado en un auto policial. En esa instancia conoce a 8-ball, quien gracias a sus contactos ayuda a Claude dándole “trabajos” para grandes grupos de mafiosos. Realizando una de las labores, Claude se encuentra nuevamente con los amigos que lo traicionaron, miembros del cartel colombiano.

Grand Theft Auto V (2013):

Esta versión implica un avance gráfico importante. En este juego, se aumenta la calidad en la alta definición (HD), mejorando notoriamente la calidad de imagen. Además de ello, la vista del jugador puede variar dependiendo del medio en el que el personaje se desplaza. Otro aspecto relevante es que, por primera vez, la vista del personaje por parte del jugador puede ser (opcionalmente) en primera persona. Por lo tanto, la visión que tiene el jugador es tal y como si fuera él mismo quien está dentro del espacio de juego. Es decir, observa en este caso, no desde la espalda del jugador, sino que desde sus ojos. Además de todo esto, la versión mejora la experiencia de juego en distintos puntos: ya sea al conducir, al disparar o correr. Por otro lado, por primera vez es posible jugar con tres personajes al mismo tiempo, lo que implica una historia particular y bien definida para cada sujeto.

Ficha técnica:

Título: Grand Theft Auto V

Desarrolladores: Rockstar North

Distribuidores: Rockstar Games, Take-Two Interactive.

Creador: Dan Houser

Director: Sam Houser

Productores: Leslie Benzies, Imran Sarwar

Género: Acción-aventura, Sandbox.

Artista: Aaron Garbut

Escritores: Dan Houser, Rupert Humphries

Año: 2013

País: Estados Unidos

Modos de juego: Un Jugador. Multijugador (Sólo en versión PC)

Plataformas: Microsoft Windows, Play Station 3, Play Station 4, Xbox 360, Xbox One

Formato: Blu-ray Disc, DVD-DL, Distribución Digital (PC).

Reseña: En la historia el jugador se sitúa en la ciudad de Los Santos y se desenvuelve como tres personajes a la vez: Michael, Trevor y Franklin. Estas tres personalidades son muy distintas, pero existe un punto en el juego en que se cruzan y se desarrollan como una pandilla en busca de delitos y misiones para ganar poder.

No se han descrito algunos juegos de la saga pues no presentan tantos cambios a niveles gráficos (y operativos) respecto al anterior. Asimismo, no son los juegos denominados *core* dentro de la saga a nivel gráfico. Por aquello, los que mencionamos son aquellos que trataremos en este trabajo de manera prioritaria a nivel de imagen y narratividad.

La evolución de la imagen en GTA es increíble. De pasar a ser un juego en 2D y de una visión satelital, y prácticamente de acción-aventura (aunque ya daba indicios de lo que podría venir más adelante pues su mapa en ese entonces ya era de gran tamaño), se transforma totalmente en GTA III, cambiando a una gráfica 3D, con visión posterior en tercera persona y un mapa y libertad de acción sin precedentes. Además de ello, la solides en su narrativa, como la evolución en el nivel de acciones a ejecutar (de entrar a comer en restaurantes a tener sexo con prostitutas) logran que el usuario se resista a querer terminar estos juegos. La exploración es algo fundamental en los juegos no lineales, el *roaming* es una de las esencias de que este objeto tenga tal profundidad, pero sin duda es su estética la que hace posible que este mundo involucre al jugador.

Existe en GTA una semiótica de la imagen que articula todas estas llamadas “imágenes sintéticas” producidas por computadora, las cuales posibilitan que lo determinado como irreal pase a sentir al sujeto como real. En este universo estético de los videojuegos de mundo abierto, las imágenes ya no se sitúan en una dimensión mítica de los inicios de la humanidad cuando el ojo creador ordenaba el mundo antes que nominarlo. Por el contrario, la estética informática hace aparecer las imágenes como lugares de conocimiento. Existe un mundo concreto dentro de estos microuniversos, trazados que son ordenados por imágenes para que los jugadores disfruten esta realidad alternativa con tanta intensidad (y muy probable que más) que en su cotidianeidad:

“I feel like this might be the way well crafted open worlds are supposed to be experienced—not as gluttonous binges or narrowly focused rampages, but as long-term occupancies. I’ve found that these games exist more vividly in my mind as I

embrace this style of gameplay. They grow in my imagination as they occupy more and more space in my memory. Instead of rushing through them or viewing them as content generators, I abide in them.” (Julie Muncy, Revista digital Wired)⁸

Vivir en estos mundos pareciera ser una modalidad simple de acatar, una recepción pasiva que, con la cooperación del jugador, nos inmiscuye en grandes territorios sin grandes esfuerzos. Sin embargo, ser un paseante por este universo implica que tanto la maquinaria informática como el paseante contribuyan. Es así como en los siguientes dos capítulos, observaremos cómo lo que se muestra y lo que ve el sujeto se relacionan en operaciones para nada fútiles. En lo que sigue, analizaremos el modo en que todo el aparato técnico y lo tecnológico parecieran hacer visible, tener cuerpo y hacer tangible las imágenes de los videojuegos sandbox.

⁸ “Siento que esta podría ser la forma en que se supone que los mundos abiertos bien diseñados deben ser experimentados, no como atracones glotonos o asaltos estrechamente enfocados, sino como ocupaciones a largo plazo. He descubierto que estos juegos existen más vívidamente en mi mente al aceptar este estilo de juego. Crecen en mi imaginación ya que ocupan cada vez más espacio en mi memoria. En lugar de correr a través de ellos o verlos como generadores de contenido, me mantengo en ellos.”
<https://www.wired.com/2015/12/open-world-games-2015/>

Capítulo 3

El poder de la imagen en los videojuegos

La imagen en los videojuegos posee una materialidad particular en cuanto a su relación con el espectador; está ahí a nuestra vista, pareciera que vemos un sinfín de paisajes y personajes envueltos en historias en las cuales nos inmiscuimos muchas veces más que en cualquier otro tipo de relato, sin embargo, lo que vemos, pareciera no existir. Su morfología está compuesta por números y son operaciones simbólicas, las que crean aquello visible que el espectador presencia.

Estas imágenes informáticas son las que conforman los videojuegos, y se diferencian, por ejemplo, de imágenes análogas de video o fotografías, pues no tienen un referente externo, no existe fuentes exteriores que las compongan, y por lo mismo no hay un *continuum* análogo con lo real. De hecho, mientras que en la imagen análoga los elementos esenciales de los cuales estaba compuesta la imagen era del orden químico y su base en fenómenos físicos, la imagen informática se conforma por la síntesis numérica y su base en operaciones simbólicas.

La imagen informática a la que nos referimos es la denominada *imagen sintética*, la cual involucra desde cero la creación de la imagen sin referente, y es esta la que predomina en un objeto como el videojuego. Esta se edita mediante alguna aplicación o software informático en la cual no existe un precedente ni un referente, es decir, existe un modelo que antecede a lo real. Roman Gubern en *El eros electrónico* explica cómo en estas imágenes el proceso industrial se da de otra manera, pues mientras las imágenes no sintéticas se pueden construir teniendo un referente material, “en las imágenes sintéticas se invierte el proceso de hacer producción de realidad, pues ahora se ejecuta el concepto y luego su materialidad.” (2000: 188-189).

Se obtienen, por lo tanto, imágenes creadas literalmente desde cero, mediante una aplicación que estructura un paisaje vectorizando, aplicando luces, texturas, etc. Holtz-Bonneau considerará que una imagen de síntesis es aquella que resulta de cálculos, algoritmos y otros procedimientos matemáticos visualizados por medio de una computadora. (1986:43).

Estas imágenes tienen como base fundacional y genética el *pixel* (*picture element*) y que por medio de una combinación binaria de 0 y 1 y a través de una matriz alfanumérica, crea colores, formas y texturas. Por lo tanto, la morfogénesis de este organismo “imagen sintética” tendría como procedimiento común de creación los siguientes pasos:

1. Idea o concepto
2. Medio
3. Aplicación o software
4. Imagen

Es por medio de esta fórmula, inversa a la constatación de una imagen análoga, que la imagen sintética se abre paso a la visión del espectador como una imagen original:

“Sintetizar, de acuerdo con su definición clásica, es “la formación de un objeto, cuerpo o ser, partiendo de sus elementos esenciales”. Por lo que, obviamente, “sintetizar una imagen” es el proceso de crear imágenes originales. De estos sistemas de síntesis excluirémos, naturalmente, todos los procedimientos que parten de imágenes preexistentes y que sufren una serie de modificaciones más o menos importantes.” (Puig, 1985: 35).

Es por ello que las imágenes sintéticas distan de ser reales, pues al ser plenamente artificiales, la dialéctica diseñador-computadora crea imágenes autoreferentes e imaginarias que remiten al espectador a algo real, aunque aquello real no está en su origen; refieren una realidad, pero imponiendo mundos creados artificialmente.

Los videojuegos hoy están compuestos en su totalidad por estas operaciones de imágenes sintéticas. Que el mundo sea asumido por el jugador como concreto es solo posible en el marco de la experiencia lúdica, que –y esto es esencial- ejecuta el motor de la aplicación (*software* de juego) y la relación interfásica con el usuario.

Las imágenes sintéticas podríamos dividir las en tres tipos. Las primeras se denominan *infogramas*, y consisten en imágenes figurativo-realistas que muestran mundos u objetos estilizados que refieren al mundo real pero solo en sus rasgos básicos. Además, se constituyen a partir de algo que no existe en sí mismo. Los *fractales* son el segundo tipo de imágenes de síntesis, y estas, en base a la geometría fractal de Benoit Mandelbrot (1924-2010), son representaciones de entornos naturales como árboles o montañas, pero con una morfología imposible en la vida real. Ejemplo de esto podría ser figuras ilusorias como mariposas interminables que se expanden una tras otra sin principio ni final alguno. Y, por último, las imágenes de *tercera dimensión*. Estas vendrían a ser las de mayor renombre, pues son las que fundan el entorno de la realidad virtual en los videojuegos (Huhtamo, 1992: 38). El mundo observable mediante la computadora es posible por medio de estas imágenes. Todo el apartado visual, la estructura de una ciudad, un pueblo, una casa, un rostro o una uña que perciben los espectadores es posibilitada por este tipo de síntesis.

Si bien existe una predominancia de la tercera dimensión en los videojuegos contemporáneos, la imagen sintética es concretada a través de los tres tipos que la componen.

Orgánica del sandbox.

Los videojuegos poseen una estructura titilante, un constante juego de imágenes y narrativas que no dejan de aparecer una y otra vez dentro de su espacio. Mencionamos esto previamente en relación a las imágenes sintéticas; son estas las que nos permiten interactuar con los relatos. La imagen-enunciado aparece constantemente sin lograr percibir el usuario el detalle estos actos; si la secuencia-imagen del cine permite identificarse a sí misma, pues su referente modélico ha participado en su constitución y es material reconocible, la del videojuego impide ese privilegio por la misma orgánica de su imagen: no existe. Ahora bien, que no exista, no quiere decir que no sea apreciable, y el cuerpo de la imagen sintética en los videojuegos es su observación y maleabilidad en la inmersión, es de aquel acto del cual depende finalmente la interacción. Los videojuegos no lineales no son lo contrario.

El sandbox tiene una orgánica que ya hemos empezado a develar, no obstante, precisemos aún más estas visualizaciones del videojuego.

GTA nos presenta generalmente –si no siempre- a un personaje que el jugador debe caracterizar, esto desde algo tan básico como crear al avatar, definir su personalidad, su corporalidad, carácter, estilo, etc. Incluso, posteriormente esto se puede cambiar, aunque en esta fase el jugador no será dios, pues deberá, por ejemplo, ir a una peluquería y pagar para cambiar su corte de pelo, a una tienda de ropa para comprarse algún jeans, o comprar su pizza en la pizzería de su barrio para mejorar su condición física. Este personaje es la

herramienta del jugador para recorrer los espacios del mundo que tiene frente a sus ojos y para lograr este objetivo se debe inmiscuir en el eje técnico de la imagen misma, en su síntesis, desarrollar las acciones en un núcleo de la imagen que está *espacializado*.

Todo el espacio interfásico del cual está formado un videojuego sandbox, lo denominaremos como imagen-panorama. Esta imagen es esencialmente la ventana que observa el usuario en el monitor de juego. Aquella en su morfología la categorizaremos en 1) tableros estáticos y emergentes, 2) la imagen llana y 3) puntos de vista. Todo el cuerpo interfásico de la imagen-panorama consta de una pulsión constante de imágenes, las cuales forman la orgánica sustancial de la imagen sintética del videojuego sandbox, la que designaremos como imagen perenne.

La representación de la imagen se da en el videojuego por la espacialización de la imagen, por una panorámica de este espacio que se produce por la acción interminable de imágenes sintéticas, y, además, la activación del jugador. El núcleo perenne del sandbox depende de tres situaciones: a) el desplazamiento no lineal del avatar, b) el acceso y obtención de determinados objetos y c) la transformación de estos últimos para la consecución de objetivos planteados por el juego o por él mismo. Es decir, en primer lugar, el jugador siente el poder de dominar el espacio, moverse libremente por el lugar que estime conveniente, explorar, palpar el dominio dentro del ambiente en el que está. Luego de esto, puede encontrar los objetos o llaves que permitan realizar acciones dispuestas por el juego para luego concretar su realización personal obteniendo los dividendos de la dominación del mundo. Toda esta secuencia no es más que el símil de la vida. Aquello, permite al jugador sentirse dentro de la historia en su totalidad.

La imagen-panorama

La espacialización del videojuego sandbox en sí consta, además de las imágenes de síntesis y su perennidad, de otras constantes que permiten que la concatenación gráfica surta el efecto inmersivo único. La imagen-panorama que se plantea en GTA por ejemplo se plantea morfológicamente en un aparato interfásico único. La interfaz propiamente, más que una forma de la imagen en sí, es un modo, es la forma en que el ser humano interactúa con la computadora y, comprende el monitor, el teclado y el ordenador. Además, implica la metaforización de los elementos a los que se refiere, por ejemplo, como se iconizan carpetas y archivos en el escritorio del PC. La imagen-panorama rodea al jugador de una corriente interfásica incesante la cual posibilita la ejecución del videojuego, la inmersión, y con ello, todo el aparato discursivo. Lo que llamaremos interfaz de juego, se basa en la familiaridad con la interfaz de visión. El videojuego adecua los tres tipos distintos de visiones, considerando la propia visualidad humana, la escenificada (cine), y la satelital (Ya se profundizará en los tipos de visión en los videojuegos más adelante). Por lo tanto, gracias a la interacción dada por los sistemas de videojuego, se potencian con esas vistas, considerando también que todo lo incluido en esa pantalla es familiar culturalmente hablando. La interfaz, junto con la capacidad del jugador de identificar y ejecutar aquella iconografía, determina los modos de pensar al observador, y esos modos en GTA muchas veces son preconcebidos (ilustración 2).

a) Tableros estáticos y emergentes



Ilustración 2 Grand Theft Auto III (2001). Modelo interfásico “canónico” en la saga GTA.

En la mayoría de los videojuegos el usuario realiza la manipulación de los objetos por medio de íconos dentro del aparataje de la interfaz. Estos generalmente corresponden al capital cultural, es decir, representaciones de objetos físicos de los cuales el jugador tiene conocimiento y asocia a su labor específica. La relación icónica es inmediata y a medida que pasan los años, y las sagas de cada videojuego continúan, los desarrolladores moldean y perfeccionan aquellas figuras. En su morfología, esta es la imagen-panorama que nos proveen los videojuegos sandbox, y desde comienzos de este siglo, la gran parte de los

videojuegos triple A (autenticación, autorización y contabilización, en inglés, *Authentication, Authorization and Accounting*)⁹. En GTA (como vemos en la imagen) esta representación tridimensional de imágenes de síntesis muestra generalmente el mapa en la esquina inferior izquierda de la imagen y en su opuesto superior la hora virtual del mundo en el que se juega (posteriormente en sagas que le siguen, la hora se actualizará automáticamente a la zona horaria del jugador), el dinero que se posee, con su signo moneda correspondiente, la armadura de color verde y el ícono que corresponde a un escudo medieval (cuestión interesante de analizar semióticamente pues, la mayoría de los grandes videojuegos contemporáneos tienen su base en historias medievales o modernas occidentales), la vida representada con un corazón rojo, a su lado, y de color amarillo un cuadro en cuyo interior se muestra el arma de la cual dispone el avatar, y finalmente seis estrellas de seis puntas, las cuales al cometer nuestro personaje un crimen se colorean amarillas de acuerdo al grado de gravedad que el crimen revista. Lo demás ya es el espacio mismo del juego, lugares comunes como grandes ciudades por las que comenzar los recorridos de las aventuras. En este sentido, las imágenes que estamos detallando tienen una función plenamente informativa, son tableros que proveen de información crucial al jugador, el cual se desempeñará muchas veces en función de estos datos. A estos datos les llamaremos *tableros estáticos*, pues si bien su información varía constantemente, los menús permanecen fijos al encuadre estándar del videojuego. Diferente a lo que vendrían a ser, por otra parte, los *Tableros emergentes*, los cuales, como su nombre indica, irrumpen de acuerdo a las ejecuciones del juego o del jugador.

⁹ Videojuegos de máxima puntuación. Ver más en <http://www.gamerdic.es/termino/triple-a>



Ilustración 3 NPC en local de comida rápida Clucking Bell, en GTA: San Andreas (2004)

Aparecen determinados por el juego, como en la imagen, al realizar alguna acción frente a un NPC (*non-player-character* o personaje no jugable en español) inducida por la historia que se realiza o por alguna acción independiente, como en este caso, comer un plato de comida rápida. Otro de los modos en los cuales esta información aparece es estrictamente por el jugador; se despliega un menú en la pantalla el cual posee la configuración dura del videojuego, léase nivel de brillo, sonido, velocidad de los textos, calidad de imagen, salir del videojuego, observar el mapa en modo pantalla, etc.

b) Imagen llana

Por último, ya que hemos sorteado los menús del videojuego GTA, falta mencionar la no menos importante *Imagen llana*. Esta se compone básicamente por la ilustración en totalidad de la imagen que tiene enfrente el jugador, es decir, la imagen-panorama en sí.



Ilustración 4 Imagen-llana en GTA V (2013). Tablero estático en el borde inferior izquierdo (mapa) y tablero emergente en el borde inferior derecho (nombre de la ciudad a la cual se hizo ingreso).

Los videojuegos sandbox contemporáneos, como mencionábamos, poseen la misma visualidad de su avatar, es decir, una vista posterior que posibilita el efecto “sentir como” si el jugador fuera comandando a su personaje. Es esta misma postura ante el paisaje por el que hablamos de imagen-panorama. Pareciera que la configuración predeterminada de los juegos hoy en día ha optado por esta visión dado la realidad e inmersión que causa en

el observador, esto, sumado a los gráficos (que podemos ver en la imagen del GTA V) crean una realidad perenne en el jugador. Los NPC son más inteligentes, la jugabilidad se ve potenciada por los nuevos hardwares que poseen las consolas o computadoras, y volviendo a lo que desarrollamos ahora, el panorama mismo, como representación gráfica y simulacro visual, es ideal. Al mejorar las tecnologías gráficas, los tableros tanto estáticos como fijos parecieran no tener cabida en la jugabilidad. Estos, se ven minimizados a un pequeño rincón del monitor (el mapa), como también ocurre con la información emergente (pues aparece cuando entramos a una nueva ciudad) del lugar en que nos encontramos.

Los tableros, de hecho, en GTA V parecieran mezclarse en la jugabilidad, pues se sincronizan increíblemente a la jugabilidad misma: no es necesario detener el juego para, por ejemplo, ampliar el mapa, o llamar por teléfono, todo esto se realiza a la par del juego. Con ello se obtiene un juego sin detenciones técnicas y por lo mismo, una sensación inmersiva constante y de mayor nivel, continuando la narrativa que se ejecuta. El sandbox logra, además de tener un mapa de gran escala, un juego constante sin pausas por motivos infográficos.



Ilustración 5 GTA V (2013). Avatar en 1ra persona, realizando llamada a la vez que realiza una misión.

C) Puntos de vista

La versatilidad interfásica es patente en estas últimas entregas de GTA, pues es configurable y adaptable al jugador; así como los menús pueden aparecer y desaparecer cuando se quiera, también puede configurarse personalmente y en tiempo real. Lo mismo ocurre con los tipos de visión que se tienen del juego, si antes estas eran estáticas, hoy aquellas pueden variar en distintos niveles y tipos. Lev Manovich menciona aquello: “la lógica de los nuevos medios corresponde a la lógica de la distribución postindustrial: a la producción a petición del usuario, y al justo a tiempo.” (2005: 83). Los videojuegos llevan al extremo esta versatilidad con el usuario. Como nuevo medio pareciera adentrarse en niveles de experiencia inmediatos y dúctiles, en tiempo real y acorde a las necesidades de

cada jugador. Y los menús son solo una muestra inicial de hasta donde ha llegado esta lógica postindustrial.

Es por esto mismo que tal como describíamos que la imagen-panorama es una de las visiones estándar en la jugabilidad hoy, aquello se debe a la misma versatilidad que imprimen los nuevos medios. Los videojuegos sandbox llevan a cabo esta opción en distintos niveles y, claro está, a disposición del jugador. No siempre, sin embargo, la vista ha sido posterior o “interior”, pues los primeros juegos de video populares proponían vistas muy diferentes y de acuerdo a las capacidades del hardware o simplemente, la que mejor se adecuara al juego. Ahora bien, si ya describimos las formas en que el espectador observa (esencialmente por medio de infografías), ahora daremos paso a detallar los modos en cómo se observa.

Los denominados *puntos de vista* comienzan a transitar primeramente en la denominada vista *satelital*. Esta vista fue una de las precursoras en los videojuegos y es así como podemos verla en los principales íconos del género como *Space Invaders* o *Galaga* (Namco, 1981), también fueron parte de videojuegos ya más avanzados como *Pac-Man* (Namco, 1980) o *1941 Counter Attack* (1990). Aquella vista nos provee una visión aérea superior del ambiente, una representación visual capturada desde arriba, muy similar a lo que hacen los satélites que capturan imágenes del mundo o las ciudades. Con esta, en los videojuegos el jugador obtiene una panorámica global y totalizante del medio en el que se ubica, teniendo una noción de poder en la ejecución y seguimiento de las acciones que realiza. Por ello, la cantidad de videojuegos que cuentan con esta vista es vasta, pues la imagen satelital fija otorga un rango de acción limitado, pero de amplio espectro. Con el

tiempo, esta imagen tendrá un sinfín de variables, de las cuales podrían nombrarse la cámara *satelital media*, o el *satelital móvil*. La primera se puede ilustrar en el videojuego *Pac-Mania* (Namco, 1988) o *Super Mario RPG: Legend of the seven stars* (Square Enix, 1996).



Ilustración 6 Super Mario RPG: Legend of the seven stars (1996). Vista satelital media.

En ella, la cámara es satelital, pero con un ángulo medio enfocado desde una esquina del espacio superior en donde esté ubicada la escena. Se les denomina también como cámaras isométricas. La visión del jugador, pareciera abarcar la espacialidad total del lugar en donde se desarrolla la acción, teniendo por su carácter medio, una especie de zoom o aumento de las especificaciones gráficas, por lo que las figuras y la iconocidad de los

elementos en la imagen aumentan sus detalles y su relación con el jugador. Proporciona un movimiento suave en 2D sobre un mundo en apariencia 3D. Nos permite ver una gran porción de mapa, y nos da una perspectiva modo “Dios”.

Por otro lado, la denominada imagen *satelital móvil* aparece desde fines del siglo XX y comienza a sentar las bases de la jugabilidad en los juegos de video no lineales. Denominada también como *Perspectiva top down*, esta cámara es la evolución de la satelital y la cámara isométrica, pues a pesar de tener como base una de las vistas *core* de los videojuegos, presenta un seguimiento total de las acciones del avatar, viendo desde arriba todo lo que circunda alrededor de la acción focal principal y, además, llevando al máximo la movilidad que el mundo virtual disponga. Buenos ejemplos de este modo de cámara son la franquicia principal de *Pokemon* (Game Freak, 1996) y el mismísimo *GTA II* (DMA Desing, 1999).



Ilustración 7 GTA 2 (1999). Vista satelital móvil. En la franquicia, junto con la primera entrega del videojuego, serían los únicos en tener este tipo de cámara.

Este punto de vista sentará las bases del videojuego sandbox pues extrapola dos características esenciales en los videojuegos, por un lado, lleva a otro nivel la mirada *abarcativa* y global del ojo vigilante en el jugador, y por otro lado la interacción con la iconocidad y los mapas que nos presentan los juegos posibilitan una *percepción oscilante*. Con esto, la mirada totalizadora, comienza a dominar no solo en términos técnicos, sino que en la lógica narrativa del videojuego. Por lo tanto, la fluctuación ahora no solo transita en una imagen sintética estática, sino que con la vista satelital móvil la mirada, las acciones y el modo de ejecutar estas últimas se procesan en gran escala: el control de las imágenes

por parte del usuario es total. El jugador controla absolutamente todo lo que ve, es decir, tiene la posibilidad de manipular toda la imagen-panorama perenne, y por esto mismo, tiene la posibilidad de recrear un sinnúmero de veces la acción a ejecutar que disponga. Si el jugador considera que la vista satelital móvil en GTA II es muy lejana, puede aumentar mediante un zoom que provee el menú de la imagen, y observar mejor el mapa en donde transita. Si el acto de andar en bicicleta, por ejemplo, no es de su agrado pues la cámara posterior no visibiliza en su totalidad el frente, el jugador cambia la cámara a una en primera persona, y podrá observar detalladamente su frente. El dominio de las imágenes en los videojuegos no lineales ya no oscila entre lo que el juego permite y lo que el jugador puede realizar, sino que entre lo que el juego y el jugador en conjunto permiten.

De este mismo modo, otras perspectivas en la imagen profundizan aún más el control de la imagen sintética. Además de la imagen sintética satelital y sus variables, las cuales sentaron las bases de la jugabilidad sandbox, falta mencionar dos cámaras fundamentales. La primera es la denominada *Cámara en primera persona*, una de las siguientes en aparecer después de la satelital fija. Es una de las más utilizadas en la historia de los videojuegos, pues implica una novedad, que es otorgar realismo al jugador. Ahora bien, la jugabilidad en este tipo de visión, en los primeros juegos como *Doom* (id Software, 1993) y *Wolfenstein 3D* (1992) era un tanto primitiva e incómoda en algunas situaciones, pues al ser los inicios de esta visión, las dimensiones en la perspectiva y la vista que otorgaba, no era muy fina en cuanto a movimientos básicos como saltar o moverse en diagonal.



Ilustración 8 Doom (1993). Uno de los primeros y más famosos shooter de la historia.

Ya en la actual generación estas dificultades técnicas se han saldado con todo el aparato tecnológico contemporáneo y la labor de desarrolladores expertos. Esta cámara es sin duda importante, no obstante, la segunda que debemos mencionar es la vista por antonomasia de la gran mayoría de videojuegos actuales: la vista en tercera persona.

En algunas de las ilustraciones anteriores en este trabajo ya hemos visto esta cámara, y sin duda que es la que mayor inmersividad aporta al juego, y la que menos problemas en la jugabilidad tienen. Por lo mismo, se ha hecho un espacio preponderante en las actuales entregas de desarrolladores, pues si se tiende a pensar que la vista en primera persona otorga mayor realismo –que de hecho así es- la vista en 3ra persona suprime todas las falencias que mencionamos antes. Por lo general todos los videojuegos de plataforma no lineales, como los que estamos tratando, tienen consigo aventuras y

acción que necesita de una buena vista para hacerse con la habilidad para sortear luchas, persecuciones, balaceras, etc. Por lo tanto, si bien en una postura estática la visión en 1ra persona cumple la inmersividad que promete, la vista en 3ra persona hace lo mismo, pero con mayor efectividad en la movilidad y la oscilación con la iconicidad y su desarrollo. La inmersión, por lo tanto, depende de la imagen, pero más aún, de las acciones que ejecuta el jugador con el avatar y su relación con el entorno de la imagen-panorama.



Ilustración 9 GTA V (2013). Realizando llamada, pero esta vez desde una vista en 3ra persona.

La versatilidad de los tipos de vistas y la sincronización con la interfaz del juego imprimen a los videojuegos sandbox, y su mayor exponente GTA, de una superioridad notoria en cuanto a nuevos medios y su relación con el observador.

“la incorporación de la cámara virtual en el propio hardware de las vídeo consolas es un auténtico acontecimiento histórico. Dirigir la cámara virtual se vuelve tan importante como controlar las acciones del protagonista (...) En los videojuegos la percepción cinematográfica funciona como un sujeto por derecho propio... (Manovich, 2005: 19).

Y es por lo mismo que mencionan los autores en *Remediación* que la máquina semiótica del videojuego posee tanta importancia y un valor único pues en la jugabilidad contemporánea, todas estas vistas que describimos se encuentran mezcladas como opción elegible en los menús de cada videojuego. La vista oscila con el menú, y todo aquello con el jugador, quien es el que modifica las características de juego y de imágenes que quiere que aparezcan frente a él. Aunque el encuadre de los videojuegos tenga características similares a medios anteriores, en el ordenador el encuadre tiene un modo de operación distinto a lo que ocurre en la pintura, o incluso en el cine. El encuadre del videojuego opera como un deíctico, el cuadro apela directamente al observador, pero no sólo de un modo abstracto, si no que más bien práctico. El diálogo entre observador y obra, videojugador y encuadre, es de una estricta relación, la cual va determinando cada interlocutor. Por lo tanto, el modo cala de manera distinta en el videojuego, llegando a una interacción pragmática, la cual es evidente.

d) *Mods*

Como vemos, la perennidad en los procesos de las imágenes sintéticas, ya sea con la imagen síntesis misma o su adecuación a los puntos de vista del software en mundo abierto, es una de las mayores características que han llevado a los videojuegos a convertirse en uno de los medios predilectos y más vendidos de las últimas décadas. Como mencionábamos anteriormente, el núcleo de estas imágenes imperecederas consta de tres características técnicas: el desplazamiento no lineal, el acceso de objetos y consecución de objetivos con estos. Aquella triada desarrollada en la imagen-síntesis, permite la instalación constante en un mundo de algún videojuego no lineal. Sin embargo, existe un cuarto elemento de juego que potenciaría aún más la versatilidad posindustrial en la jugabilidad. Hablamos de los denominados *mods*.

Los *mods* (abreviatura de *modificación*) se definen como un:

“Añadido opcional a un juego, generalmente creado por usuarios aficionados, que modifica aspectos del juego original. Su grado de modificación puede variar desde simples ajustes de las características de los personajes o mejoras de las texturas gráficas a completas recreaciones de entornos o juegos completamente ajenos al diseño original.”¹⁰

¹⁰ Definición de Mod [en línea]. (31, Marzo 2018). Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/mod>

Este añadido en la jugabilidad en un principio fue bastante escueto, la influencia era más bien cosmética que a un nivel operacional mayor, sin embargo, con el paso del tiempo y el aumento de las comunidades en los videojuegos, cada vez hubo una mayor incidencia de los *mods* en la industria. Así mismo, la creación de estos softwares de modificación en un comienzo fue mal visto por los desarrolladores, siendo esta característica no oficial, por lo que eran los mismos jugadores y diseñadores ajenos a la marca quienes se esmeraban en crear estos programas. Los *modders* usan sus conocimientos de programación para cambiar el juego a su gusto y en la mayoría de los casos difundirlo para que otros usuarios puedan disfrutarlo.

Posterior a eso, viendo los beneficios y la aprobación de los jugadores a este tipo de intervenciones en el juego, los desarrolladores y las compañías comenzaron a permitir los *mods* en cada uno de sus juegos y plataformas, es decir, no solo se permitió utilizar estos programas, sino que la compañía misma otorgaba la difusión de estos softwares, fomentando su uso, e incluso otorgando plataformas específicas para la ocupación de los mismos. De hecho, *Steam*, plataforma de distribución digital de videojuegos más popular del mundo¹¹, desarrollada por *Valve Corporation* y Gabe Newell en 2003, tiene entre sus características, además de distribuir juegos, una sección llamada *Workshop*, en la cual da la posibilidad a los usuarios de Steam y Valve de descargar contenidos creados por otros usuarios de la manera más sencilla posible, y para todos los juegos que lo permitan.

¹¹ *Steam* alcanzó los 15 millones de jugadores online en simultáneo. Ver en <https://socialgeek.co/entretenimiento/steam-alcanzo-15-millones-jugadores-online/>

La animadversión entre los desarrolladores de videojuegos y los *mods* cesó debido a las posibilidades comerciales. En los 80, nace el concepto de *Advergaming*, que consiste en publicitar una marca o producto por medio de un videojuego. Nada menos que *Coca-cola* encargó para su convención en 1983 que el famoso juego *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978) modificara su juego para, que en vez de una guerra intergaláctica, la batalla fuera de naves de la famosa gaseosa en contra de naves de su archienemigo, nada menos que *Pepsi*.¹²

¹² Ver video del videojuego en <https://www.youtube.com/watch?v=VU77VBlmWno>

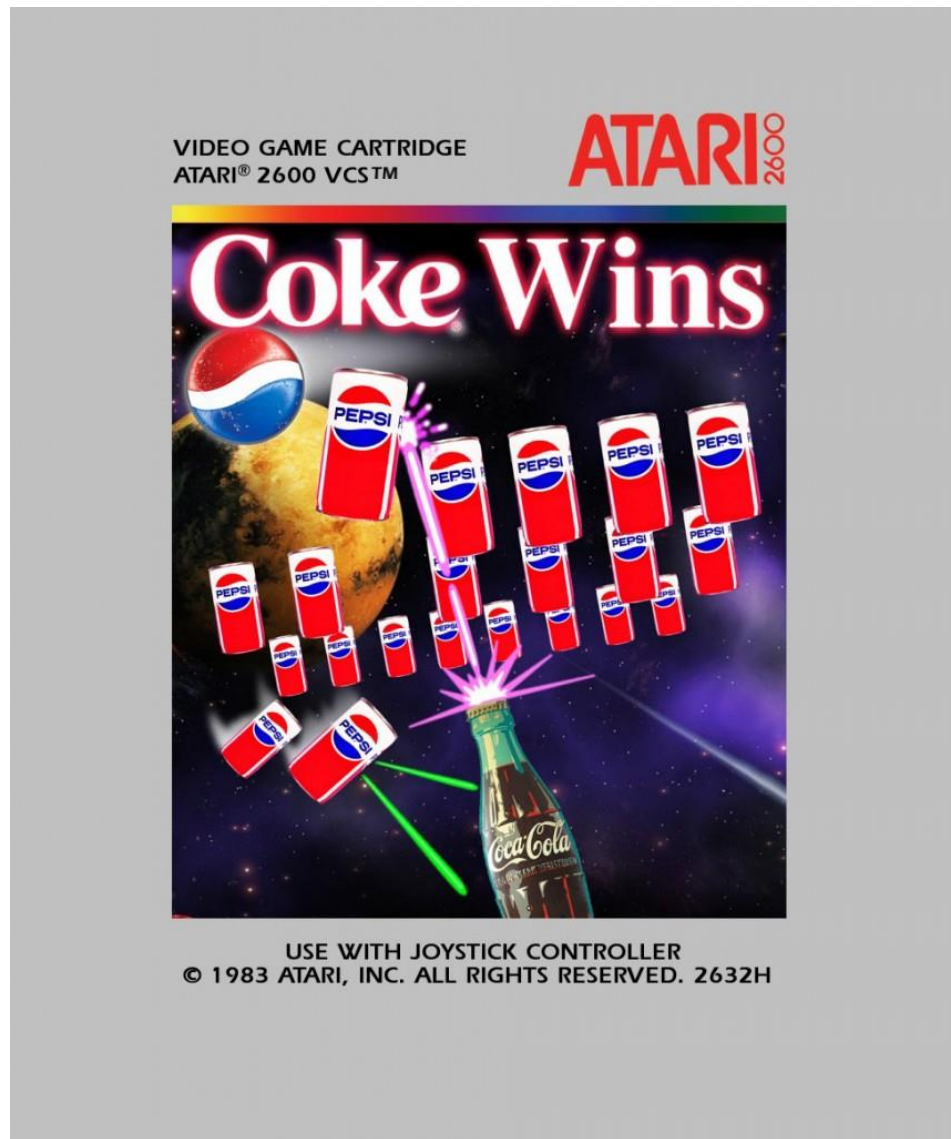


Ilustración 10 Publicidad de Coca-Cola en 1983 modeando Space Invaders. Primer hecho de Advergaming en la historia.

Los *mods* desde entonces, y sobretodo ahora, son una parte más de los videojuegos. Tanto la apariencia como la jugabilidad de los escenarios y personajes pueden cambiar con estos softwares, por lo tanto, la imagen ya en su nivel técnico, como en su nivel narrativo, se ve intervenida a total disposición del jugador. Este rasgo es esencial en la interactividad e inmersión del observador en la imagen pues, posibilita todo el proceso basal del

videojuego y sus tres pasos a nivel técnico, pero ahora dirigiendo no solo al avatar del juego, sino que al mismo juego. El jugador ya no se mueve entre las opciones que otorga el juego por *default*, sino que puede editar aquellas desde el mismo apartado informático que conceden las plataformas del videojuego; si el mapa de la ciudad que juega es muy pequeño, es posible conseguir o hacer uno de mayor magnitud, del mismo modo, si al usuario no le gustan los más de 275 vehículos que aparecen en GTA V¹³, puede crear otro e incluirlo en su mundo. Incluso hay juegos totalmente nuevos y conocidos que han surgido debido a la modificación de otro, uno de los más reconocidos es el de *Counter-Strike* (VALVE Software, 1999), shooter multiventas.¹⁴



Ilustración 11 Mod "tsunami" y la ciudad bajo el agua (izquierda). Mod "Hulk" (derecha).

Los *mods* como vemos, distan de ser una herramienta accesoria o cosmética en los videojuegos sandbox, pues con tales modificaciones el jugador pasa a ser parte del

¹³ http://es.gta.wikia.com/wiki/Veh%C3%ADculos_de_Grand_Theft_Auto_V

¹⁴ Counter Strike, un título que ha vendido millones de copias y que posee una de las comunidades más grandes de usuarios. En sus primeros inicios fue un mod del videojuego Half-Life. Su popularidad en la red y el apoyo de los fans lo convirtieron en un mod de calidad con constantes actualizaciones y corrección de errores. Valve decidió que este proyecto, lejos de perjudicarlo, podía ser una buena oportunidad de negocio, por lo que contrató a los creadores del mod como desarrolladores. En el año 2000, Counter Strike pasaría de ser un mod a un título individual bajo el nombre de Half-Life: Counter Strike.

desarrollo del juego al que está accediendo como participante, ya no es solo el espectador inmóvil ante la transición de imágenes constantes, sino que ahora es parte del juego mismo: el usuario-observador deviene con los sandbox y los *mods* en usuario-autor. Con esto, tiene autoría a nivel técnico y a nivel narrativo, pues si el espacio en el que se desarrolla inicialmente está determinado por la historia del videojuego base, ahora es el usuario-autor el que crea su *lore* (El conjunto de historias, datos, personajes, representaciones, etc. que conforman el universo representado en el mismo y le dan coherencia). Este puede en un momento jugar con algún superhéroe y aplicar los mismos poderes que observa en la saga de cada uno de ellos, o quizás ser bombero y ocupar este oficio como base de su historia, o policía o enfrentar un desastre natural en la ciudad e intentar desenvolverse bajo las circunstancias de un tsunami. El cambio efectivamente es en la imagen que tenemos en frente, y, por ende, también en las narrativas que conllevan esas panorámicas. Hay una reconfiguración en los espacios de producción y es esta ductibilidad informática e interfásica la que transforma al videojuego de mundo abierto en una máquina semiótica única en su tipo, en un medio perenne; lo único y original no es solo lo incesante de las imágenes, sino que la maleabilidad de aquellas por el usuario. Este modo delegador en los videojuegos sandbox, pareciera otorgar muy buenas bases a los usuarios para construir sus imágenes, sus personajes, sus historias, sus representaciones, y con ello, modos de crear sus historias y personalizadas formas de estetizar el mundo.

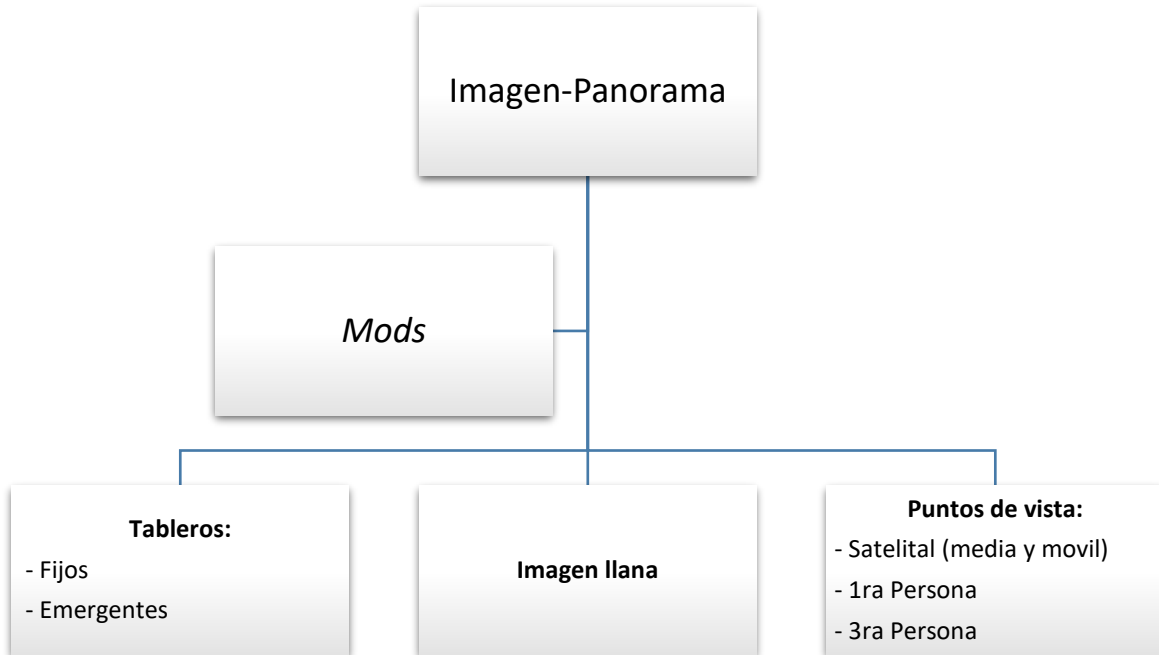


Ilustración 12 Esquema constitutivo de la orgánica de la imagen en los videojuegos sandbox.

La imagen en la ventana interfásica del videojuego sandbox, como describimos, es sin duda inagotable. La perennidad de la que consta se identifica en cada una de las imágenes de síntesis que nos provee el aparataje técnico y su ejecución, con distintas formas y modos, la imagen-panorama en su morfología es incesante y maleable. Desde cualquiera de sus partes (ilustración 12) la orgánica del sandbox permite al usuario una experiencia diversa: ya sea en la consecución de objetivos, en el conocimiento no lineal del mundo, o en la creación de imágenes, el videojuego de mundo abierto provee de un poder gráfico, visual y experiencial único.

Capítulo 4

Poder e Inmersión

Con una intermitencia imperceptible, las imágenes de síntesis en los videojuegos crean el aparataje estético que se funde finalmente en el espacio otro del videojuego de mundo abierto. Una vez arriba el videojuego e inmerso el usuario, el siguiente paso es variable: continúa la historia que el juego le ofrece linealmente, flanquea aquella yendo de un lado a otro, o hace ambas quizá. Así mismo, estas alternativas pueden estar siempre intervenidas por el modelamiento, con lo cual, el usuario puede modificar el espacio por el cual transita su avatar, modificar las habilidades de este último, la historia, en fin, el mundo completo si es que lo desea. El videojuego sandbox pareciera tener una característica intrínseca, distinta a otros medios u artes, e incluso a otros videojuegos; crea espacios de control. El jugador en estos lugares se adentra para no sólo vivir la experiencia que el juego otorga de manera base, sino que más bien busca organizar el lugar, modelarlo a su manera y convivir en ese espacio con los NPS o la comunidad que juega sincrónicamente y en tiempo real un espacio maleable.

Al cruzar el espejo hacia la inmersión del mundo abierto, la lógica del control se desata, y tanto la narratividad y su discurso, como la imagen de síntesis, son objeto de dominio y por lo mismo, de intervención. Entramos por lo tanto en lo que Foucault denomina como “mirada totalizante y aislante, panóptica” (1980:10) con la cual es imperante registrar y verificar todo, como también modificarlo si es necesario. En la misma línea y siguiendo al filósofo francés, Shira Chess se puede sostener que “a medida que el jugador se vuelve más disciplinado y experto, va consiguiendo más espacio. El espacio, por lo tanto, se convierte en un medio para disciplinar y controlar al jugador, al mismo tiempo que en un sistema para recompensar su habilidad” (2005:82). El espacio, por lo tanto, se

vuelve un lugar modelizador, por medio del cual tanto el jugador como el juego practican el poder; en los sandbox, por más que la vista no sea satelital, por las variantes interfásicas e icónicas de la imagen de síntesis, la jugabilidad actúa como tal, posibilitando un efecto liberador del usuario, en donde la afectividad que conlleva el juguete de acuerdo a Huizinga deviene más bien el videojuego de control.

Con esto, en conjunto con una estetización del mundo real y las operaciones que podrían llevarse en este, efectivizadas en la imagen de síntesis, es el jugador quien modela el funcionamiento de su mundo implementando un nuevo orden y sistematizaciones del poder.



Ilustración 13 Carl Johnson, protagonista de GTA: San Andreas, quien vuelve a su ciudad natal para volver hacer a Grove, su pandilla, la más fuerte de la zona.

La Heterotopía del juego:

Los videojuegos en sí son un espacio otro, lugares de vivencia y suspensión de la vivencia habitual, paralelos, en los cuales el jugador vive por medio de la simulación prácticas alternas. Este espacio, así como los centros comerciales, colegios, cárceles u hospitales posee distintos roles, los cuales la misma sociedad asigna. En nuestro caso, dependiendo del tipo de videojuego, cada uno de ellos tendrá su función específica. No obstante, si en algo todos los videojuegos están coordinados es en que pertenecen a un espacio otro.

En este sentido, los videojuegos vendrían a concebirse como heterotopías, de acuerdo a la definición que Michel Foucault hace de esta noción. Según el filósofo francés, estos lugares están establecidos en todas las sociedades:

“... Y esto ocurre probablemente en cualquier cultura, en cualquier civilización, hay lugares reales, lugares efectivos, lugares diseñados en la misma institución de la sociedad, que son una especie de contraemplazamiento, una especie de utopías efectivamente realizadas en las que los emplazamientos reales, todos los demás emplazamientos reales que es posible encontrar en el interior de la cultura, están a la vez representados, impugnados e invertidos, son una especie de lugares que están fuera de todos los lugares, aunque, sin embargo, resultan efectivamente localizables. Ya que son absolutamente distintos a todos los demás

emplazamientos que ellos reflejan y de los que hablan, llamaré a estos lugares, en oposición a las utopías, heterotopías...” (1999: 434-435)

Con esto las heterotopías, y por lo mismo los videojuegos, se establecen como lugares reestructuradores de la sociedad, en los cuales se reformulan prácticas sociales, y donde a la vez existe un desanclaje con lo social. Así en los videojuegos, a la vez que se aplican configuraciones sociales en el software que se juega, del mismo modo estas se llevan o intentan llevarse a cabo fuera de lo real. De este modo, los videojuegos se constituyen en heterotopías, espacios sociales otros que metaforizan la realidad.

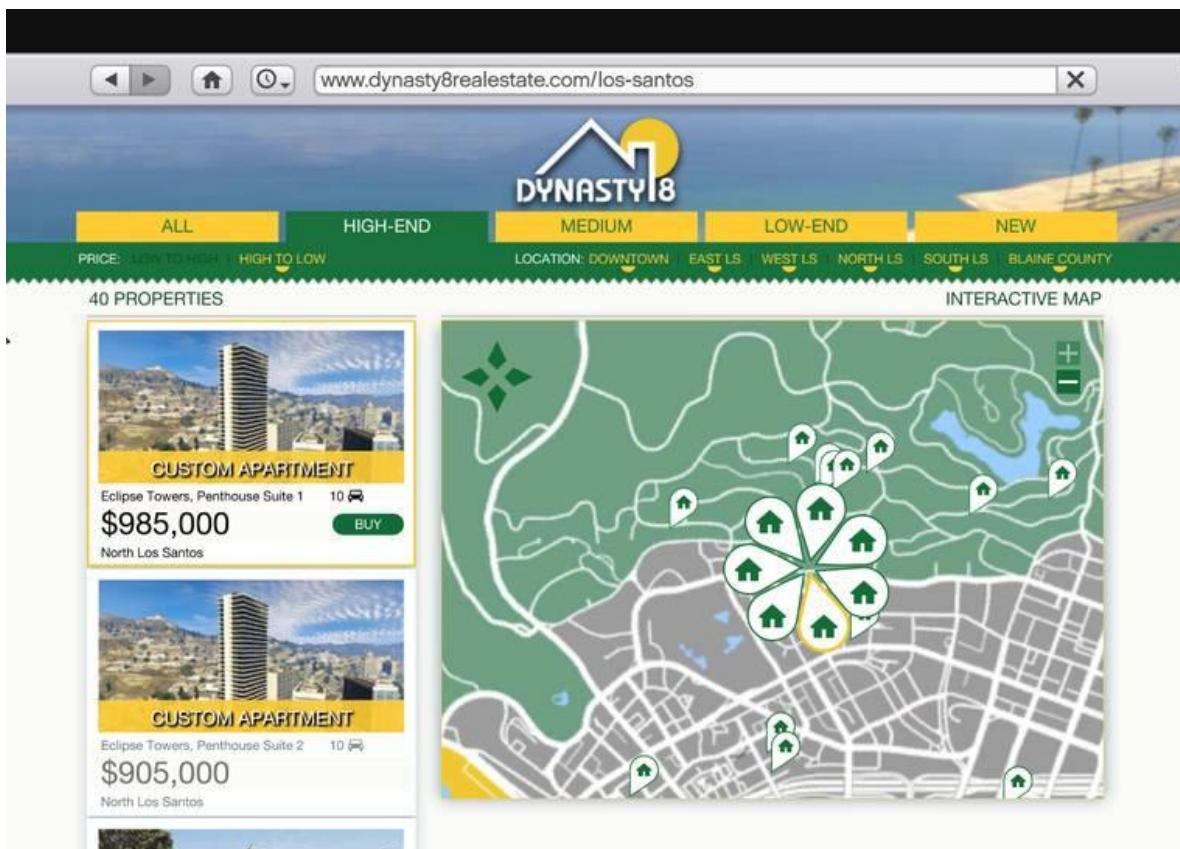


Ilustración 14 Página web de "Dynasty8", oficina de compra y venta de propiedades en la ciudad de Los Santos. Está web fue abierta desde el explorador del móvil del avatar en GTA V (2013).

Sin ir más lejos, en GTA a lo largo de su saga, el jugador puede desde comer, irse de fiesta y acceder a servicios de prostitución, hasta comprar viviendas en la ciudad¹⁵ e invertir en la bolsa de valores.

Nuestra Heterotopía permite vivir la ilusión por medio de un espacio virtual, que con un sinfín de imágenes sintéticas hace ver y sentir por medio de la percepción del ser humano, cosas dentro de un espacio otro. Este procedimiento, al proceder de un nuevo medio, no depende de sí mismo, pues como hemos venido graficando en los capítulos anteriores, del usuario depende la ejecución, desarrollo y avance del espacio heterotópico. El jugador es quien ingresa por medio de las imágenes al espacio virtual e ilusorio donde la visión y la acción de los comandos es vital. Por ende, la experiencia ejecutada en la jugabilidad es fundamental.

Ahora bien, el videojuego deviene en Heterotopía al constituir un mundo y restablecerse, formando una suerte de microcosmos de la sociedad, por esto mismo, por la fundación de un proyecto a su vez desmaterializado, la Heterotopía contiene en sí misma a la utopía:

“... Las utopías son los emplazamientos sin lugar real. Son los emplazamientos que mantienen con el espacio real de la sociedad una relación general de analogía directa o inversa. Se trata de la misma sociedad perfeccionada o del reverso de la

¹⁵ Ver más en https://www.youtube.com/watch?v=3_bVWN2KK5Q . En este video un jugador busca, compra, se dirige y explora la vivienda que acaba de comprar.

sociedad, pero de cualquier manera estas utopías son espacios fundamental y esencialmente irreales.” (Foucault, 1999: 434)

Así como un videojuego puede ser un lugar otro, ese lugar puede contener en sí mismo un “sin-lugar”, ilusorio, un espacio como proyecto histórico, lo que pudo haber sido o lo que podría ser. Por lo tanto, el videojuego se sitúa como un emplazamiento heterotópico que conlleva indicios utópicos, sitios reales de reconexión que compensan y efectivizan ilusiones o puestas en crisis funcionando como microcosmos dentro de la sociedad (Best y Struver; 2).

Un ejemplo claro de esto es el videojuego *Command and Conquer: Red Alert* (Westwood Studios, 2000), un juego de estrategia en tiempo real que provee al jugador de distintas opciones para construir y asentar bases armadas las cuales se deben administrar social, política, económica y bélicamente, con el fin de derrotar o defenderse del escuadrón enemigo. En este espacio se ingresa por medio de la interfaz y las imágenes al otro-mundo digital e icónico, mediante el cual obtenemos información. Ahí el videojugador asume su lugar en este espacio otro y se desenvuelve según la narrativa y las lógicas mecánicas del software. Mientras, por otro lado, el juego nos relata la historia de facciones similares a la II guerra mundial, en donde la Unión Soviética nunca se disolvió, la guerra nunca terminó y, por lo tanto, en la modernidad, con armamento y tecnología contemporánea, las facciones y la guerra sigue en disputa. Aquí, la utopía del gobierno mundial de la Unión Soviética se efectiviza dentro del modelo de juego heterotópico. (Ilustración 15).



Ilustración 15 Command and Conquer: Red Alert (2000). Invación soviética a norteamérica

La Heterotopía permite en el videojuego concertar un espacio otro por medio de las nuevas tecnologías de juego, pero a su vez invoca la necesidad de liberación a través de la utopía. Es en esta dualidad en donde transitan los videojuegos.

Ahora bien, al comprender otro lugar y tener la capacidad de dominarlo, ya sea desde lo técnico como desde lo simbólico, el jugar nos habla de concretar un orden alterno y darle un significado; parafraseando a Foucault, el individuo jugador mira desde el lugar situado en el “poder”, comprendiéndolo como el campo organizador de las relaciones de producción y del dominio de esas relaciones (1992: 119).

En el jugador ya existe un apartamiento explícito de la realidad y su nuevo rol es la dominación y concreción del poder, mediante el cual dominará el espacio dado por la

orgánica de la imagen, los modos de juego, la narrativa a través de la ejecución de los comandos y la inmersión en la Heterotopía del juego.

En la jugabilidad, el usuario de los videojuegos da por hecho que de él depende el desarrollo del juego, que es él quien debe activar los comandos para que comience a operar la caja de imágenes sintéticas, es él quien por medio de la ejecución técnica deberá concertar ideas de la narrativa, es él quien por medio de los *mods* creará las imágenes. Por lo tanto, el poder del usuario es una de las bases en la construcción heterotópica del mundo en el cual se está inmerso.

En este punto distinguimos y categorizamos dos tipos de poder en la acción lúdica: el poder corporeizado y el poder descorporeizado. El primero se manifiesta fuera del espacio virtual, pues se ejecuta en base a el acto performático del jugar, es decir, mediante la manipulación de los comandos técnicos materiales del computador o consola de videojuegos. Con esto, el poder que administra el usuario es en relación al afuera, por medio del teclado, mouse, o mandos que se ejecutan para el desarrollo del juego. Por otro lado, el poder descorporeizado se desarrolla en el espacio imaginario de la estructura icónica de las imágenes, es decir, en el espacio ilusionístico y virtual llevado a cabo por la inmersión. Ambos tipos de poder se funden en la experiencia del jugar, en la simulación. Aquí ocurre lo que Huizinga menciona en la descripción del juego y que referimos en el principio de este escrito: es por medio del poder y su ejecución en el espacio virtual que el jugador asume la acción libre de caminar *como si* estuviera en las imágenes, de disparar *como si*, de gobernar *como si*, de conducir *como si*, de pensar *como si* fuera el avatar del mundo otro que habita.

En un inicio el poder es corpóreo, luego se funde en la descorporeización para regir y dominar las relaciones de poder que el software permite.

Cada tipo de videojuego permite una aplicación de poder diferente y estas podríamos medirlas en relación a las reglas, linealidad y modelación que dispone cada programa de juego.

The Legend of Zelda: A Link to the Past (Nintendo, 1991) es un videojuego de acción aventura, con toques de RPG, el cual cuenta la historia de cómo el joven *Link* protege al reino de *Hyrule* y a su princesa *Zelda*, de las manos de un poderoso mago llamado *Agahnim*, quien se hace con el poder de manera ilícita. Este videojuego que consta de una imagen satelital, permite al jugador dominar ítems, conversar con NPC, atacar con armas y desplazarse por el mundo que poco a poco se va abriendo. Ahora bien, este videojuego tiene un fin, reglas estipuladas para que, una vez terminado el juego, no pueda hacerse otra cosa más que jugarlo nuevamente, sin variar en nada la historia o su desenlace, ni menos sus imágenes.



Ilustración 16 The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991).

Juegos así hay por montones, y corresponden a la categoría de juegos lineales que mencionamos unos capítulos atrás. En estos, la descorporeización en la virtualidad funciona, pero con aspectos y características que Roger Caillois (1913-1978) denominaría como *Ludus*. El autor, en su libro *Los juegos y los hombres* (1958), clasifica a los juegos (profundizando la conceptualización que realiza Huizinga) en relación a su tipo de actividad. El *Ludus* para Caillois, en taxonomía primaria de estos, sería una actividad con dificultad para llegar a su final, la cual, mediante habilidad y destreza, el jugador podría lograr finalizar. Este tipo de juegos, por lo general poseen reglas complejas para el desarrollo de la actividad.

De esta forma, el videojuego lineal, como lo es el ejemplo ilustrado, clasifica en esta definición. Este tipo de softwares puede ser cualquier tipo de juego con una narrativa y estructura lineal, pues, así como mencionamos a *Zelda*, también hay juegos de plataforma clásicos que se corresponden con esta definición, como lo son *Kirby* (Nintendo, 1992), *Megaman* (Capcom, 1987), o incluso videojuegos contemporáneos como *Tomb Raider* (Core Desing, 1996). En ellos, la experiencia nunca termina de descorporeizarse, pues sus imágenes, sus reglas, su narrativa y su nula modelación impiden una inmersión total. No existe autoría por parte del usuario pues no hay *mods*, a su vez la iconografía de sus imágenes no es fluida, autónoma y los tableros son mayoritariamente del orden fijo y mecánico. Todas estas propiedades del *ludus* en los videojuegos hacen que cualquier inmersión total o incluso proximal sea infructuosa. El *sentir como si* es solo segmentado y a intervalos.

Por otro lado, la segunda definición de juego que da Caillois es la de *paidiá*. Esta se define como la contraparte del *ludus*, pues si bien este último está determinado por la reglamentación y dificultad, la *paidiá* se asocia a actividades relacionadas con la improvisación y diversión, en donde generalmente se prioriza la ideación y fantasía. El ejemplo común para esta categoría es el juego de niños, la ejecución despreocupada y deliberada del pequeño que, sin pensar demasiado, va por un tobogán y se lanza. También, de modo alternativo puede no lanzarse y escalarlo de abajo hacia arriba, o incluso llamar a más chicos, e ir acumulando muchos de ellos en el tobogán, estando todos atascados. Incluso habitarlo desde abajo cubriéndose por él es una oportunidad para el juego. La

creatividad y la libertad para ejecutar la labor deseada es fundamental en la lógica de la *paidiá*.

En los videojuegos, exponentes potenciales en esta categoría son, por ejemplo, la saga de *Assasins Creed* (Ubisoft, 2007), *Super Mario Oddisey* (Nintendo, 2017), *Minecraft* (Mojan AB, 2011), y *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997), los cuales como hemos definido, corresponden al apartado de videojuegos no lineales, los denominados sandbox, nuestro objeto. La característica fundamental de todos estos juegos es la no linealidad narrativa ni técnica, así como la alternación con otro tipo de historias, jugabilidad libre que permite recorrer el lugar de un lado a otro, la intervención de la modelación (en unos de manera primordial como *Minecraft*, y en otros secundarios como *Super Mario 64*). En definitiva, la creatividad y libertad que, junto con la imagen sintética, permiten mundos cíclicos con apariencia interminable, en los cuales depende del jugador-creador cómo, cuándo y dónde se establece la inmersión.



Ilustración 17 Mundo creado en Minecraft, imitando las características del "Gran Cañón"

Por las especificaciones de este tipo de juegos, el poder que presentan es del orden total, por lo mismo la descorporeización permite al jugador fundirse de manera completa en la imagen, centrándose en actividades y aplicaciones ilimitadas en el mundo que desarrolla, mutilando cualquier intento del software por organizar la espacialidad y narratividad del avatar. Con un videojuego base, es el usuario quien lleva las riendas de lo que ocurre en el mundo que quiera vivir. La inmersividad creada por el microcosmos heterotópico en los videojuegos sandbox, una vez que subsume al jugador mediante la percepción ilusionista del espacio panorama, crea una suerte de *paidiá* potenciada, pues lo que no efectiviza la imaginación llana en el juego de niños, lo realiza el conglomerado técnico y sintético, un desplazamiento espacial y mental que logra montar el cosmos en el

lugar de emplazamiento que facilita un medio como el videojuego: simbólicamente, se funda este espacio como un nuevo territorio a explorar y a controlar.

Una de las características fundamentales en los videojuegos sandbox, además de las ya mencionadas, es la dimensión de cada espacio abierto que permite habitar cada software. Mientras en videojuegos como simuladores deportivos, de plataforma u estrategia la ficción se desarrolla en espacios-tablero o laberíntico, como por ejemplo los ya mencionados *Doom* (1993) y *Command and Conquer*, pues lo que priorizan es la habilidad en la navegación de un espacio determinado, los videojuegos de mundo abierto están desarrollados en espacios-mundo, entornos gigantes que emulan la realidad. Estos pueden ser símiles del mundo, pero con características diferentes, como lo es *Minecraft*, juego en donde el jugador puede desarrollar su mundo desde cero, y construir en base a bloques pixelados, prácticamente lo que se le dé la gana. Usualmente se le compara a construir Legos, pero sin un límite de piezas y espacio para montarlas. Por otra parte, también existen los mundos abiertos en donde se crean territorios ficticios, como es el caso de la última entrega de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), la cual crea un territorio denominado *Hyrule*, el cual consta de montañas, bosques, desiertos, llanuras, ríos, entre otros. Yendo a nuestro objeto, *Grand Theft Auto* finalmente, modelará su espacio aludiendo específicamente a una gran ciudad, a una urbe moderna que generalmente, se basa en grandes ciudades contemporáneas¹⁶.

¹⁶ Otras de las ciudades de referencia en la saga GTA.
http://los40.com/los40/2013/09/17/viajes/1379397615_759308.html



Ilustración 18 Portada para PC de GTA: Vice City. El juego tiene como referencia la ciudad de Miami de los '80, tanto la arquitectura de la ciudad como también el estilo y el diseño de la urbe.

La importancia de los mapas en los videojuegos de mundo abierto es fundamental para lograr el efecto de inmersión totalizante, pues una de las virtudes de la jugabilidad sandbox, y que no posee ningún otro tipo de videojuego, es el desplazamiento. Este se prioriza en este tipo de *paidiá* moderna, ya que del recorrido y lo que este puede abarcar muchas veces depende la estadía en el microcosmo heterotópico. El no tener misiones lineales (o más bien tenerlas, pero optar por no realizarlas), permite desbordar una linealidad estática en el desarrollo de la historia, de hecho, lo entretenido de estos mundos es que muchas veces, como mencionábamos en las primeras páginas, el placer de jugarlos,

es el solo hecho de desplazarse por el mundo, conocer y reconocer cada atisbo del lugar que se habita.



Ilustración 19 Espacio (en km²) que puede abarcar el videojuego Minecraft. Por su parte, GTA V tiene para su desplazamiento cerca de 81 km²¹⁷. Esto a escala real.

Caminar, andar y pasear son las características iniciales en la inmersión del fenómeno de la imagen en los sandbox, en este sentido, el jugador disfruta ir de un lado a otro, observar, hacer lo que él disponga en el mundo propio. El sandbox es el espacio del *flaneur*, del paseante que analiza muy bien Walter Benjamin y al cual caracterizaba como el moderno espectador urbano¹⁸, y que Baudelaire en “El pintor de la vida moderna” describe de este modo:

¹⁷ Fuente: <http://alvarograciamentoya.blogspot.com/2016/12/comparativa-3d-de-tamanos-de-mapas-de.html>

¹⁸ Se profundiza el concepto de *flaneur* en *Sobre algunos temas en Baudelaire (1939)*, Walter Benjamin.

“La multitud es su dominio, como el aire es el del pájaro, como el agua el del pez. Su pasión y su profesión es adherirse a la multitud. Para el perfecto paseante, para el observador apasionado, es un inmenso goce el elegir domicilio entre el número, en lo ondeante, en el movimiento, en lo fugitivo y lo infinito. Estar fuera de casa, y sentirse, sin embargo, en casa en todas partes; ver el mundo, ser el centro del mundo y permanecer oculto al mundo, tales son algunos de los menores placeres de esos espíritus independientes, apasionados, imparciales, que la lengua sólo puede definir torpemente. El observador es un príncipe que disfruta en todas partes de su incógnito. El aficionado a la vida hace del mundo su familia, como el aficionado al bello sexo compone su familia con todas las bellezas encontradas, encontrables e inencontrables; como el aficionado a los cuadros, vive en una sociedad encantada de sueños pintados sobre tela. Así, el enamorado de la vida universal entra en la multitud como en un inmenso depósito de electricidad. También se le puede comparar, a él, a un espejo tan inmenso como la multitud; a un caleidoscopio dotado de consciencia, que, a cada uno de sus movimientos, representa la vida múltiple y la gracia moviente de todos los elementos de la vida.”

(2014: 8)

La descripción que realiza Baudelaire no deja de ser llamativa, pues concilia muy bien las aspiraciones tanto del paseante en la ciudad, como la del *flaneur* virtual; en el caso de este último, una aspiración central es, adherirse a las multitudes de los NPC, los cuales son su dominio, una gran intensidad de imágenes incesantes como un caleidoscopio dotado

de conciencia y movimiento, y lo mejor: “estar fuera de casa, y sentirse sin embargo en casa en todas partes; ver el mundo, ser el centro del mundo y permanecer oculto al mundo”. Lo anterior es la perfecta analogía con lo que busca el paseante virtual y cómo el software posibilita aquello. La exploración es en el mundo fuera del mundo: lo que el paseo en la virtualidad justamente busca, y justamente encuentra en el fenómeno inmersivo de un sandbox.



Ilustración 20 "Un paseo por la playa". GTA V (2013).

El mundo y su discurso:

Cada mundo tiene su objetivo central, cada videojuego como creación y objeto cultural se fundamenta en una historia, y por lo tanto, el jugador se adentra en un espacio otro con una intención primordial: conocer y dominar aquel mundo en el cual se inmiscuye como paseante. Ese dominio es central en la inmersión pues permite dimensionar los modos de actuar que el usuario podrá ejercer una vez conocidas todas las condiciones que el contexto del juego otorga. Es así que videojuegos como *The Witcher III: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015) se desarrollan en un espacio del medioevo con el fin de encontrar a *Ciri* quien es hija de “La sangre vieja”, y por lo mismo la única capaz de salvar el mundo de la destrucción, antes que la encuentre el *Rey de la cacería salvaje*. *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015) por otro lado, se sitúa en un contexto post guerra nuclear en el año 2077, en donde el jugador o jugadora, luego de ver morir a su esposo/a en uno de los refugios durante el primer lanzamiento de bombas, es criogenizado para despertar años después con el fin de encontrar a su hijo y recorrer para ello todo un escenario post guerra.



Ilustración 21 The Witcher III: Wild Hunt. Geralt de Rivia (protagonista) frente a un licántropo.

Así, podemos encontrar iconicidad en las imágenes de síntesis con mundos y personajes referentes, que evocan, y como tal refieren a imaginarios que el jugador conoce o debe conocer. Ya sean mundos clásicos, modernos o contemporáneos, el jugador-usuario lee esta imagen técnica y mediante la actualización constante de la imagen de síntesis logra determinar el mundo en el cual se instaura y reconoce. La imagen de síntesis organiza un sinfín de historias, pero de ellas existe una principal que es la que el jugador decide seguir al pie de la letra, de manera intermitente o, recusar, es decir, no seguirla de ninguna manera. Todo el componente narrativo y las posibilidades que pueden darse en la relación máquina técnica-usuario están guardadas en librerías de programación, pero depende del jugador lo que toma de allí y lo que no.

Con esto, el videojuego y sus mundos se constituyen como proposiciones narrativas simbólicas que el jugador, mediante la interacción con la máquina técnica, deconstruye de acuerdo a la información del software mismo o su conocimiento icónico o mítico otorgados por otros media, como el cine o la televisión. La conformación del mundo y sus discursos dependen por lo tanto de ambas proposiciones:

(...) la interacción conversacional o cuasi-dialógica entre dos proposiciones: entre la aplicación de la máquina, que contiene un número ilimitado y prefijado de posibilidades expresivas y la interpelación dialógica de su usuario. Este desempeña el rol de la inteligencia presente, mientras que la aplicación desempeña vicariamente la función de la inteligencia ausente de su diseñador, a quien sustituye y representa, pero únicamente en la parcela precisa de aquella productividad programadora. (Gubern, 1994: 141-142).

De este modo los videojuegos proponen un discurso mediante todo tipo de información que disponga el espacio-panorama: imaginarios, instrucciones, iconicidad o incluso cinemáticas, toda esta máquina estética es la que finalmente construye sentido y posibilita la apropiación del jugador. Este último elige los modos y las formas por las cuales articula la narración o el relato que él, en la inmersividad, quiere llevar a cabo, mediante la interacción.

GTA en este sentido se ha posicionado como el objeto ejemplar. Si en la contemporaneidad es sencillo para el jugador tener conocimientos o imaginarios suficientes para conocer cómo era la vida en la Edad Media, qué monstruos se especulaba

que existían o en qué consiste una guerra nuclear, es aún más sencillo que la experiencia de mundo sea reconocible en un mundo urbano como lo hace la saga *Grand Theft Auto*. Los mundos de juego presentados en GTA se entienden como lo que Arjun Appadurai denomina como “mundos imaginados”: paisajes culturales “constituidos por las imaginaciones históricamente culturales de grupos y personas por todo el globo” (2001:36). Para Appadurai los mundos imaginados se solidifican cuando la gente navega por corrientes globales, que él denomina “etnopaisajes”, ideopaisajes, paisajes financieros y tecnopaisajes. GTA incluye todo eso: medios de comunicación, comunidades humanas, tecnologías, sistemas financieros, etc. Y aún más, referencias tanto del mundo del software como del mundo real, cuestión que efectiviza la percepción de realismo y profundidad, de la experiencia y la jugabilidad, de la inmersión. En este sentido, la relación entre máquina y usuario es en suma categórica, pues la complicidad entre las imágenes del mundo del videojuego y el del jugador es casi directa, refieren a lo mismo, un mundo urbe-contemporáneo del que el jugador sale, desde el cual cruza el espejo para llegar a un mundo fantástico, el cual, si bien no es invertido, pues no es muy diferente del cual proviene, es susceptible de ser modificado según ciertas decisiones del jugador. Este, puede invertirlo, o puede dominarlo cambiándolo totalmente. El mundo de GTA es como el mundo imaginado actual.



Ilustración 22 GTA V, Los Santos (arriba). Los Angeles, California (Abajo).

La saga GTA toma lugares comunes, espacios de gran preponderancia en la cultura popular y en los medios. De hecho, sin ir más lejos, el núcleo espacial de sus juegos está basados en urbes icónicas estadounidenses: Liberty City/Nueva York en *Grand Theft Auto III* (2001) y *Grand Theft Auto IV* (2008), Los Santos/Los Angeles, San Fierro/San Francisco y Las Venturas/Las Vegas en *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) y Vice City/Miami en *Grand Theft Auto Vice City* (2003). Es por esta razón que el mundo imaginado de los jugadores de GTA ha tenido tanta aceptación, pues el tránsito que el usuario despliega desde el inicio del videojuego se despliega como un lugar de conocimiento común, una urbe

norteamericana que, conocida realmente o no, permite una adecuación mayor que un mundo medieval, pues el capital icónico y cultural es contemporáneo.

De hecho, cualquier urbe medianamente desarrollada se asemeja a las grandes ciudades norteamericanas, por lo que no hace falta habitar esa región para conocer un mapa urbano como aquellas. Una encuesta realizada por Kiri Miller, da cuenta de cómo opera en algunos jugadores la referencialidad de los espacios en GTA:

“Nunca he estado en Miami, la ciudad que trataban de reflejar en Vice City, así que no puedo valorar la fidelidad de ese retrato. Sin embargo, también estaba tratando de reflejar el Miami de Miami Vice y quizá el de “Scarface” ... De hecho, yo diría que no estaba pensando que Vice City fuera en realidad Miami, sino el Miami de los medios de comunicación, y creo que han sabido capturar ese Miami mediatizado en Vice City (Jesse, Canadá, 21-25 años).” (2012: 29).

En este comentario se observan dos puntos principales; el primero es el inmediato reconocimiento del lugar al que se refiere el videojuego, mientras que el segundo punto hace alusión a la cultura de masas, específicamente al cine y *Scarface* (Brian de Palma, 1983).

Las imágenes que configuran la saga de GTA crean un mundo y discurso contingente, acorde a los tiempos y realista hasta en su más mínimo espacio. Logran que cualquier ícono o espacio panorama sea reconocible, desde el menor indicio de esto (como lo es una sierra justo antes de invadir la mansión de Tommy Chez en GTA Vice City, simulando las amenazas de muerte a Tony Manero en el baño del hotel) hasta la misma residencia fastuosa del

protagonista de *Scarface*. Y en la experiencia inmersiva, no solo las imágenes apelan al capital cultural del usuario para instalarse, sino que hasta los actos, transportes o incluso medios publicitarios aplican esta misma fórmula. En GTA IV, cuando el avatar conduce, al cambiar de emisora en la radio, el jugador oirá publicidad para reclutarse en el ejército norteamericano que persuade de la siguiente manera: *¡Solo en el Ejército le darían a un adolescente la responsabilidad de pilotar un submarino nuclear y de maniobrar un tanque o de manejar artillería pesada!*

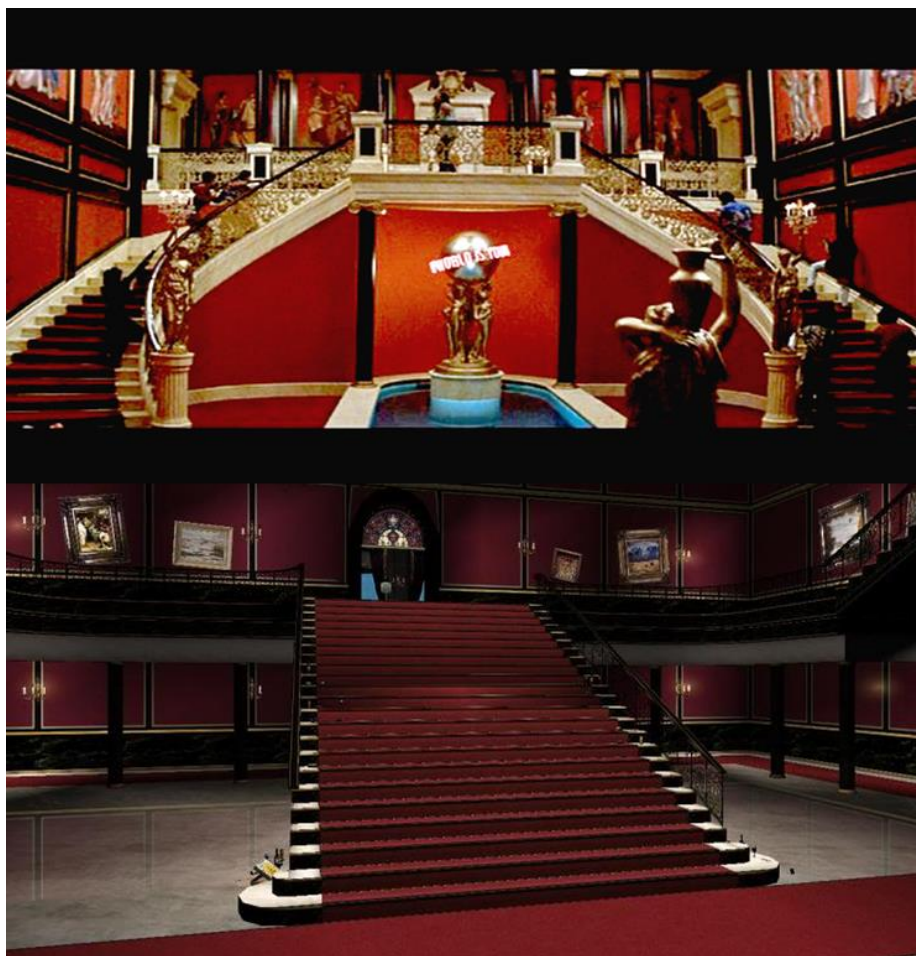


Ilustración 23 Mansión de Tony Manero en "Scarface" (arriba). Mansión de Tommy Chez en GTA Vice City.

El videojuego sandbox además de ser un espacio heterotópico, es un espacio discursivo. En la dialéctica de la máquina semiótica y el usuario, la primera informáticamente entrega por medio de sus procesos icónicos y de espacios de juego, por medio de las imágenes y la ductilidad de estas, el poder de realizar lo que se le antoje al jugador, mientras que el segundo tiene la labor de decidir, interpretar o reinterpretar el papel que le ha sido asignado por los diseñadores del videojuego. Por lo tanto, el discurso siempre va a ser multifocal: o lo otorga el espacio de juego, el jugador, o bien finalmente, ambos. En la reciprocidad de la interacción se crea el discurso del mundo creado, aunque finalmente, es el jugador quien metaforiza el espacio en el cual se inmersa.

De acuerdo a lo que hemos desarrollado, podemos compendiar la organización y los procesos del discurso en el videojuego de mundo abierto del siguiente modo:

- 1) Es capaz de generar una conciencia de exterioridad en el individuo, la cual es manipulable.
- 2) El jugador dirige sus propios significados, con la manipulación técnica de las imágenes, se practica un sentido.
- 3) Se pasa de una práctica y movimiento de iconos e imágenes como labor única e independiente a una labor-hábito de objetos perfectos, su manipulación y reconversión.
- 4) Por lo tanto al reorganizar y elaborar el propio mensaje, se metaforiza el discurso con el videojuego. Con la ordenación y creación interactiva en el territorio total y espacio panorama, se crean muchos mensajes dispuestos por el jugador: se racionalizan sus propias prácticas y se llevan a cabo en esta simulación.

En el videojuego estamos dentro de un relato performático en un mundo posible: el paseante manipula la diversidad icónica que deslumbra al pasar, y en conjunto con la aplicación heterotópica que faculta al usuario-autor de una mirada totalizante y aislante con la cual controla la imagen y la narración, el discurso del videojuego instaurado por el jugador y el software es de tal magnitud, que tal cual menciona Foucault, “como imagen-enunciación su modalidad de verdad deja reconocer algo y hace aparecer ese algo que representa.” (1993: 32).

Capítulo 5

Conclusión: La Experiencia

Al comienzo de esta tesis, mencionábamos junto con la anécdota de Martin Amis, cómo el videojugador iniciático en los 90, al jugar un videojuego, se movía del mismo modo que su avatar, no siendo esto necesario. De la misma manera, no deja de llamar la atención que, en la actualidad, los usuarios cuenten las vivencias de un juego como si se trataran de historias de su vida cotidiana. Sin ir más lejos, al jugar, cuando es momento de referirse al personaje que se comanda, el jugador no pareciera referirse a él, sino que más bien a sí mismo: “Voy hacia el nexo”, “¡dispárale!”, “me mataron”.

Al jugar un videojuego, más allá de la entretención, lo que el usuario busca es una experiencia. Ya sea para conectar y conocer realidades que no están a su alcance, que quiera ser parte en una suerte de viaje, o definitivamente, que desee participar activamente en la creación de un mundo; el videojugador ingresa al espacio virtual con un fin experiencial.

Según el diccionario de la real academia española, la palabra experiencia se define como: 1) Hecho de haber sentido, conocido o presenciado alguien algo, 2) Práctica prolongada que proporciona conocimiento o habilidad para hacer algo, 3) Conocimiento de la vida adquirido por las circunstancias o situaciones vividas, 4) Circunstancia o acontecimiento vivido por una persona y finalmente 5) Experimento. Como puede notarse, las diversas acepciones engloban totalmente la experiencia que un jugador busca en un juego de video: al jugar el usuario ve y siente cosas (1) mediante un sinfín de horas (2) en donde es muy probable que adquiera conocimientos de situaciones vividas (3,4) y donde, además, podrá experimentar a través de ensayo-error (5). Como vemos, la experiencia definida así, no tiene diferencia ni con la vida misma, ni con la jugabilidad en un videojuego: la percepción se traduce de igual modo.

Es esta experiencia por la que millones de videojugadores entran cada vez más a los videojuegos, es lo que buscan, y si bien los videojuegos lineales no pueden darle a totalidad ese sentimiento, los sandbox posibilitan a exactitud ese requerimiento, logrando abarcar cada posibilidad de acción en su propio mundo. Adrienne Shaw, en su estudio acerca de *cultura de juegos marginadas*, menciona que luego de una serie de entrevistas a usuarios, la voluntad de experimentar es lo determinante para la decisión de jugar un videojuego: “Para muchos de los entrevistados, conectar con los personajes era, más que cualquier otra cosa, una cuestión de vivir una experiencia”. (2014:87).



Ilustración 24 Publicidad de la web Samsung España, enfocada en su nueva gama de televisores UHD 4K, con tecnología que privilegia la experiencia de juego. 27 de Noviembre del 2017¹⁹

¹⁹ <https://www.samsung.com/es/a-fondo/imagen-y-sonido/vive-una-experiencia-de-juego-insuperable-con-los-televisores-uhd-4k/>

Las compañías desarrolladoras de consolas y marcas de componentes o periféricos con fines “gamer” están al tanto de lo significativo que puede ser la experiencia para el jugador, por lo mismo ya existen estrategias de marketing enfocada a ello, incluso áreas completas de empresas destinadas a ello²⁰ (como lo es *Movistar eSports*, por ejemplo).

La experiencia en los videojuegos es única y por lo mismo se desea. Esta, como hemos leído en este ensayo, se basa en un conglomerado de efectos propios de la imagen sintética y su perennidad, la cual provee al jugador del control suficiente para dominar el espacio creado, metaforizándolo. Pues bien, aquella experiencia, aquel “hacer parecer como verdadero” ese mundo se basa en dos características esenciales propias del medio, la interactividad y la simulación.

La interactividad la entendemos como la comunicación y participación entre humanos y aparatos computacionales, proceso dual que es imposible realizar cuando falta uno de los dos o más participantes. Meritxell Estebanell Minguell, basándose en Danvers, nos entrega una definición más completa:

“describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, vídeo u otro). Según él, el nivel de interactividad mide las posibilidades y el grado de libertad del usuario dentro del sistema, así como la capacidad de respuesta de este sistema en relación al usuario, en cualidad y en cantidad; y esta

²⁰ Noticia acerca del canal de videojuegos de la empresa *Movistar*
https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/esports/abci-asalto-movistar-universo-esports-canal-y-equipo-propio-201701171008_noticia.html

relación se podría poner en paralelo con el esquema de comunicación: emisor, receptor, respuesta (en feedback).” (2002:25).

Entendida así, la interactividad es una propiedad inherente a los nuevos medios, por lo que el videojuego no es la excepción. Aún más, en cuanto a experiencia interactiva, el espacio virtual es probablemente el mayor exponente. Dentro de una taxonomía de interactividad, Isidro Moreno nos describe tres tipos de interacción, determinados estos principalmente por el nivel de participación del usuario en la imagen: Participación selectiva, trasformativa y constructiva.²¹ La primera de estas se caracteriza debido a que se reduce a seleccionar entre las opciones que ofrece el programa, por ejemplo, un menú de opciones de una aplicación. En el segundo tipo, como su nombre lo indica, el usuario puede no solo seleccionar el contenido, sino que además puede modificarlo. Un ejemplo de esto es un editor de imagen. Y, por último, la participación constructiva está compuesta por los dos anteriores tipos de interacción, pero además permite la creación de nuevos componentes, permitiendo así la adecuación de contenido gráfico o informático, o construcción totalmente propiciada por el usuario al sistema interactivo.

Un ejemplo claro de interacción constructiva es sin duda un videojuego de mundo abierto. En estos mundos, es posible reconfigurar o crear una narrativa totalmente nueva mientras el jugador y la máquina informática lo permitan.

²¹ Ver documento en línea en <https://eprints.ucm.es/45471/1/NarrativaHyT-Isidro%20Moreno.pdf>

Es debido a la profusa maleabilidad interactiva, que, desde lo técnico, es posible seguir el conjunto de imágenes sintéticas que el videojuego muestra al usuario, mediante la interminable cadena de imágenes incesantes, iconocidad y *mods* es que el videojuego se abre a la modificación total. Por estos procedimientos, un juego como GTA permite recorrer todo el territorio, disfrutarlo, cambiarlo, recorrerlo nuevamente, invitar amigos a aquel lugar, realizar eventos, congregarse a la comunidad, comprar y vender propiedades, comer pizza, comprar acciones en la bolsa, ser el hombre araña y por medio de la interfaz, tener conocimiento de todo lo que sucede en el mundo creado. A nivel de arte o medio, no existe ningún otro tipo de medio que funcione a nivel de experiencia interactiva, como lo hace el videojuego.

Ian Bogost (2007:34-35) en *Persuasive Games*, realiza una escala de “intensidad experiencial”, situando a los videojuegos en el primer lugar, entre *experiencia real* e *imágenes en movimiento y con sonido*, destacando por sobre todo la “vivacidad” en cuanto a experiencia real que proyectan los videojuegos. De hecho, no solo destaca aquello, sino que hace énfasis en la capacidad de simular “procesos culturales y físicos reales o imaginados”. Con esta última afirmación, Bogost comienza hacer mención a la segunda característica particular de los videojuegos.

Si la experiencia interactiva tiene mayor relación con el apartado técnico informático del videojuego, la simulación, entendida como la “sustitución de lo real por modelos de lo real” (Baudrillard, 1978:1-42), se relaciona con el espacio ilusionístico, con la sensorialidad del videojugador, con la respuesta mental que procesa el usuario. Como mencionamos en el capítulo acerca de la imagen sintética, es esta misma la cual posibilita que los videojuegos

transiten en un espacio hiperreal, siendo una realidad social carente de referentes, más allá del diseño informático de la imagen.

Lo que ocurre en el monitor mientras el usuario juega un videojuego sandbox, es que la imagen promueve, activa sensaciones, las cuales el videojugador recibe de inmediato. Este es interpelado por la imagen sintética ante lo cual reconstruye su propia experiencia estética. Es decir, mediante la eficacia técnica, la imagen desreferencializada establece un imaginario propio en el jugador. En un momento el jugador está en GTA Vice City, en la ciudad, arrancando de la ley, paseando por la playa o solo conduciendo por la ciudad, y él “siente como si” estuviera ahí, siente que corre, siente que camina, siente que conduce y aún más, disfruta de aquello.

Del mismo modo en que la simulación permea las sensaciones del usuario, permitiéndole trasladarse por medio de la inmersividad al espacio virtual, el videojuego como espacio heterotópico permite al jugador desplazarse por este territorio forjando nuevos discursos, erigiendo nuevos sitios, dominando espacios y comunidades, y aún más, regulando todo lo anterior: existe también una simulación del poder. El espacio metaforizado es controlado y, así como Foucault menciona que el territorio es una noción jurídica-política que alude al lugar controlado por una forma de poder (1992:116), lo cual se condice con el espacio virtual, podemos ver en la saga GTA como las relaciones de poder, económicas y sociales se representan, habiendo también aquí, una noción de aprendizaje político-social. Un antecedente a esto podría ser el conocido juego de mesa *Monopoly* (Charles B. Darrow, 1934), que ilustra cómo se podría lograr el éxito estando al tanto de la información del otro.



Ilustración 25 Mapa de pandillas y sus territorios en GTA: Chinatown Wars (2010). Cada una de las partes coloreadas corresponde a zonas dominadas por distintos tipos de pandilla. El objetivo es siempre dominarlas a todas y así, poseer todo el territorio.

En la simulación de la imagen sintética, por lo tanto, el jugador no solo puede ingresar para divertirse, sino que se reimplanta una conciencia de poder de la cual es un aprendiz del mundo, cultura o espacio cualquiera en el que este inmerso. La relevancia de un videojuego sandbox, es que el lugar simulado, dependerá casi completamente del jugador. En GTA se otorga énfasis a la idea del poder económico (generalmente son delincuentes los personajes inmersos en la narrativa) y social (el objetivo principal es llegar a ser “el jefe de la mafia”). A su vez, con los *mods* es posible crear un mundo prácticamente nuevo, dominando no sólo la linealidad de las misiones, sino que la imagen misma.

Como vemos, en un mundo abierto, la simulación no es solo a nivel técnico de la imagen sintética, sino que dentro de ella, en la inmersión, se simulan las redes de poder. En él, y volviendo a la última acepción de experiencia, es posible experimentar la sociabilidad, las relaciones humanas, la marginalidad, la economía, etc. En él, se crea una simbiosis cultural entre lo que la máquina propone como discurso, y lo que el jugador posee de experiencia de mundo, y con ello, el resultado es la subjetivación de los códigos sociales y la interiorización del poder experimentando en la simulación. La imagen aparece como real en el videojuego, y es en esa realidad sin referente donde se articula lo simbólico del jugador: “el referente (imagen de síntesis) aparece como simbólico al haber pasado al código todo el principio de realidad.” (Baudrillard, 1989: 193).

Hemos decidido finalizar –y comenzar- este trabajo sintetizando la experiencia, pues es lo que al fin y al cabo engloba el acto del jugar. Es en la experiencia en donde se concentra el acto basal del jugador y la máquina, y es este acto el que el usuario documenta cuando se le es apelado a referirse al mundo en donde se aisló por un tiempo indeterminado. La experiencia de juego conlleva un sinfín de procesos técnicos, estéticos, sociales e ideológicos y como parte de las tecnologías digitales, el videojuego se dispone como uno de sus máximos exponentes. No sólo porque cuantitativamente es una de las mayores industrias comerciales en el mundo en la actualidad, o debido a la tecnología gráfica que presentan, sino porque se constituye cada vez más como un dispositivo cultural de un valor artístico y crítico incuestionable. En este aspecto, la construcción de mundos, sus narraciones y modos de llevar a cabo cada uno de estos aspectos por medio de la imagen, promueven, además de la entretención, la inmersión y experiencia de distintos tipos de

representaciones estéticas. Las imágenes y ambientes que se simulan en los videojuegos son vastos, mundos completos en una mimesis osada que junto a la interacción hacen caer al espectador –jugador- en un fenómeno inmersivo y experiencial único.

Con la experiencia de videojuego sandbox, hemos sido testigos de racionalidades en la estrategia y en la simulación: el individuo que juega logra resituarse, logra repensar y dirigir el poder, logra reconocer los modos en que la sociedad se organiza, modela y comprende las dimensiones del poder en la metaforización de su creación.

Dan Houser, parte del equipo desarrollador de GTA, menciona: “De ningún modo aspiramos a crear una realidad virtual: a lo que aspiramos es a sentir lo que es vivir en tu propio mundo”²² (*New York Magazine*: 2008).

En este trabajo hemos querido demostrar cómo en ese propio mundo, permean en la lógica del jugar, operaciones culturales y políticas de gran magnitud, logrando en la fuerza liberadora implícita que desencadena la experiencia inmersiva, ante la creación de un emplazamiento, elaborar comprensiones del mundo y niveles estructurales de su formación. La morfología de las imágenes sandbox, como hemos visto, proveen de manera única esos procedimientos, y era prioritario aportar nuevos acercamientos de estudio respecto a este nuevo medio a las lógicas de este nuevo medio.

²² Ver la entrevista completa en <https://www.nytimes.com/2008/04/28/arts/28auto.html>

Bibliografía

- Amis, Martin. *La invasión de los marcianitos*. España: Malpaso Ediciones, 2015.
- Appadurai, Arjun. *La modernidad desbordada: dimensiones culturales de la globalización*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica, 2001.
- Baudelaire, Charles. "El pintor de la vida moderna" en *Revista digital ecfrasis*, 2014.
<http://www.ecfrasis.org/wp-content/uploads/2014/06/Charles-Baudelaire-El-pintor-de-la-vida-moderna.pdf>
- Baudrillard, Jean. *Simulacro y Simulación*. Barcelona: Kairós, 1978.
----- *Crítica a la economía política del signo*. México: Siglo XXI, 1989.
- Bogost, Ian. *Persuasive Games*. Cambridge, MA: MIT Press
- Bolter, Jay David; Grusin, Richard. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- Benjamin, Walter. *Iluminaciones*. España: Penguin Random house, 2018.
- Best, Ulrich; Struver, Anke. *The Politics of place: critical of spatial identities and critical spacial identities*.
https://www.researchgate.net/publication/242076273_The_Politics_of_Place_Critical_of_Spatial_Identities_and_Critical_Spatial_Identities
- Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica: México, 1994.

- Chess, Shira. "Playing the bad guy: Grand Theft Auto in the panopticon", en N. Garrelts (ed.), *Digital Gameplay: Essays on the nexus of the game and gamer*. McFarland & Co, 2005.
- Costa, Joan. *El horizonte de la imágenería técnica*, en Joan Fontcuberta y Joan Costa, "Fotodiseño". Barcelona: CEAC, 1988.
- Crawford, C. *The art of computer game design*. Retrieved 3, 1, 2012. En <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>
- Darley, A. *Visual digital culture. Surface play spectate in the new media genres*. New York: Routledge.
- Foucault, Michel, en "El ojo del poder" de Jeremías Bentham, *El panóptico*. Barcelona: La piqueta, 1980.
 - *Microfísica del poder*. Madrid: La Piqueta, 1992.
 - *Esto no es una pipa: ensayo sobre Magritte*. Barcelona: Anagrama, 1993.
 - *Estética, ética y hermenéutica. Obras esenciales*. Barcelona: Paidós. 1999.
- González Tardón, Carlos. *Videojuegos para la transformación social: Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Bilbao: People&VIDEOGAMES, 2014.
- Gubern, Román. *La mirada Opulenta: exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.
 - *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama, 1999.
 - *El eros electrónico*. Madrid: Taurus, 2000.

- Holtz-Bonneau, Françoise. *La imagen y el ordenador: ensayo sobre la imagenería informática*. Madrid: Tecnos, 1986.
- Huhtamo, Erkki. "VR: the dream machine", en *The new media: cultural identity and integration in the new media world*. Helsinki, University of Industrial Arts Helsinki (UIAH), 1992.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 1996.
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios: La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005.
- Minguell, Meritxell Estebanell. *Interactividad e Interacción*. En "Revista Latinoamericana de tecnología educativa, vol I, N1.
<https://relatec.unex.es/article/view/2/1>
- Miller, Kiri, en "Extra Life: 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea", *Me encantó robar ese coche: Una antropología en Grand Theft Auto*. Madrid: errata naturae editores, 2012.
- Moreno, Isidro. *Narrativa hipermedia y transmedia*.
<https://eprints.ucm.es/45471/1/NarrativaHyT-Isidro%20Moreno.pdf>
- Shaw, Adrienne. *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.
- Stoichita, Victor. *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*. Madrid: Ediciones Siruela, 2006.
- Puig, Jaime. *Imágenes y grafismos informáticos*. Barcelona: Mitre, 1985.

- Rodriguez. E. *Jovenes y videojuegos. Espacio, significación y conflictos*. Madrid: FAD-Injuve.
- Von Neumann, J., & Morgenstern, O. *Theory of Games and economic behavior*. Princeton: Princeton University Press. 2004.

Videojuegos

- Assasins's Creed. Patrice Désilets, Ubisoft, 2007.
- Counter strike. Minh Le, Valve, 2000.
- Command and Conquer: Red Alert. Dustin Browder, Westwood Studios, 2000.
- Doom. Bethesda, John Carmack, 2005.
- Doom. id Software, Sandy Petersen, 1993.
- Don't Starve togheter. Klei, 2013.
- Donkey Kong country. Rare, Tim y Chris Stamper, 1994.
- The Elder Scrolls V Skyrim. Todd Howard, Bethesda Game Studios, 2011.
- Fallout 4. Todd Howard, Bethesda Game Studios, 2005.
- FIFA 2010. EA, 2010.
- Galaga. Namco, 1981.
- Goat Simulator. Cofee Stain Studios, 2014.
- Grand Theft Auto 2. David Jones, Dan Houser y Sam Houser, Rockstar Games, 1999.
- Grand Theft Auto III. David Jones, Dan Houser y Sam Houser, Rockstar Games, 2001.

- Grand Theft Auto: Vice City. David Jones, Dan Houser y Sam Houser, Rockstar Games, 2002.
- Grand Theft Auto: San Andreas. David Jones, Dan Houser y Sam Houser, Rockstar Games, 2004.
- Grand Theft Auto IV. David Jones, Dan Houser y Sam Houser, Rockstar Games, 2008.
- Grand Theft Auto: China Town Wars. David Jones, Dan Houser y Sam Houser, Rockstar Games, 2009.
- Grand Theft Auto V. David Jones, Dan Houser y Sam Houser, Rockstar Games, 2013.
- Tetris. Pajitnov, Alekséi Pázhitnov ,1985.
- The Legend of Zelda: A Link to the Past. Shigeru Miyamoto, Nintendo, 1991.
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Shigeru Miyamoto, Nintendo, 2017.
- Kirby. Masahiro Sakurai, Nintendo, 1992.
- Megaman. Keiji Inafune, Capcom, 1987.
- Minecraft. Markus Alexej Persson, Mojang, 2009.
- Mortal Kombat. Ed Boon y John Tobias, Midway, 1992.
- Pac-Man. Toru Iwatani, Namco, 1981.
- Pac-Mania. Toru Iwatani, Namco, 1988.
- Pokemon. Satoshi Tajiri, Gamefreak, 1996.
- Super Mario Bros. Shigeru Miyamoto, Nintendo, 1985.
- Super Mario Odyssey. Shigeru Miyamoto, Nintendo, 2017.
- Super Mario RPG: Legend of the seven stars. Chihiro Fujioka, Square Enix, 1996.
- Space Invaders. Toshihiro Nishikado, Namco, 1981.

- Space Invaders. Toshihiro Nishikado, Taito Corporation, 1978.
- Street fighter. Takashi Nishiyama, Capcom, 1987.
- Tomb Raider. Toby Gard, Core Desing, 1996.
- Warcraft: Orcs & Humans. Bill Roper, Blizzard Entertainment, 1994.
- The witcher. Adam Skorupa y Paweł Błaszczak, CD Project, 2007.
- The Witcher III: Wild Hunt. Konrad Tomaszkiewicz, CD Projekt RED, 2015.
- Wolfenstein 3D. Tom Hall, id Software, 1992.
- Yonder: The Cloud Catcher Chronicles. Cheryl Vance, Pridedeful Sloth, 2017.

